

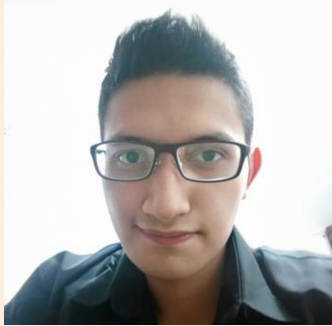
Quiz Maker



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA



Presentación del Grupo



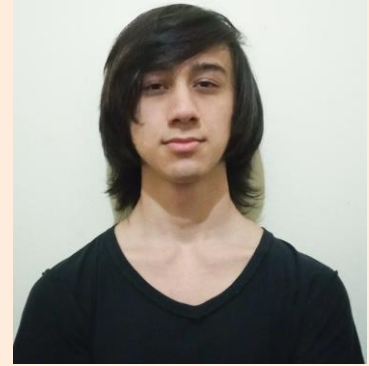
*Johan Danilo Gómez
Bocanegra*

Ingeniería Electrónica



*Luis Fernando Chitiva
Arévalo*

Ingeniería Electrónica



*Daniel Ricardo Quintero
Moya*

Ingeniería Electrónica

Introducción

La problemática a resolver con este programa es, de forma principal, la dificultad de crear exámenes virtuales de muchos profesores sin conocimientos en tecnología, brindándoles un programa sencillo, intuitivo y con evaluación virtual, lo cual facilita el proceso de organización de notas.

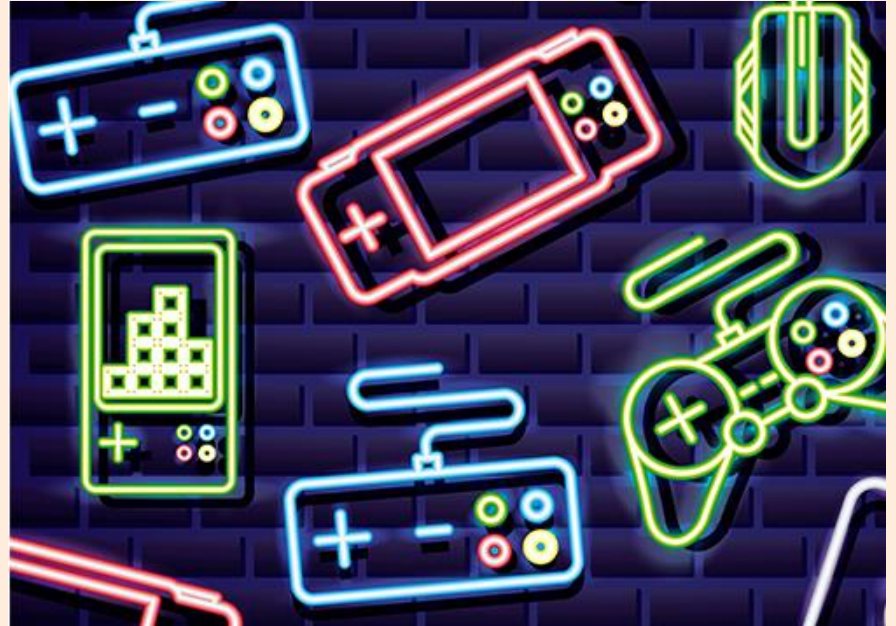


Campo de Acción

Principal: Educación

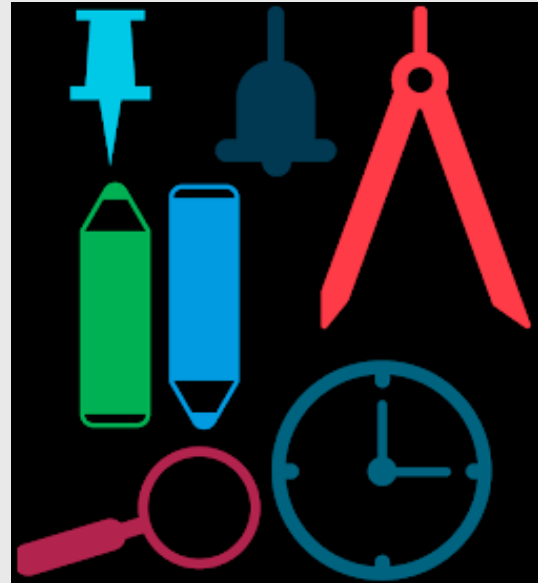


Secundario: Entretenimiento



Definición General

Es un programa que proporciona las herramientas para creación de quices y actividades por parte del usuario



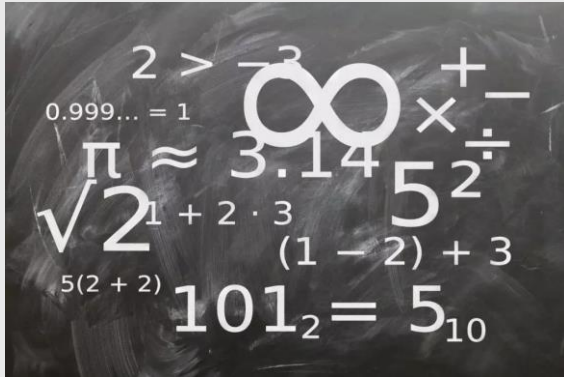
Propósitos y Objetivos



- *Lograr evaluar de una manera divertida*
- *Dar una herramienta a los estudiantes para que entre compañeros se evalúen respecto a sus conocimientos*
- *Brindar a los docentes una forma didáctica de evaluar*
- *Aprender Python y algunas de sus librerías como Tkinter*

Funcionamiento

La forma de guardar las preguntas se basa en un sistema de categorías, subcategorías y nivel de dificultad.



