

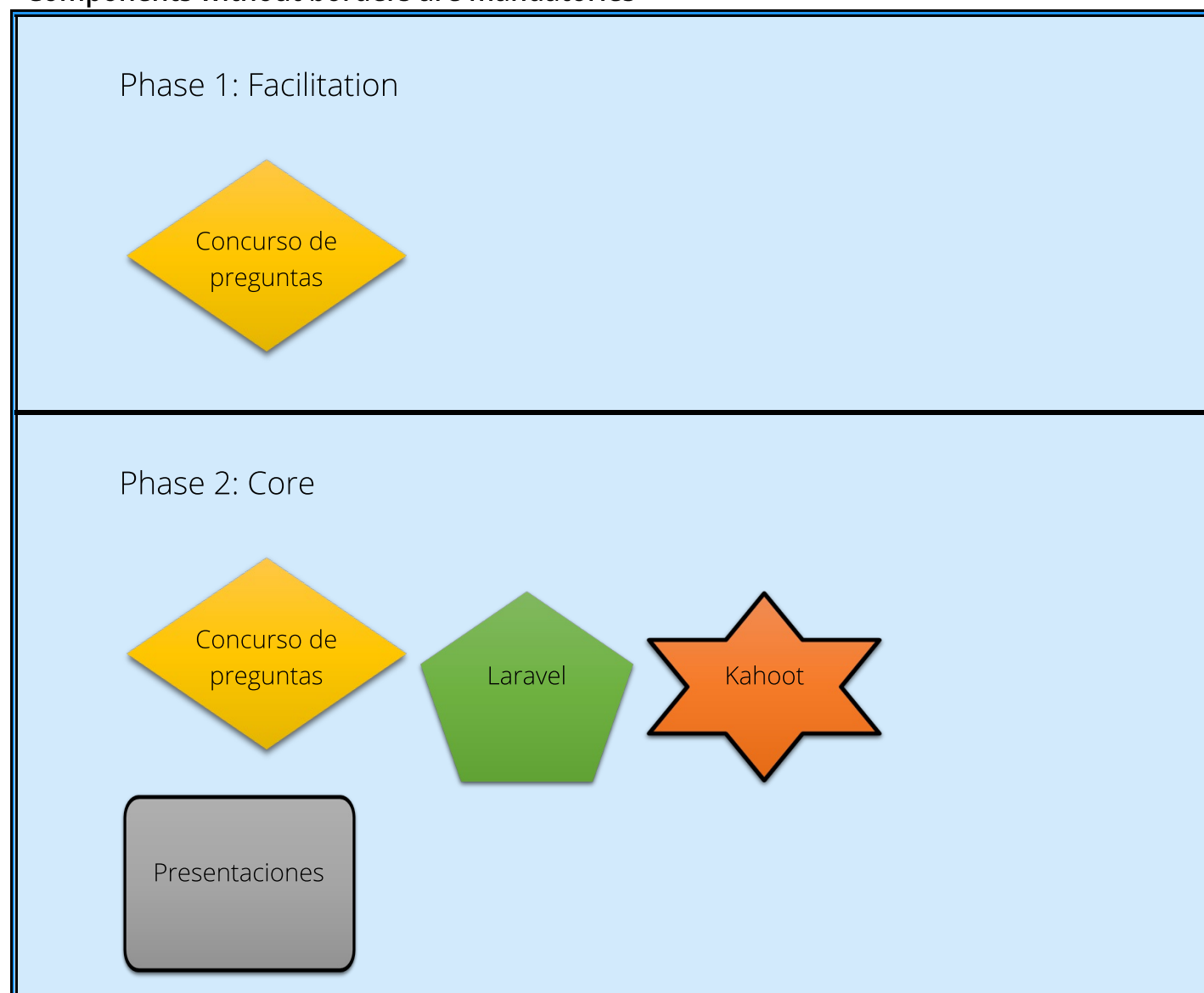
# Gamification Experience: Implementación Sistema Web para la Fundación Sordos Iguales

**Subject Matter:** Gestión de Proyectos de Desarrollo de Software

## **Description:**

Durante todo el semestre, los estudiantes deben ir aplicando los conocimientos desarrollados en clases, en un proyecto real para la Fundación Sordos Iguales, cuya principal característica es la incorporación de Lengua de Señas Chilena en la interfaz de usuario

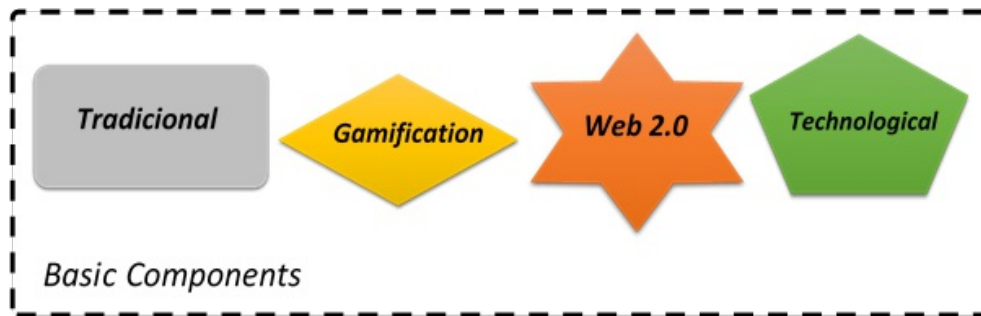
**\*Components without borders are mandatory**



