



Plataforma Educativa Interactiva EduVibe

Nombre: Javier Pintado Navarro

Curso académico: (2023-2024)

Curso: 2º Desarrollo de aplicaciones web



ÍNDICE:

1. ¿ QUÉ ES EDUVIBE?
2. ¿QUE ME LLEVÓ A REALIZAR ESTE PROYECTO?
3. ALTERNATIVAS DEL MERCADO
4. TECNOLOGÍAS USADAS
5. MODELO ENTIDAD/RELACIÓN
6. DEMO DE LA APLICACIÓN
7. FUTURAS MEJORAS



1. ¿QUÉ ES EDUVIBE?

EduVibe es una plataforma educativa interactiva diseñada para facilitar la enseñanza y el aprendizaje.

Características Principales

- **Gestión de Clases**
- **Asignación de Tareas**
- **Fácil de Usar**
- **Seguridad**

EduVibe mejora la experiencia educativa para todos, haciendo el aprendizaje más accesible y la gestión más sencilla.

2. ¿QUE ME LLEVÓ A REALIZAR ESTE PROYECTO?

Después de años usando Moodle, noté muchas limitaciones y dificultades de uso tanto para profesores como para alumnos, como lentitud, interfaz poco intuitiva y caídas de la página. Esto me motivó a crear EduVibe, una plataforma más moderna y fácil de usar, diseñada para superar estos problemas y adaptarse mejor a las necesidades de la educación en línea.



3. ALTERNATIVAS DEL MERCADO

Para comparar EduVibe con otras plataformas, he considerado Google Classroom, Moodle y Schoology.

Google Classroom se integra bien con herramientas de Google y facilita la gestión de clases, pero tiene poca flexibilidad. **Moodle** ofrece gran personalización y una comunidad activa, pero su interfaz es desactualizada y requiere conocimientos técnicos. **Schoology** combina gestión de clases y herramientas colaborativas con una interfaz intuitiva, pero algunas funciones avanzadas son de pago.

EduVibe se destaca por su velocidad, facilidad de uso mediante una interfaz intuitiva, convirtiéndose en una excelente opción para institutos y academias que buscan una herramienta moderna y eficiente.

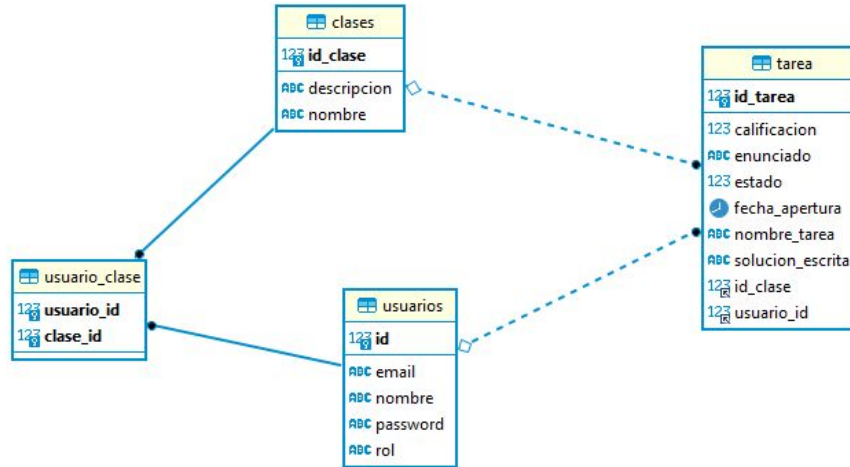


4. TECNOLOGÍAS USADAS

Para desarrollar EduVibe, he elegido Spring Boot para el backend, Angular para el frontend y MySQL para la base de datos. Estas tecnologías fueron seleccionadas porque son las que mejor conozco y domino, lo que me permite desarrollar la aplicación de manera eficiente y garantizar alta calidad. Mi familiaridad con estas herramientas me permite aprovechar sus funcionalidades al máximo y resolver problemas rápidamente, asegurando una plataforma educativa interactiva que cumpla con los requisitos del proyecto.

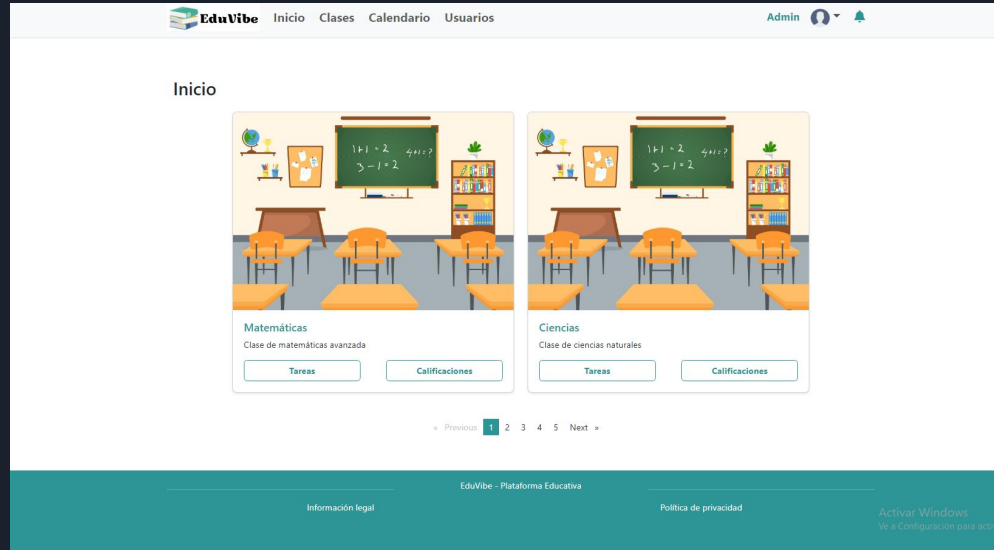


5. MODELO ENTIDAD/RELACIÓN



6. DEMO DE LA APLICACIÓN

- A continuación voy a realizar una demo de las funcionalidades de EduVibe:





7. FUTURAS MEJORAS

Mejorar la Apariencia:

- Optimizar la interfaz para que sea atractiva y fácil de usar en cualquier dispositivo.

Añadir Funciones:

- Incluir un chat para mejorar la comunicación entre profesores y alumnos.
- Implementar notificaciones para avisar sobre nuevas tareas y cambios.
- Integrar eventos de las tareas en el calendario.

Pulir la Lógica:

- Añadir una tabla intermedia para permitir que una tarea tenga múltiples usuarios y viceversa.

