

Proyecto

“APRENDIENDO JUNTOS”

**PRESENTACIÓN FINAL
PORTAFOLIO DE TÍTULO**

INTEGRANTES DEL PROYECTO



Alejandro Viveros
Frontend - Backend



Lian Grandón
Unity - Backend

DESCRIPCIÓN PROYECTO

En el contexto actual, los dispositivos móviles son parte del día a día incluso en edades tempranas. Sin embargo, muchas veces su uso no está orientado al aprendizaje. Existe una brecha entre tecnología y educación preescolar.

Desarrollar una plataforma educativa interactiva, compuesta por una app móvil con actividades divertidas y una plataforma web para que los docentes puedan monitorear el aprendizaje en tiempo real.



Objetivos

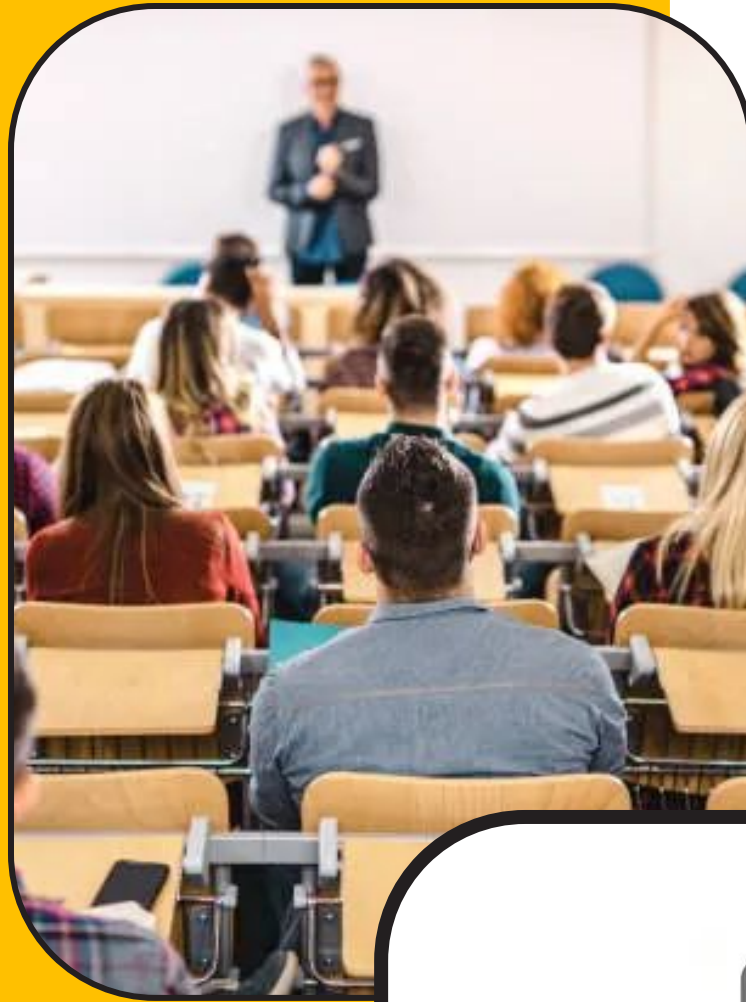
General

Desarrollar un aplicación de aprendizaje para niños de pre-básica, compuesto por una app educativa mobile, una plataforma web y un backend de gestión de datos.

Específicos

- Diseñar la arquitectura del sistema.
- Desarrollar la aplicación móvil con actividades educativas interactivas.
- Implementar una plataforma web de monitoreo para docentes.
- Desarrollar una API y base de datos integradas.
- Validar el sistema con usuarios reales.
- Documentar y desplegar el sistema.

