



KNOWLY



MEDINA GARCIA JORGE ARMANDO  
LORIA CANCHE PALOMA DE LOS ANGELES

## Objetivo

La idea es desarrollar una plataforma educativa que acerque a niños y jóvenes al mundo digital mediante lecciones en línea, decidimos emplear ejercicios dinámicos e interactivos con tal de promover un aprendizaje significativo, para que la experiencia no se sienta repetitiva.

### Objetivos específicos

- Integrar actividades interactivas que hagan del aprendizaje una experiencia atractiva y divertida.
- Ofrecer contenidos adaptados a los niveles de cada usuario, para fortalecer los conocimientos adquiridos en la escuela.
- Promover la participación del estudiante mediante ejercicios prácticos.
- Impulsar la innovación en la educación mediante el uso de herramientas digitales.

## Introducción

**Knowly** es una plataforma educativa diseñada para acercar a niños y jóvenes a lecciones en línea sobre los diferentes temas que forman parte de su etapa escolar. Con la idea de complementar la educación tradicional ofreciendo un entorno digital que resulte atractivo y dinámico.

La plataforma busca atender distintas necesidades:

- **Accesibilidad:** ofrecer contenido en línea que pueda llegar a estudiantes sin importar su ubicación.
- **Interactividad:** incluir actividades que integren juegos, cuestionarios, simulaciones y ejercicios prácticos.
- **Motivación:** aplicar elementos de gamificación (puntos, niveles, recompensas) que incentiven a los estudiantes a seguir aprendiendo.
- **Personalización:** adaptar los contenidos y la dificultad de los ejercicios según el ritmo y el estilo de aprendizaje de cada usuario.

