

ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA
“FELIPE GUAMÁN POMA DE AYALA”

CON NIVEL UNIVERSITARIO: LEY 30220



PROYECTO

PLATAFORMA EDUCATIVA

TÍTULO

**CREACION E IMPLEMENTACIÓN DE
PLATAFORMA VIRTUAL DE LA
INSTITUCIÓN ESFAP "FGPA**

PRESENTADO POR

Mg. Mallqui Baños, Ricardo Michel

Bach. Valenzuela Oré Rodman Ronald

AYACUCHO – PERÚ
2022

Índice

1. Datos generales	1
2. Fundamentación de la actividad	1
3. Justificación de la actividad	2
4. Objetivos	2
4.1. Objetivo General	2
4.2. Objetivo Específicos	2
5. Organizadores	2
6. Metas	3
6.1. Metas de Atención	3
6.2. Metas de Ocupación	3
7. Población objetivo	3
8. Metodología	4
9. Recursos	4
9.1. Potencial Humano	4
9.2. Recursos Financieros	4
9.3. Plan de Contingencia	4
10.Cronograma	5
11.Evaluación	5
12.Currículum vitae 1	5
12.1. Información Personal	5
12.2. Educación Académica	6
12.3. Desarrollo Laboral	6
12.4. Computación	7
12.5. Otras informaciones	7

13.Currículum vitae 2	7
13.1. Información Personal	7
13.2. Educación Académica	8
13.3. Desarrollo Laboral	8
13.4. Computación	8
13.5. Otras informaciones	8

1. Datos generales

1. Región : Ayacucho
2. Provincia : Huamanga
3. Temporalidad : 1-abril-2022 al 30-julio-2022
4. Lugar : Ambientes ESFAPA “FGPA”
5. Nombre del Proyecto : Matemáticas en el arte
6. Institución auspiciadora : ESFAPA “FGPA”
7. Responsables : MALLQUI BAÑOS, Ricardo Michel
8. : Bach. Valenzuela Oré Rodman Ronald

2. Fundamentación de la actividad

Con el objetivo de crear e implementar una plataforma educativa universitaria que identifique a la ESFAP “FGPA”, para :

1. Ofrecer a los estudiantes un entorno virtual accesible y flexible con roles para el e-learning (Procesos de enseñanza-aprendizaje que se llevan a cabo a través de la Internet, caracterizados por una separación física entre profesorado y estudiantes, con el predominio de una comunicación tanto síncrona como asíncrona, a través de la cual se llevará a cabo una interacción educativa).
2. Además de proveer un sistema de información académica, contribuir a la formulación, coordinación, integración, seguimiento y evaluación de sesiones, proyectos y actividades académicas, así como a la construcción de indicadores para la toma de decisiones y a la difusión de resultados de la gestión académica en cada semestre académico. El cual también permitirá al estudiante generar y visualizar su boleta del promedio ponderado de notas y esquelas de pago(biblioteca, . Además solicitar mediante el fut a su institución realice el registro oportuno de la información. Simplificar los procesos administrativos(pagos, asistencias y habilitación de bienes) de los estudiantes y egresados, por un lado. Administración de bienes patrimoniales de la institución.
3. Diseñar y codificar un aplicativo móvil ligero y compatible con los dispositivos móviles (Android y Ios), lo cual permitirá el acceso y navegación en la plataforma desde cualquier dispositivo de manera más fácil, intuitiva. Todo el contenido de gestión académica estará organizado y pensado para un dispositivo, convirtiéndola en un instrumento

mucho más sistematizado y manejable por los usuarios de la institución. Facilitar la ejecución de tareas a través de programas o applets en un mismo lugar de la web, de acuerdo con la necesidad de los usuarios dentro de la ESFAP “FGPA”.

3. Justificación de la actividad

- Organizar a los estudiantes, docentes y directivos de la institución con características registrados en un base de datos con fines educativos y ayuden al desarrollo de la institución y la comunidad de Ayacucho.
- Elaboración un estructura de biblioteca guiada y interactiva para los usuarios.
- Promover a la investigación y creación de estructuras colaborativas en la institución, es decir motivar a crear aplicaciones y uso de ellas.

4. Objetivos

4.1. Objetivo General

Creacion e implementación de plataforma virtual de la institución ESFAP “FGPA”.

