



C#

C++



# APRENDE A PROGRAMAR JUGANDO.

Autores : Salvador Briones Rosales.

Iván Jesús Membrilla Romero.

Cristian Álvarez Hossein.

Guillermo Cantón Tortosa.

# 1. Porque es necesario aprender a programar.

- Desarrollo de las nuevas tecnologías.
- Aumento en la educación de la utilización de dispositivos.

Año	Alumnos por ordenador
2006	6,6
2007	6,1
2008	5,3
2009	4,3
2010	3,5
2011	3,2



# 1. Porque es necesario aprender a programar.

- Conocer el medio con el que interaccionamos en el día a día.

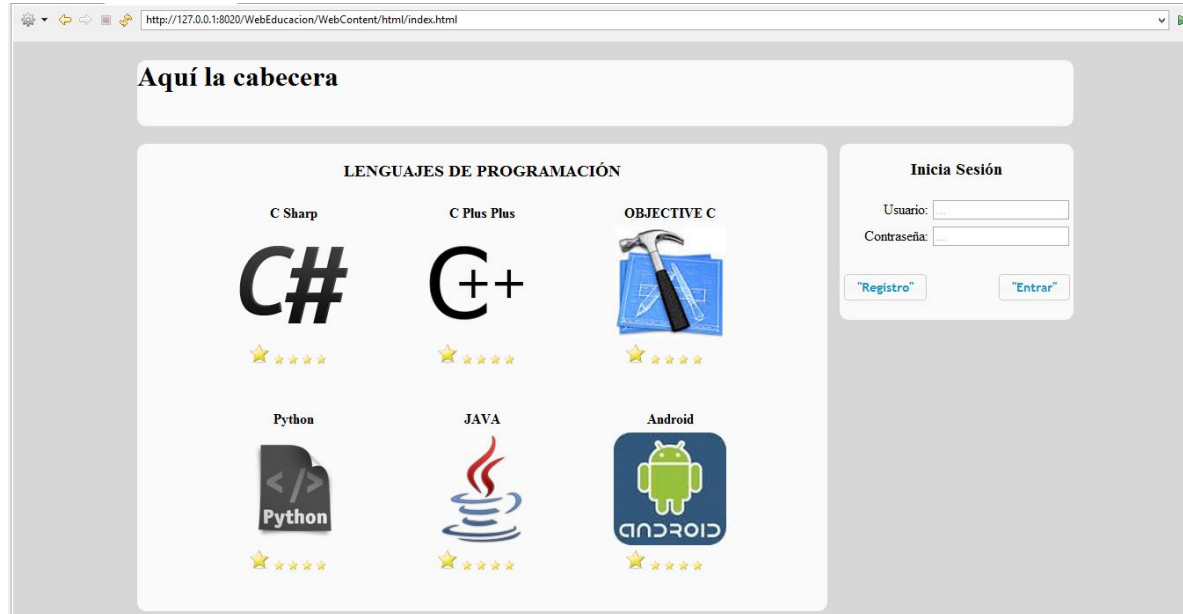


- Posibilidad de llevar una idea acabo una idea propia.



## 2. Modelo de aprendizaje como juego.

- ▶ Modelo de aprendizaje didáctico simple.
  - ▶ Modalidad de puntuación en comparativa con amigos de Facebook o con otros usuarios de nuestro producto.(Fomentar la competitividad)
  - ▶ La puntuación diferenciada en cada uno de los lenguajes de programación.
- La cual al obtenemos haciendo ejercicios planteados, pasando juegos de prueba.



### 3. ¿Como resolver dudas?

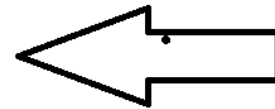
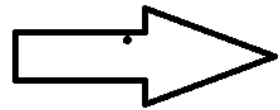
¿ Quien no a buscado nunca en StackOverFlow ?

**Buscador especifico de búsqueda integrado dentro de la página.**

**Chat integrado.  
Tawea**

## 4. ¿ Porque no integrar esta funcionalidad a los entornos de desarrollo mediante plugin ?

- ▶ Ayuda al aprendizaje mediante un buscador específico el cual se ejecuta el propio servicio web de la herramienta de trabajo.
- ▶ Chat integrado para la comunicación con la comunidad de desarrolladores o con el grupo de trabajo.
- ▶ Chat de voz integrado en la herramienta para comunicación de desarrolladores.



Comunicación integrada.



FIN

Gracias.

**EL  
HACK  
ATON**