Alcances y limitaciones del proyecto



Limitaciones

- Ámbito Académico
- Simplificado a 3 experiencias
- Simplificado a 1 curso
- Login, Visualización y Gestión Simplificada

Alcances

- Debe tener una aplicación en Android
- Debe tener un panel administrativo web

Metodología de trabajo para el desarrollo del proyecto

Metodología tradicional en cascada

Razones de elección:

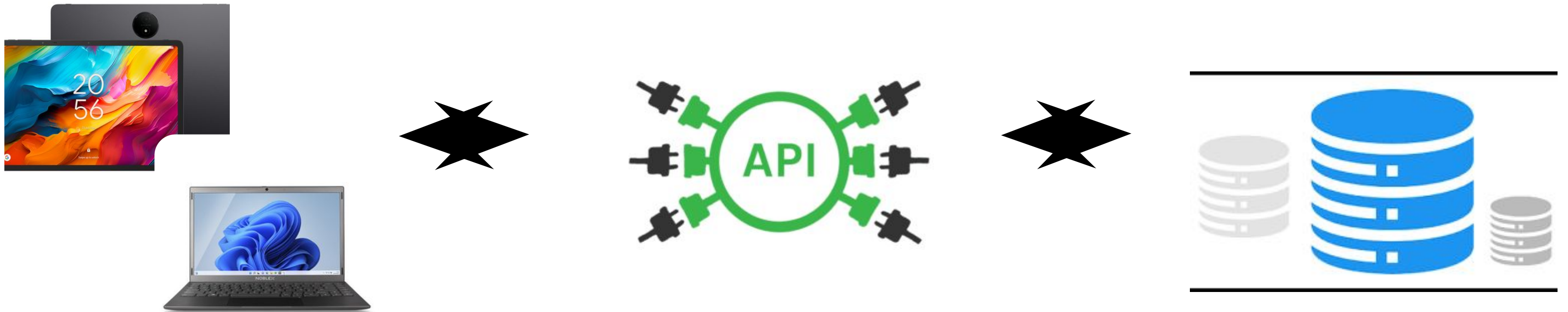
- Requerimientos del sistema claramente definidos desde el inicio
- Facilita el cumplimiento de plazos académicos
- Permite control del avance mediante documentación detallada



