

PROPUESTA DE PROYECTO INTEGRADO (PI)

INFORMACIÓN GENERAL

Alumno/a	Ricardo Núñez Hernández
Título para el PI	Trivialdroid

INTRODUCCIÓN

Contextualización del problema a resolver. Describir claramente de dónde surge la necesidad de este PI y su utilidad. En caso de que se base en trabajos previos, debe aclararse cuáles son las aportaciones que ofrecería tu proyecto.

Existe un nicho de páginas que buscan hacer juegos de preguntas especializadas en una asignatura de nivel de secundaria o bachiller con la esperanza de que algún profesor encuentre dicha página y la use para que los alumnos/as aprendan por medio de una competencia amistosa.

Tengo la intención de crear una aplicación que cumpla ese fin y para maximizar ese fin voy a hacer que comprenda múltiples asignaturas y niveles.

OBJETIVOS

Descripción detallada de en qué consistirá el PI. En caso de que el objeto principal del PI sea el desarrollo de una aplicación, habrá que describir todo lo que queramos que haga esa aplicación. Debes detallar los objetivos, y desglosar cada uno de ellos en funcionalidades. Así mismo, deberás detallar los objetivos y funcionalidades que pretendes desarrollar para la versión 1.0 de tu proyecto.

Como ya mencioné haré una aplicación, dicha aplicación será una versátil que mayormente manejará bases de datos externas.

¿Qué quiero decir con esto? Me refiero a que las preguntas y respuestas serán prefabricadas en dichas bases de datos y la aplicación solo te dará opciones, como si fuera un examen de tipo test.

Al principio, cuando elijas una asignatura se le ofrecerá al profesor un menú de opciones que permite seleccionar el nivel académico de la prueba (dependiendo de la asignatura el nombre de dichos niveles variará, como en el caso del inglés), la cantidad de equipos o jugadores individuales que participaran en el juego y la cantidad máxima de rondas.

En el juego se elegirá una pregunta en el posible mar de opciones que ofrece la base de datos elegida según la asignatura y el nivel, y es deber de los equipos en responder, si concuerda con la respuesta conseguirán un punto. Cada ronda tendrá una pregunta distinta para cada equipo y cuando todas acaben se mostrará quien es el ganador y cuál es la puntuación de todos los participantes (aunque dicha puntuación era visible durante el transcurso del juego de todas maneras).

ENTORNO TECNOLÓGICO

TECNOLOGÍAS EMPLEADAS:

Enumeración de las tecnologías utilizadas (lenguajes de programación, frameworks, sistemas gestores de bases de datos, etc.) en el desarrollo del P.I.

Java, CSS y SQL.

RECURSOS SOFTWARE Y HARDWARE:

Listado de dispositivos (placas de desarrollo, microcontroladores, procesadores, sensores, robots, etc.) o software (IDE, editores, software de virtualización, software para diagramas, etc.) empleados en el desarrollo del PI.

Software: Android Studio, GitHub y SQLite.

REFERENCIAS

Listado de referencias (libros, páginas web, etc.), en las que te has basado para esta propuesta

Obviamente las preguntas de los juegos estarán basadas en los libros de texto académicos del nivel y asignatura especificados previamente antes de comenzar a jugar.

La idea en sí vino al recordar que durante un cierto tiempo un profesor(a) hace años nos puso a prueba a los alumnos apuntándonos a una página que tenía una serie de preguntas y respuestas sobre su asignatura en cuestión. No me acuerdo del nombre de la página, pero me gustaría hacer una aplicación basado en eso.