4.2. Objetivo Específicos

- Construcción de sistema de registro y logueo de usuarios de la institución y fuera de ella.
- Elaboración de sistema CRUD de documentación y y recursos didácticos unificados (unidades, sesiones y tareas)
- Elaboración de museos, galerias y estudios virtuales y recursos diversos con inteligencia artificial para los usuarios con prácticas en el arte.
- Elaboración de aplicativos Android y Ios de la plataforma compatible con cualquier dispositivo.

5. Organizadores

- El director de la ESFAPA ”FGPA”.
- Coorganizadores de Artes plásticas virtuales.

- Personal de apoyo, de especialidad con prácticas en programación.
- usuarios ESFAPA "FGPA"

6. Metas

6.1. Metas de Atención

- Directivos, jefaturas, docentes, estudiantes, egresados y administrativos de EFAP "FGPA".
- Público en general.

6.2. Metas de Ocupación

- Una laptop
- Establecimiento de roles.
- Realización del sistema CRUD.
- Elaboracion de interfaz de usuarios.
- Adquisición de hosting
- Adquisición de dominio gratuito
- Interfaz de registro de notas
- Elaboración de boleta y actas.
- Elaboración de museos, galerías y estudios virtuales
- Elaboracion de APP Android.
- Elaboracion de APP Ios.

7. Población objetivo

Directivos, jefaturas, docentes, estudiantes, egresados y publico en general de la ESFAPA "FGPA"

- Los beneficiarios directos del proyecto es la comunidad EFAPA "FGPA".
- Público en general.

8. Metodología

Basada en el estudio de programación entre matemáticas y arte y en la praxis analítica de las relaciones vinculantes que se establecen entre las inteligencia artificial y el arte, unida a la indagación de cómo todo ello contribuye la plataforma. También se ha contará con un análisis visual, fundamentado en la observación detallada, la discusión de los resultados obtenidos y la presentación de las conclusiones determinadas respecto de las pruebas realizadas.

9. Recursos

9.1. Potencial Humano

- Docentes.
- Plana directiva y jerárquica de la ESFAPA "FGPA".

9.2. Recursos Financieros

Serán financiados por la ESFAP "FGPA".^{en} obtencion del hosting y dominio y en algunos casos serán auto financiados.

MATERIALES Y EQUIPOS	CONDICIÓN	COSTO EN S/.
Hosting	Adquisición	1500
Dominio	Adquisición	1000
Transporte	Servicio	400
Alimentación	Servicio	500
TOTAL		3400

9.3. Plan de Contingencia

Se contará con materiales auxiliares para subsanar algunos inconvenientes que se presenten y S/. 1,000.00 de recursos adicionales.

10. Cronograma

N°	ACTIVIDADES	Jun.	Jul.	Ago.	Set.	Oct.
1	Presentación del proyecto.	x				
2	Coordinación y organización del proyecto.	x				
3	Procesamiento de proyecto.	x	x			
4	Adquisición de materiales y herramientas.	x	x			
5	Realización del proyecto.		x	x	x	x
6	Coordinación de monitoreo.					x
7	Informe.					x
8	Evaluación de proyecto.					x

11. Evaluación

Se evaluará sistema, con lo cual se procederán a incluir datos reales, Lo cual indicará si el sistema evalúa para la implementación en el sistema correspondiente.

Se alcanzará los informes respectivos a las organizaciones coorganizadoras.

- Insitu del proyecto y
- Post facto – descripción del proyecto.

12. Currículum vitae 1

12.1. Información Personal

1. Apellidos y Nombres : MALLQUI BAÑOS, Ricardo Michel
2. Sexo : Masculino
3. Estado civil : Soltero
4. Fecha de nacimiento : 7 de febrero de 1983
5. DNI : 42131225
6. Celular : 966878340
7. Correo : ricardomallqui6@gmail.com