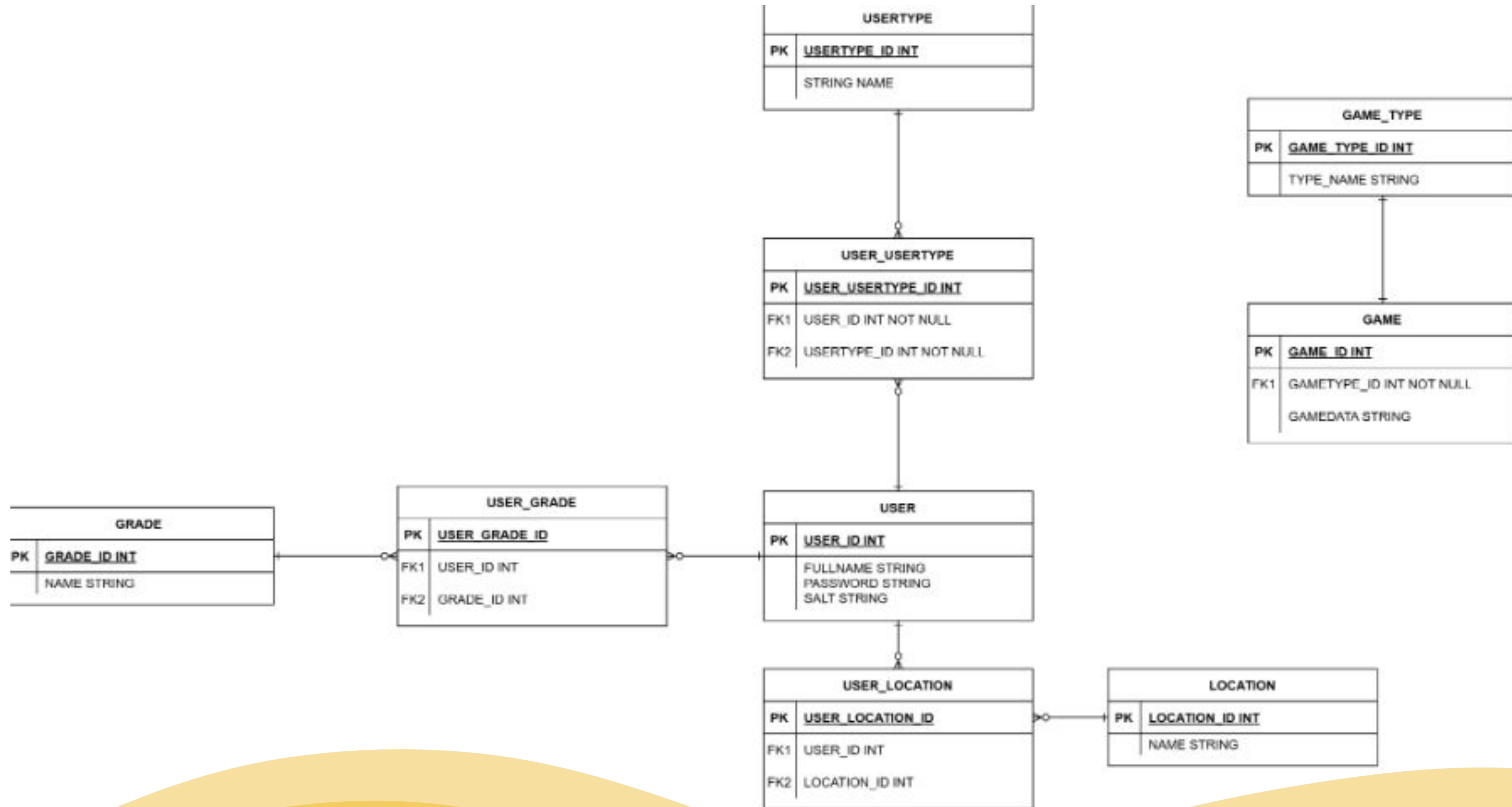
Cronograma para el desarrollo del proyecto

	Fase 1	Fase 2	Fase 3
Analisis	[Barra de Analisis]		
Desarrollo		[Barra de Desarrollo]	
QA		[Barra de QA]	
Documentación			[Barra de Documentación]

