

1.- Inicialización y configuración de la Plataforma

Análisis de software	Seleccionar la Plataforma ideal de desarrollo para el proyecto
Configuración	Configuración de los equipos, instalar linux, git y demas software de soporte para el equipo. Establecer y configurar los dispositivos conectados ya sean virtuales o reales.
Linea de aprendizaje	Aprendizaje de uso correcto del lenguaje y plataforma escogido para el desarrollo
Pruebas	Tiempo para desarrollar pruebas que compruebe la funcionalidad de la estructura de la aplicación
Primeros pasos para el desarrollo estructural	Establecido lo anterior comienza la etapa del desarrollo de estructuración

2.- Desarrollo

Desarrollo del nuevo proyecto	Comienzo del prototipo de la estructura, utilizando como muestra el libro de actividades First Grade Unit 1
Línea de apendizaje	A la par del desarrollo comienza también una línea de estudio para aplicar correctamente y expandir los conocimientos
Recopilación de archivos digitales y sonoros.	A la par del desarrollo se comienza a recopilar los archivos visuales icónicos y de soporte, con sus respectivas cualidades técnicas.
Creación de ficheros	Generación de estructura organizacional para comenzar a respaldar y manejar la información
Inserción de la información	Sustituir y modificar los archivos visuales y crear el primer prototipo
Comienzo de pruebas	Primeras pruebas de funcionalidad y diseño, depuración previ

3.- Depuración y pruebas

Elaboración de puntos para evaluar y preparación para las pruebas	Escribir las preguntas, elaborar una guía para anotar la información, analizar la emotividad de la aplicación
1er acercamiento a los principales usuarios, niños de primer grado	Evaluar el uso de la aplicación en los niños de primer grado. Anotando los resultados pertinentes pero sobre todo extraer información de usabilidad y empatía del niño por la aplicación. Anotar la emotividad que genera la aplicación, base fundamental el éxito del proyecto
Recopilar información de ls distintas pruebas	Extraer información requerida para comenzar a hacer ajustes al prototipo
Inserción de correcciones	Insertar las correcciones
2do acercamiento	Evaluar el uso de la aplicación con los mismos niños y con otros que no hayan visto la aplicación, esto para confirmar la información anterior del primer acercamiento y para manejo de usabilidad
Inserción de correcciones	Insertar las correcciones y mejoras
3er acercamiento	Demostración del prototipo al personal del colegio que esté involucrado en el proyecto para oír sus comentarios y sugerencias
Inserción de correcciones	Insertar las correcciones y mejoras
Batería de pruebas	Realización de distintas pruebas a la aplicación, que no presente errores de funcionalidad en materia de interferencia de datos y manejo del software. Establecer los puntos fuertes y débiles de la aplicación.

4.- Publicación

Creación de versión definitiva	Ajuste y preparación para la presentación final
Generación de archivo APK	Archivo final para su distribución
Presentación de la aplicación	Generar información para la presentación de esta aplicación para padres de familia y directivos del colegio

5.- Soporte y comienzo de generación de las dem

Soporte	Mantener en óptimas circunstancias la aplicación, instalando nuevas versiones de software
Expansión de lecciones por grado y materia	Generación sistemática de la aplicación de los demás grados y materias de la escuela
Renovación de material	Realización de cambios en los archivos de la aplicación