8. Sitio web : www.esculturassculptures.blogspot.com
9. Dirección : Jr. Untiveros N° 452

12.2. Educación Académica

1. **Maestria en docencia universitaria** Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga.
2. **Licenciado en Ciencias físico matemáticas** – especialidad matemática, Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga.
3. **Artista Plástico** – especialidad escultura, Escuela Superior de Bellas Artes “Felipe Guamán Poma de Ayala”.
4. **Ofimática**, Windows, Ms-Word, Ms-Excel, Ms-PowerPoint, Flash, Dreamweaver, Corel Drawn, Photoshop.
5. Participación en calidad de **asistente** en el siglo “XX Ciclo de conferencias de matemática, física y estadística”, organizado por la escuela de formación profesional de Ciencias Físico Matemáticas.
6. Participación en calidad de **ponente** en el siglo “XX Ciclo de conferencias de matemática, física y estadística”, organizado por la escuela de formación profesional de Ciencias Físico Matemáticas.
7. Participación en calidad de **asistente** en el siglo “XXIII Ciclo de conferencias de matemática, física y estadística”, organizado por la escuela de formación profesional de Ciencias Físico Matemáticas.
8. Participación en calidad de **asistente** en el siglo “XXIII Ciclo de conferencias de matemática, física y estadística”, organizado por la escuela de formación profesional de Ciencias Físico Matemáticas.
9. Participación en calidad de **asistente** en el I Curso Taller Didáctica De Las Artes Visuales en el Nivel Superior, organizado por la escuela de bellas artes Felipe Guman Poma de Ayala.

12.3. Desarrollo Laboral

1. Docencia en matemáticas.
2. Docencia en dibujo – escultura.
3. Exposición individual de escultura.
4. Trabajos encargados de escultura.
5. Editor de textos científicos con \LaTeX .

12.4. Computación

1. Básico: : Office, Adobe illustrator, Corel draw, Photoshop
2. Intermedio : ASYMPTOTE, \LaTeX , 3ds max, Linux, Microsoft Windows
3. Avanzado : Hardware, software (programación) y soportes.

12.5. Otras informaciones

1. Lenguaje

- a) Español : Lengua materna
- b) Quechua : Lengua materna
- c) Inglés : Intermedio (lectura y escritura)

2. Intereses

Matemáticas, escultura, pintura, computación, lectura, plantas, música, atletismo, enseñar, estudiar

13. Currículum vitae 2

13.1. Información Personal

1. Apellidos y Nombres : Bach. Valenzuela Oré Rodman Ronald
2. Sexo : Masculino
3. Estado civil : Soltero
4. Fecha de nacimiento : 27 de julio 1998
5. DNI : 71495379
6. Celular : 96608116
7. Correo : ronald.2707ov@gmail.com
8. Sitio web : www.space7.px
9. Dirección : Jr. Paraguay N° 240

13.2. Educación Académica

1. Ciencias físico matemáticas traslado interno a ingeniería de sistemas - Estudiante serie 500 - Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga.
2. Carrera Profesional : Artista profesional en artes plásticas y visuales. Especialidad: Grabado – Diseño Gráfico. Grado de estudios : Bachiller.
3. **Ofimática**, Windows, Ms-Word, Ms-Excel, Ms-PowerPoint, Flash, Dreamweaver, Corel Drawn, Photoshop.

13.3. Desarrollo Laboral

1. Exposición individual de grabado y diseño gráfico.
2. Trabajos encargados de grabado (Kiru Huantuy).
3. Lider estudiantil y juvenil.
4. Ilustración, xilografía flayer y diseño editorial.

13.4. Computación

1. Básico : Auto CAD 2017, Maya 2019, Cinema 4D, Z Brush 6.66, Python y Matlab.
2. Intermedio : Microsoft Office 2021 (Word, Excel, Power Point, Access y Publisher) Paquete Adobe (Photoshop 2022, Illustrator 2022, InDesign 2022, Audition 2022, After Effect 2022, Premiere 2022, Animate 2022, Lightroom 2022, Dream Weaver 2022 y Acrobat DC 2022), Blender y Cinema 4D.
3. Avanzado : Látex, Miktex 2021 y Corel Draw 2022.
Sistemas Operativos: Linux 5.16.14, Mac OS 12.4 beta 2 y Microsoft Windows 11.

13.5. Otras informaciones

1. Lenguaje

- a) Español : Lengua materna
- b) Quechua : Lengua materna
- c) Ingles : Intermedio (lecto-escritura)

2. Intereses

Matemáticas, física, grabado, computación, animación, música, trekking.

MALLQUI BAÑOS, Ricardo Michel	Bach. VALENZUELA ORÉ Rodman
21 de julio de 2022-Huamanga	21 de julio de 2022-Huamanga
DNI: 42131225	DNI: 71495379