

1era Fase

(2 meses)

- Instalación de software especializado
- Configuración del equipo
- Conocimiento del material escolar
- Diseño de concepto gráfico y funcionalidad de la aplicación
- Diseño de estructura del prototipo
- Diseño de proceso para la creación de archivos y su manejo, peso y características técnicas
- Diseño de manejo de información
- Primeras pruebas de funcionalidad
- Rediseño de concepto gráfico

2da Fase

(3 meses)

Codificación

- Elaboración de dinámicas (que los niños dibujen, contesten con texto, vinculen objetos con líneas, inserción de videos, etc.) y codificación de éstas, así como su almacenamiento.
- Proceso de codificación y desarrollo estructural. Fase vital del proyecto porque es la funcionalidad clave de la aplicación, tomando en cuenta su expansión, evolución y versiones tecnológicas
- Construcción del prototipo
- Pruebas de funcionalidad

3er Fase

(2 meses)

- Construcción del mecanismo de base de datos y las interfaces para envío y muestra de información al lugar de recopilación (si se utilizará servidor o página web)
- Creación de estadísticas individuales y grupales para el manejo del profesor y personal del colegio
- Últimas pruebas de funcionalidad

Vaciado de libros

- Creación de espacio digital para el vaciado de información
- Creación de unidades y lecciones de cada materia y grado del *material seleccionado* para el prototipo
- Pruebas de funcionalidad

4ta Fase

(2 meses)

- Depuración y acercamiento a los alumnos para su opinión
- Acercamiento a los maestros
- Inserción de correcciones y depuración
- Conclusión del prototipo