Objetivo

Realizar el primer prototipo de la aplicación educativa de primaria abarcando solamente el 1er grado de primaria y las unidades 1 a la 4ta.

Metodología Global de la app

1. Con el uso de la matrícula de cada niño se registrará en la base de datos esta información. Se creará un id de identificación para poder reconocer al niño y así registrar la evaluación individual y grupal.
2. Se instalará en cada ipad su app de la unidad.
3. Comienzan a usar su ipad para realizar una lección.
4. En cada lección se presentan varias dinámicas (unir con una raya objetos, dibujar, insertar textos, complementar etc.), a las que no tienen propiamente una dinámica sino que son una especie de nota que agrega información a la lección, se les aplicará en algunos casos Gamificación
5. Cada vez que cada niño concluye una dinámica, aprieta el botón de “continuar” y entonces se generará un screenshot que será enviado a la app server (también se enviarán los textos que se agregaron en la lección, en su caso)
6. La información que se envió se le harán dos cosas:
   1. Si es screenshot se guarda la imagen con su respectiva información del ejercicio (fecha, # de lección, id de niño screenshot). La maestra en la app del server evaluará la imagen con **Muy bien**, **bien** o **No suficiente**. Se guarda la información y se generan estadísticas.
   2. Si se envía texto específico, se evalúan las respuestas,
7. Esta información se guarda y se genera una suite de reportes.

Codificación de la App

Inserción de Gamificación en la App

* Con los respectivos reportes y estadísticas mensuales, los niños que generen más puntos positivos se mostrarán sus avances en la página principal del Colegio
* Definir otra gamificación para que no me la impongan después

Requerimientos

* Libros de soporte (ya pedidos)
* \* Pantalla de 27 pulgadas para agregar a mi lap
* Software sketch (programa para diseño profesional usado para mac compatible con el software de codificación swift)

Nota: repositorio privado en GitHub

* Se generó un repositorio privado en la plataforma de control de versiones GitHub para almacenar el código de las dinámicas; esto para que el programador y freelancers adjuntos trabajen este código con privacidad ajenos a sujetos cibernautas no deseados.

Diseño gráfico

Requerimientos

* Software Tumul Hype diseño de animaciones que se usa para genera archivos prácticos y ágiles para publicitar la app (marketing).

Server Web

Requerimientos

* \* Contratar a un freelance especializado en esta materia, profesional quien generará toda la comunicación global de la app y establecerá la estructura del manejo de la información, su respaldo y su generación de reportes. Esta contratación puede concluir con la realización del prototipo (6 meses).
* \* Dicho freelance manejará la información ubcada en la nube.
* Concederle un ipad mini para que en todo proceso del proyecto los móviles sean compatibles.
* \* Comprar un hosting y dominio con características especiales para este server, el costo está por definirse.

Licencias de Apple

Requerimientos

* \* Sí será necesario a futuro adquirir una licencia de apple, lo menciono para tener en cuenta en las adquisiciones del proyecto.

Anexos

* Se anexa un roadmap del proyecto
* Lista de todas las dinámicas a codificar.

\* Vital para el proyecto.