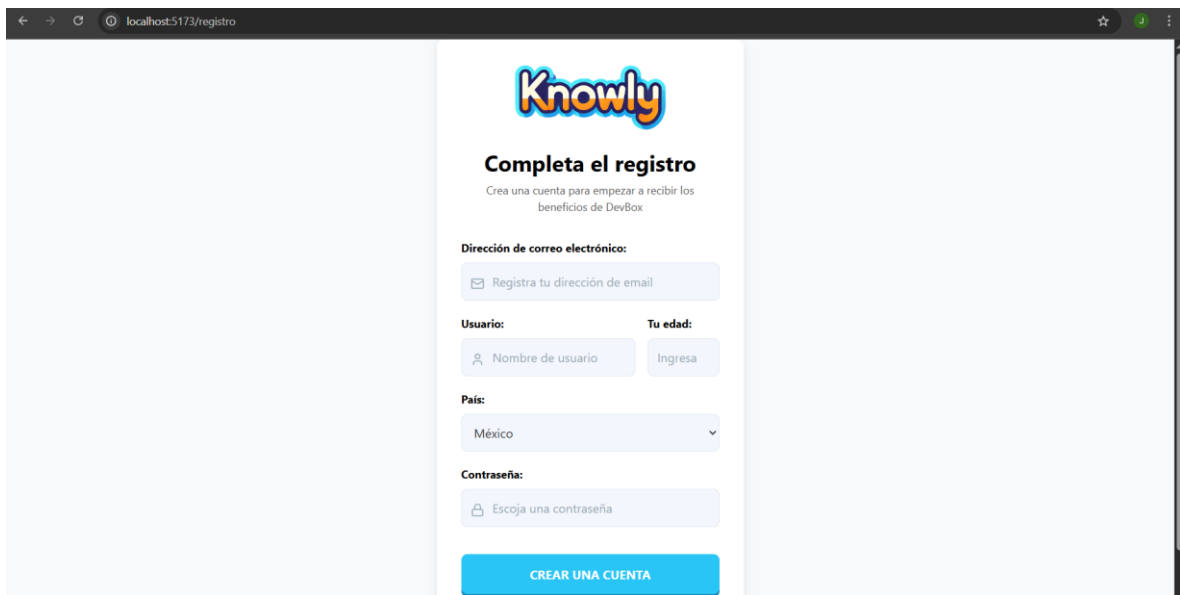
Desarrollo

- Concepto: El proyecto consiste en una aplicación web enfocada en la enseñanza y el aprendizaje dinámico a través de ejercicios interactivos. El objetivo es crear un entorno atractivo que motive a los usuarios a practicar y mejorar sus conocimientos en distintas asignaturas.
- Obtención de requerimiento:
  - **Usuarios:** sistema de login y autoregistro.
  - **Roles y accesos:** usuario estándar, usuario premium y administrador.
  - **Panel de administración:** gestión de cursos, asignaturas, usuarios y ejercicios mediante un CRUD.
  - **Suscripciones:** control de usuarios premium (acceso total) y no premium (acceso limitado).
  - **Experiencia interactiva:** ejercicios dinámicos e interactivos que fomenten la práctica y el aprendizaje.
  - **Base de datos:** almacenamiento de usuarios, progreso, cursos y resultados de ejercicios.
- Analisis y Diseño
  - **Base de datos** para usuarios, cursos, asignaturas, ejercicios y suscripciones.
  - **Frontend web** accesible desde navegadores, con una interfaz amigable e intuitiva.
  - **Backend** encargado de la lógica de negocio: autenticación, control de roles, validación de ejercicios y gestión de suscripciones.
  - **Panel administrador** con CRUD completo para la gestión de contenidos.
  - **Diseño de usabilidad** enfocado en gamificación, motivación y facilidad de uso.
- Código
  - Desarrollo del login y autoregistro con validaciones.
  - Programación de roles de usuario y permisos.
  - Construcción del panel CRUD para cursos, suscripciones, asignaturas, ejercicios y usuarios.
  - Implementación del sistema de suscripciones premium y no premium.
  - Creación de ejercicios dinámicos e interactivos en el frontend.
  - Integración del backend con la base de datos.

- Test
  - **Pruebas de usabilidad:** revisión de la experiencia del usuario para verificar la fluidez en la navegación.
  - **Pruebas de aceptación:** comprobación de que el sistema cumple con los debidos requerimientos.
- Despliegue

El sistema es puesto en marcha en un entorno de producción, alojado en un servidor web o en una plataforma de servicios en la nube como AWS o Google Cloud. Para garantizar un acceso seguro y confiable.

