**DOCUMENTO INFORME METODOLÓGICO**

**FECHA DE ENTREGA:23/03/2023**

# **INTEGRANTES**

Giovanni león

Royner guardo

Gabriel Sabatini

# **TÍTULO**

Skill Forge Academy

# **RESUMEN**

Skill forge academy es un aplicativo web que ofrece cursos en una amplia variedad de temas, desde habilidades técnicas y empresariales hasta artes y música. Su propósito es permitir que cualquier persona en cualquier lugar del mundo pueda aprender y desarrollar nuevas habilidades a su propio ritmo. Los cursos están diseñados por expertos en el tema y van desde niveles básicos hasta avanzados y se pueden acceder a través de computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes. Skill forge Academy ofrece una amplia gama de herramientas de aprendizaje, incluyendo videos, cuestionarios, discusiones y ejercicios prácticos.

# **Contexto**

La falta de acceso a una educación de calidad y asequible para las personas de todo el mundo. Muchas personas enfrentan barreras para obtener una educación tradicional, ya sea por motivos financieros, geográficos o de tiempo. Esto limita sus oportunidades de aprendizaje, desarrollo personal y profesional.

Además, aunque hay muchas plataformas de educación en línea disponibles, puede ser difícil para los estudiantes encontrar cursos de alta calidad que cubran una amplia variedad de temas. Esto puede generar desconfianza y frustración entre los estudiantes, quienes buscan cursos que realmente les ayuden a mejorar sus habilidades y alcanzar sus metas.

En resumen, el problema que Skill Forge Academy busca abordar es la falta de acceso a una educación de calidad y asequible, y la necesidad de una plataforma de educación en línea que ofrezca cursos y tutorías de alta calidad y amplia variedad de temas.

# **JUSTIFICACIÓN**

Skill Forge Academy, es un aplicativo web que tiene como objetivo brindar acceso a una gran variedad de cursos pertenecientes a diferentes campos de estudios (ingenierías, matemáticas, lenguas, etc..). Cursos, a los cuales los usuarios podrán ingresar en el momento que lo deseen, desde cualquier lugar que tenga cobertura de internet; permitiendo así, que el usuario pueda crear una ruta de aprendizaje amoldada a su propio ritmo.

# **OBJETIVO GENERAL**

1. Desarrollar una plataforma de educación en línea que permita a estudiantes de todo el mundo acceder a cursos de alta calidad en una amplia variedad de temas, contribuyendo así a la mejora de su educación, habilidades y apoyando su crecimiento personal y profesional.

# **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Análisis del modelo del negocio.
2. Diseñar y desarrollar una plataforma interactiva, intuitiva y amigable para el usuario.
3. Implementación de pruebas unitarias para asegurar la calidad del software.

# **METODOLOGÍA**

1. Construcción de los diagramas UML,Clases, flujo.
2. Construcción de muck-ups.
3. Uso del lenguaje de programación *Java y Typescript* para el desarrollo del aplicativo web.
4. Desarrollar un sistema de registro y autenticación seguro que proteja la privacidad de los usuarios y evite el acceso no autorizado
5. Implementar una funcionalidad de búsqueda que permita a los estudiantes encontrar cursos específicos en función de sus intereses, nivel de habilidad y otros criterios relevantes.
6. Crear un espacio que posibilite la creación del contenido por parte de la comunidad, que además permite publicar cursos de una amplia variedad de temas.