### Phase 3: evaluation



### Convention:



## Phase 1: Facilitation



**Name:** Concurso de preguntas

**Description:** En todas las clases se aplica un set acotado de preguntas.

**Instructors Instructions:** Los estudiantes deben responder las preguntas presentadas, seleccionando la alternativa correcta

**Learning Objectives:** OE1.Gestión,OE2.Ejecutar

**Length:** 15 minutos

**Materials:** Computador

**Purpose:** Puede ser utilizado para introducir un nuevo tema y determinar los conocimientos previo o para validar si se alcanzaron los resultados de aprendizaje

**Space:** Laboratorio

**Students Instructions:** Los estudiantes deben responder las preguntas presentadas,

seleccionando la alternativa correcta

**Students Per Team:** 4

**subject Matter:** Gestión de Proyectos de Desarrollo de Software

**Url:** N/A

**Download files:** <https://back-gamification.herokuapp.com/file/Gamification/Concurso de preguntas>

## Phase 2: Core



**Name:** Concurso de preguntas

**Description:** En todas las clases se aplica un set acotado de preguntas.

**Instructors Instructions:** Los estudiantes deben responder las preguntas presentadas, seleccionando la alternativa correcta

**Learning Objectives:** OE1.Gestión,OE2.Ejecutar

**Length:** 15 minutos

**Materials:** Computador

**Purpose:** Puede ser utilizado para introducir un nuevo tema y determinar los conocimientos previo o para validar si se alcanzaron los resultados de aprendizaje

**Space:** Laboratorio

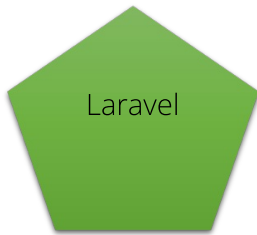
**Students Instructions:** Los estudiantes deben responder las preguntas presentadas, seleccionando la alternativa correcta

**Students Per Team:** 4

**subject Matter:** Gestión de Proyectos de Desarrollo de Software

**Url:** N/A

**Download files:** <https://back-gamification.herokuapp.com/file/Gamification/Concurso de preguntas>



**Name:** Laravel

**Description:** Framework de programación para la creación de sistemas web

**Url:** <https://laravel.com/>



**Name:** Presentaciones

**Description:** Documentos creados en power point, utilizados para explicar conceptos y desarrollar el contenido de la asignatura

**Url:** N/A



**Name:** Kahoot

**Description:** Herramienta que permite el desarrollo de concursos en bases a preguntas con alternativas. En cada aplicación se genera un podio que muestra a los ganadores

**Url:** <https://kahoot.com/schools-u/>

## Phase 3: Evaluation



**Name:** Caritas felices

**Description:** Sistema de premios en base a puntos ganados por actividades extras o por la calidad del trabajo obligatorio. Los puntos se presentan por stickers de caritas felices

**Instructors Instructions:** En cada actividad obligatoria o propuesta como voluntaria, se indican los requisitos y criterios para obtener una carita feliz. Al finalizar el semestre, las carits felices se cambian por décimas que ayudan a mejorar el promedio de aprobación de los estudiantes

**Learning Objectives:** OE1.Gestión,OE2.Ejecutar

**Length:** Todo el semestre

**Materials:** Hoja de registro de las caritas felices; stickers; otros según la actividad específica

**Purpose:** Motivar el aprendizaje mediante el desarrollo de actividades voluntarias, no calificadas formalmente

**Space:** Laboratorio

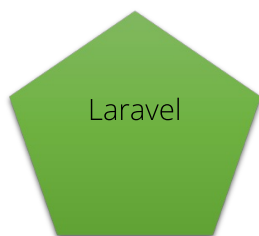
**Students Instructions:** En cada actividad obligatoria o propuesta como voluntaria, se indican los requisitos y criterios para obtener una carita feliz. Al finalizar el semestre, las carits felices se cambian por décimas que ayudan a mejorar el promedio de aprobación de los estudiantes

**Students Per Team:** 1

**subject Matter:** Gestión de Proyectos de Desarrollo de Software

**Url:** N/A

**Download files:** <https://back-gamification.herokuapp.com/file/Gamification/Caritas felices>



**Name:** Laravel

**Description:** Framework de programación para la creación de sistemas web

**Url:** <https://laravel.com/>



Presentaciones

**Name:** Presentaciones

**Description:** Documentos creados en power point, utilizados para explicar conceptos y desarrollar el contenido de la asignatura

**Url:** N/A



Kahoot

**Name:** Kahoot

**Description:** Herramienta que permite el desarrollo de concursos en bases a preguntas con alternativas. En cada aplicación se genera un podio que muestra a los ganadores

**Url:** <https://kahoot.com/schools-u/>