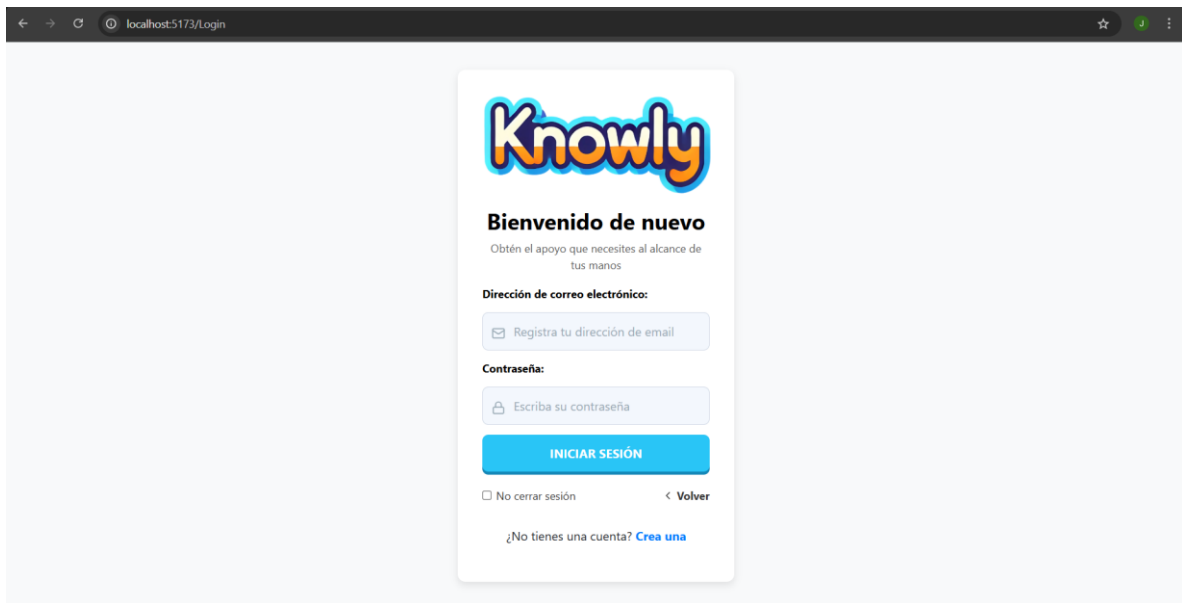
## Anexos



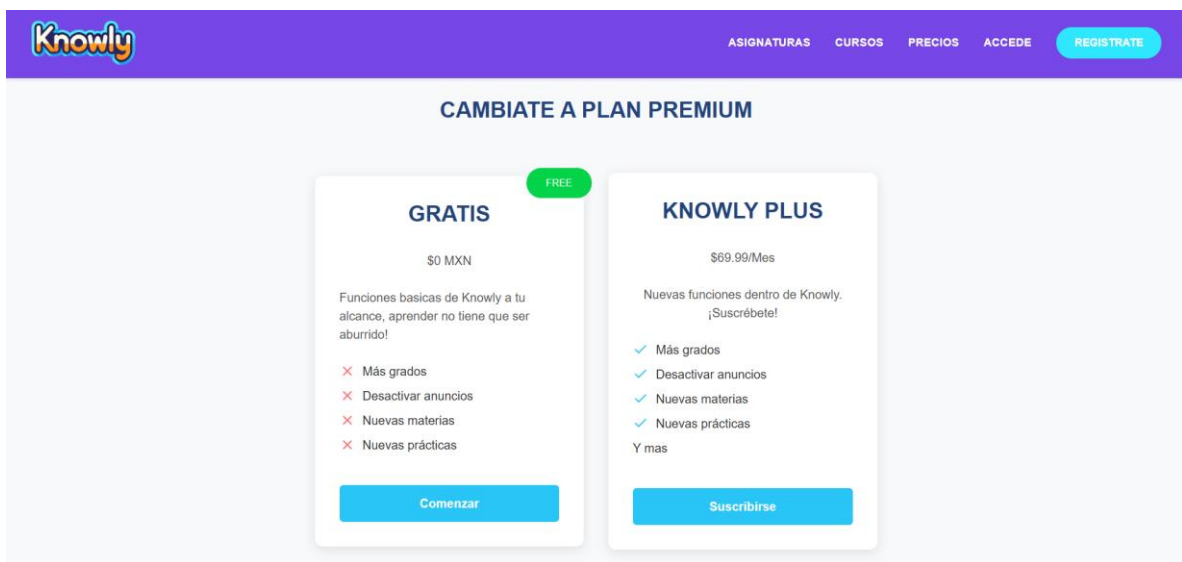
The image shows a web browser window with the address bar displaying 'localhost:5173/registro'. The page features the 'Knowly' logo at the top, followed by the heading 'Completa el registro' and a subtext 'Crea una cuenta para empezar a recibir los beneficios de DevBox'. The registration form includes the following fields and elements:

- Dirección de correo electrónico:** A text input field with a placeholder 'Registra tu dirección de email' and an email icon.
- Usuario:** A text input field with a placeholder 'Nombre de usuario' and a user icon.
- Tu edad:** A text input field with a placeholder 'Ingresa'.
- País:** A dropdown menu currently showing 'México'.
- Contraseña:** A text input field with a placeholder 'Escoja una contraseña' and a password icon.
- CREAR UNA CUENTA:** A prominent blue button at the bottom of the form.

