

Genius Guess.

Es una plataforma de aprendizaje diseñada en el semestre cursado 2021-I por los estudiantes Jorge Alarcón, Daniel Castellanos, David Holguín, Duván Izaquita y Fernanda Páez para la clase de Programación e Introducción a los métodos numéricos de la Universidad Nacional de Colombia, fue desarrollado por medio de lenguaje Python junto a librerías como Tkinter, Pygame y Sys con el que se busca reforzar y ampliar la conexión histórica en torno a temáticas de física y sus personajes ligados a éstas.

Temáticas y metodología.

La metodología de la plataforma se basa en preguntas de selección múltiple para manejar aspectos básicos de tópicos como el Electromagnetismo, Mecánica Newtoniana, Relatividad, Astronomía y derivados, todos acogidos de recursos bibliográficos que en su principio están pensados para formar destrezas académicas para pruebas institucionales como el ICFES, pruebas de admisión, entablando un sistema donde el usuario sólo conoce después de hacer su sesión, cuáles fueron las preguntas correctas, con la intención de que se deba repetir la prueba hasta que se resuelva satisfactoriamente de manera completa.

Juegos.

Genius Guess tiene múltiples juegos arcade relacionado a cada uno de los cursos, con el que se permite que el usuario interactúe desde otra perspectiva, intente alcanzar los mayores puntos posibles y corrobore la flexibilidad del aprendizaje, en el momento existen 4 juegos disponibles, cada uno con conceptos y mecánicas independientes, además la plataforma ofrece dos apartados en forma de cartas de lectura donde se resaltan datos curiosos, referencias y frases de distintos personajes importantes.