

Proyecto en ANDROID

Una Aplicacion dedicada a niños de 2 añitos
Instructiva y Divertida



18 de octubre de 2012

Agenda

1 Introducción

2 Obejtivos

3 Conclusión

- ¿Cómo Surgió el Tema?



Introducción

- El desarrollo de esta aplicación, es para la estimulación temprana de un niño (Preferiblemente 2 a 4 años).
- Categorías vistas en el desarrollo:
 - Animales



Introducción

- El desarrollo de esta aplicación, es para la estimulación temprana de un niño (Preferiblemente 2 a 4 años).
- Categorías vistas en el desarrollo:
 - Animales
 - Letras



Introducción

- El desarrollo de esta aplicación, es para la estimulación temprana de un niño (Preferiblemente 2 a 4 años).
- Categorías vistas en el desarrollo:
 - Animales
 - Letras



Introducción

- El desarrollo de esta aplicación, es para la estimulación temprana de un niño (Preferiblemente 2 a 4 años).
- Categorías vistas en el desarrollo:
 - Animales
 - Letras



Objetivos

Objetivo:1



Inovar en los Juegos del Sistema Operativo ANDROID para estimular el aprendizaje en los niños de 2 a 4 años.

Objetivo:2



Crear otra alternativa bajo el concepto JUGANDO SE APRENDE.



Objetivos

Objetivo:1



Inovar en los Juegos del Sistema Operativo ANDROID para estimular el aprendizaje en los niños de 2 a 4 años.

Objetivo:2



Crear otra alternativa bajo el concepto JUGANDO SE APRENDE.



¿Cómo Surgió el Tema?

Las ideas dadas por cada integrante fue juntada, y así surgió el juego llamado babyplay en la cual los niños menores podran interactuar con una aplicacion vista en un dispositivo android y darle la estimulación necesaria para su aprendizaje.

Finalidad del Proyecto:

Lograr una exitosa interacción entre los niños y la aplicación.



¿Cómo Surgió el Tema?

Las ideas dadas por cada integrante fue juntada, y así surgió el juego llamado babyplay en la cual los niños menores podran interactuar con una aplicacion vista en un dispositivo android y darle la estimulación necesaria para su aprendizaje.

Finalidad del Proyecto:

Lograr una exitosa interacción entre los niños y la aplicación.