Categorías y Subcategorías

Las categorías y subcategorías se identifican con siglas de las mismas, y están divididas en:

Ciencias (CM): Química (QC), Física (FC), Biología (BG) y Matemáticas (MT)

Sociales (SC): Política (PC), Historia (HT), Geografía (GF) y Filosofía (FF)

Cultura (CT): Literatura (LT) y Arte (AT)

Entretenimiento (ET): Deportes (DP), Cine (CE) y Videojuegos (VJ)

Nivel y Tipo de Actividad

Las preguntas se encuentran clasificadas por nivel: Fácil, intermedio y difícil.

También se tiene la opción de colocar "Cualquiera" en la categoría, subcategoría y en el nivel, en caso de quererse una pregunta de forma aleatoria.

Para esta entrega se tiene solamente la actividad de quiz de pregunta de opción múltiple, la cual sirve para dar una valoración estándar, pero idealmente se planea aumentar el número de actividades con las preguntas suministradas para hacer evaluaciones de forma más didáctica.

Datos Extraídos de la Web

Extraídos de: <https://ocio.uncomo.com/articulo/preguntas-de-cultura-general-con-respuestas-49522.html>

Se extrajeron preguntas de una página de preguntas de cultura general con sus respectivas respuestas, 200 preguntas divididas en 4 categorías, y aplicando slicing para su presentación al usuario en caso de solicitar sugerencias para preguntas, presentando la pregunta y su respuesta, permitiendo al usuario crear las demás opciones para cumplir con el formato

Resultado Esperado

Presentar un programa intuitivo en su uso para ofrecer las herramientas para la elaboración de quices didácticos y sencillos a la hora de evaluar al usuario.

Puede ser usado por maestros para la creación de evaluaciones o por estudiantes, para el juego y entretenimiento entre ellos.



Resultado Obtenido

El programa final presenta las características buscadas de forma ideal, siendo intuitivo en su uso y funcionamiento, permitiendo la creación de quices virtuales

Quiz Maker

Agregar pregunta

Ingrese la pregunta (NO poner "¿ ? ^"): A que reino de seres vivos pertenecen las levaduras?

Ingrese la respuesta correcta: El reino Fungi

Ingrese otra respuesta: El reino Monera

Ingrese otra respuesta: El reino Protista

Ingrese otra respuesta: El reino Animal

Dificultad de la pregunta: Intermedio

Categoría: Ciencias Naturales / Matemáticas (CM)

Subcategoría: (CM) Biología

Volver **Guardar** **Aleatorio**

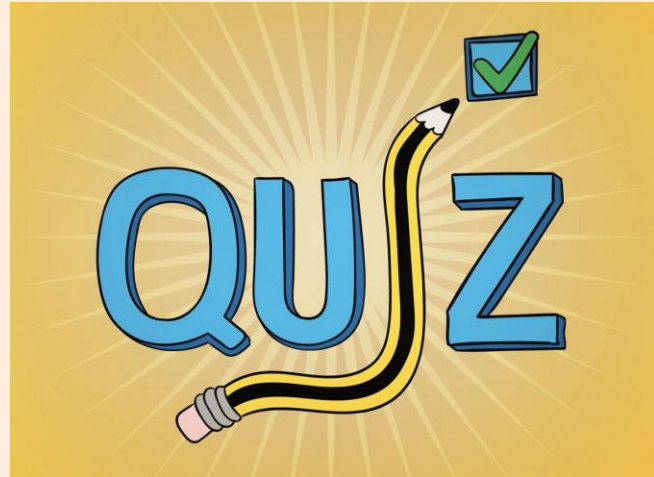
¿Donde realizan las plantas la fotosíntesis?

Aire	Tall
Hojas	Raiz

Score: 0

Trabajo a Futuro

De forma principal se plantea como añadidos al proyecto otros tipos de minijuegos para quices utilizando las preguntas y respuestas ya almacenadas y registradas por el usuario



Conclusiones

- Se desarrolló de buena manera el tema de las calificaciones didácticas, creando un sistema de usuarios con sus respectivas puntuaciones, permitiendo hacer comparativas entre distintos jugadores
- El programa sirve como evaluador tanto entre alumnos con compañeros como con maestros, facilitando la evaluación con un medio virtual y de calificación instantánea
- El desarrollo del programa brindó aprendizaje referente a diferentes librerías como Tkinter y sus funciones personalizadas

*¡Muchas gracias por
su atención!*