Arquitectura del software



Modelo de datos



Tecnologías utilizadas

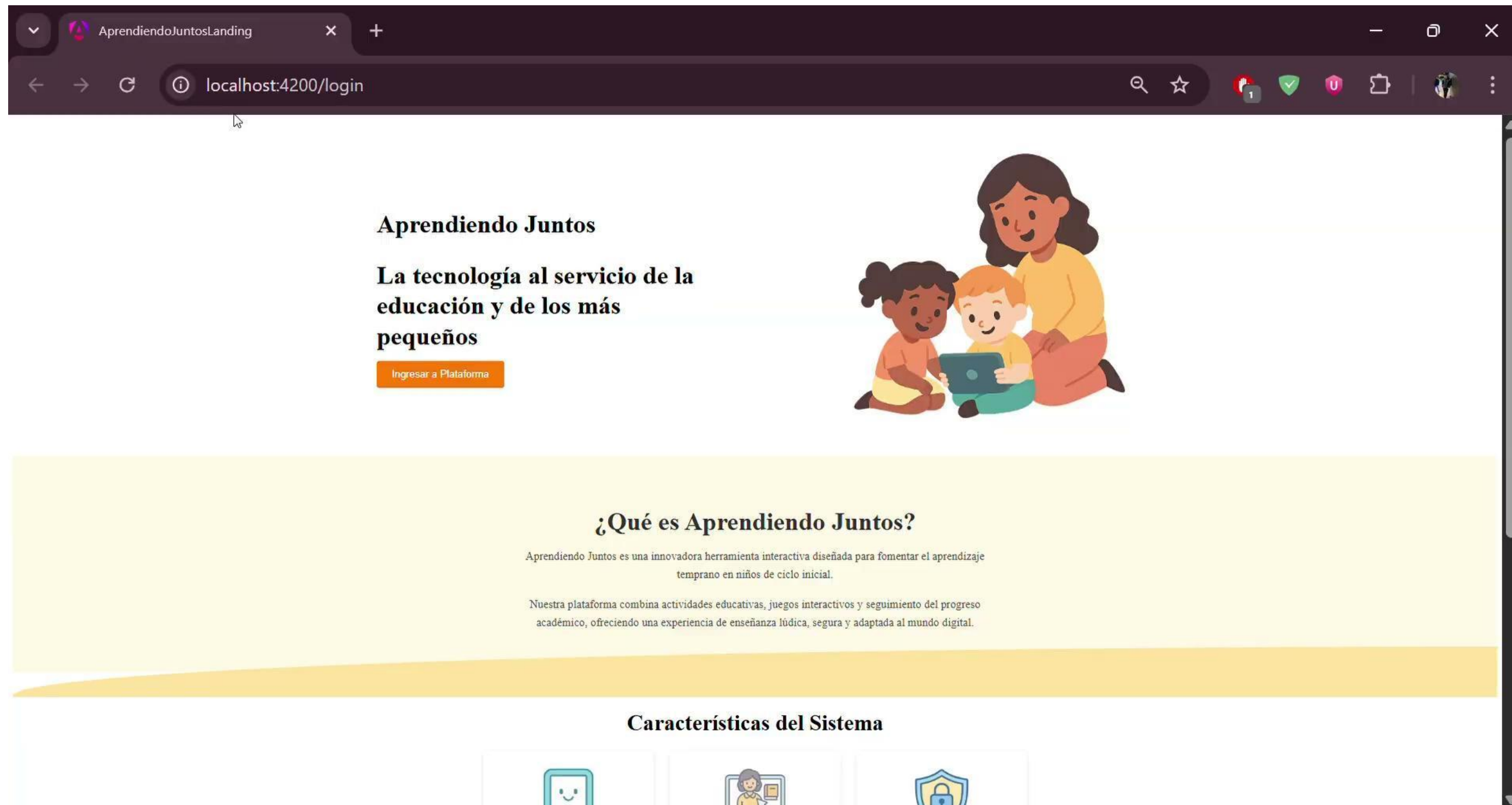
Express



Demostración del resultado del proyecto

Aprendiendo Juntos	Aprendiendo Juntos
<div><div>Usuario</div><div>Usuario</div></div> <div><div>Contraseña</div><div>*****</div></div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Recordar Usuario</div> <div>Ingresar a Plataforma</div> <div>¿No tienes una cuenta? Contacta un administrador.</div>	<div><div>Usuario</div><div>Usuario</div></div> <div><div>Contraseña</div><div>*****</div></div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Recordar Usuario</div> <div>Ingresar a Plataforma</div> <div>¿No tienes una cuenta? Contacta un administrador.</div>

Demostración del resultado del proyecto

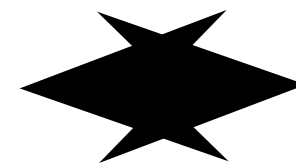


Resultados

- Aplicación Web con inicio de sesión para el profesor
 - Gestión y monitoreo del progreso
 - Gestión de usuarios y cursos
 - Catálogo de los juegos educativos
- Aplicación Mobile con sesión diferenciada (profesor/alumno)
 - Múltiples Juegos disponibles
 - Visor y gestor IN APP

Obstáculos presentados durante el desarrollo

- Proyecto demasiado extenso
- Extenso catalogo de Tecnologías
- Carga académica



- Acotación de Alcance
- Reducción de Tecnologías
- Planificación de tiempos y desarrollo

PREGUNTAS DE LA COMISIÓN