**GUION PARA EXPOSICION**

**(Brayner)PRESENTACIÓN:** Muy buenos dias para todos espero que se encuentren bien, nosotros somos del Centro Textil y Gestión industrial, aprendices de ADSI, con ficha de caracterización 2252327, mi grupo está conformado por: Dilan Santiago Blackburn Gallego y mi persona Brayner Sepúlveda Cataño. Y a continuación, vamos a presentarles nuestro proyecto el cual tiene como nombre Educalp

**(BRAYNER)** De dónde viene este nombre: Educ es una abreviatura de "Educación". Alp viene de Alfonso Lopez pumarejo que es el colegio que aplicaremos este proyecto. **Empezamos con la descripción del proyecto:** Este aplicativo web principalmente va enfocado a ayudar a la institución en donde obtenga una mejor comunicación y rendimiento académico de los estudiantes. **-----** Esto quiere decir que vamos a ayudar con el proceso de formación de los estudiantes, ayudando con la comunicación entre estudiantes y profesores y apoyando en el plan de estudio del colegio.

**(Brayner) PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:** Observamos una segregación entre los grupos sociales dentro del colegio, los cuales nos han llevado a pensar que existe una mal socialización entre los estudiantes y los profesores. Por tanto, esto no ayuda a tener una buena convivencia ni un buen desempeño escolar.

**(BRAYNER) JUSTIFICACION DEL PROBLEMA:** Se trata de Crear una aplicación web en la que alumnos y profesores puedan utilizarla como una especie de red SOCIAL. En los que pueden interactuar entre ellos a través de chats y / o blogs en los que pueden compartir temas de interés e información.

**(Dilan) OBJETIVO GENERAL:** Nuestro objetivo general es Desarrollar e implementar un aplicativo Web para la institución educativa Alfonso López Pumarejo mediante los módulos de participación los cuales son los que ayudará a mejorar la comunicación y el rendimiento escolar.

**(Brayner) OBJETIVOS ESPECIFICOS:** En los objetivos específicos que tenemos son los siguientes:

**Primero:** Establecer una mejor socialización entre profesores y estudiantes

**Segundo:** Mejorar el rendimiento académico y tener una mejor cercanía con los profesores y compañeros

**y por ultimo tenemos:** Administrar, aprender e interactuar con contenidos actuales de su educación.

**Nota:** El aplicativo si va a ayudar al rendimiento académico siempre y cuando este sea utilizado correctamente.

**(Brayner) impactos:** seguimos con los impactos:

**primero: impacto Social:** Mejorar la comunicación entre estudiantes que quizá tengan los mismos intereses logrando así que haya mayor socialización dentro de los integrantes de la institución.

**Segundo, impacto económico:** Reducir el dinero en papeleo y automatización de procesos, evitaremos que se esté imprimiendo guías para el proceso de la información.

**Tercero: Impacto Ambiental:** Disminuir materiales que contaminen el medioambiente.

**Cuarto y último: Impacto Tecnológico**: Ascender al mundo tecnológico la institución Alfonso López Pumarejo.

**(Brayner) USUARIOS DIRECTOS:** Como usuarios directos tenemos a los estudiantes, profesores y clientes que vendrían siendo los usuarios externos.

**(Brayner) USUARIOS INDIRECTOS:** Como usuarios indirectos tenemos al coordinador o coordinadora, el rector o rectora y finalmente los padres de familia.

DIAGRAMAS UML:

CASOS DE USO (DILAN)

CLASES (DILAN)

ACTIVIDADES (DILAN)

HISTORIAS DE USUARIO (DILAN)

**BASE DE DATOS**

MODELO ENTIDAD RELACION (**Dilan**)

MODELO RELACIONAL (**Dilan**)

DICCIONARIO DE DATOS (**BRAYNER**)

**DISEÑO**

INDEX DEL PROYECTO (BRAYNER)