*Ilustración 1 Autoregistro*



*Ilustración 2 Login*



*Ilustración 3 Precios*

← Volver



### Suscríbete a Knowly Plus

Suscripción Knowly Plus	\$69.99 MXN
Subtotal	\$69.99
Impuestos	\$0.00
<b>Total</b>	<b>\$69.99</b>

### Método de Pago

Información de la tarjeta

1234 1234 1234 1234

MM/AA

CVC


Nombre del titular de la tarjeta

Nombre completo

Suscribirse


Paypal

**Ilustración 4 Pasarela Pago**




ASIGNATURASCURSOSUSUARIO

### ASIGNATURAS




**Inglés**  
Contenido de inglés.  
6-10 años

Unirme >




**Español**  
Contenido de español.  
6-10 años

Unirme >




**Matemáticas**  
Contenido de matemáticas.  
11-15 años

Unirme >




**Historia**  
Contenido de historia.  
15-18 años

Unirme >




**Química**  
Contenido de química.  
11-15 años

Unirme >




**Física**  
Contenido de física.  
11-15 años

Unirme >



**Geografía**  
Contenido de geografía.  
11-15 años

Unirme >



**Informática**  
Contenido de informática.  
15-18 años

Unirme >

**Ilustración 5 Inicio**



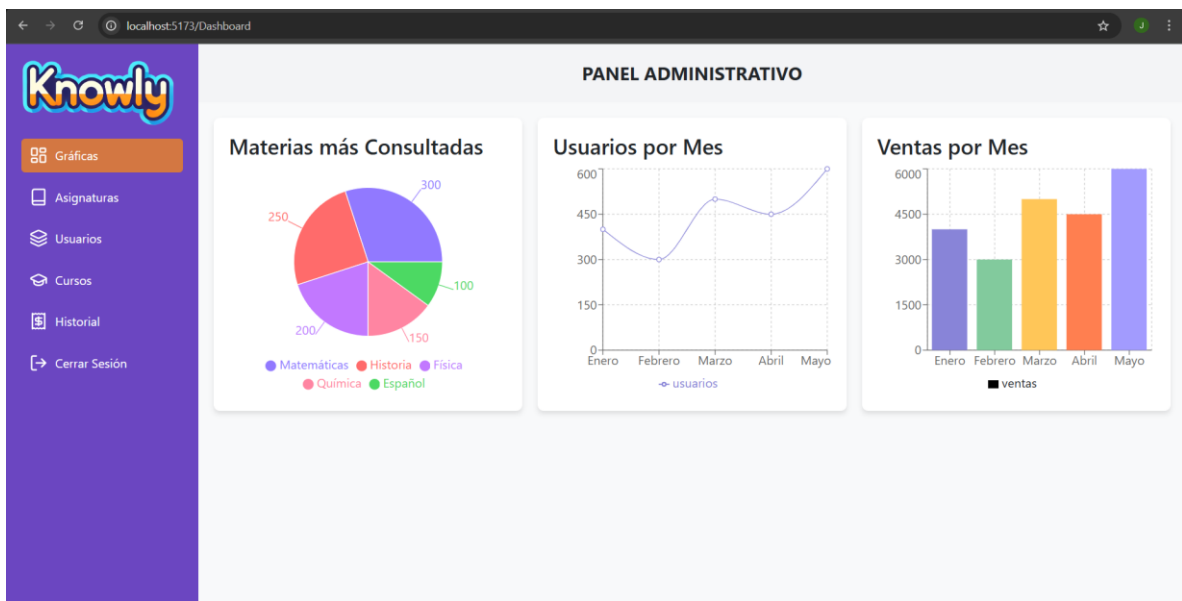
**Ilustración 6 Inicio No Premium**



**Ilustración 7 Temas**



**Ilustración 8 Ejercicios**



**Ilustración 9 Panel Admin**





**Ilustración 10 CRUD**