Idea general:

* Es una aplicacion educativa a nivel preescolar, primaria y secundaria.
* Primero se realizará el prototipo de la app abarcando solamente el primer grado de primaria y las unidades 1 a la 4ta de 6. La 4ta unidad no está lista, promedio en enero de 2017 nos la entregan.

Metodología de uso de la app.

* Para cada salón al iniciar el ciclo escolar se registrarán a todos los niños que vayan a tener esta actividad. Se creará un *id* de identificación para poder reconocer al niño y asi registrar la evaluación individual y grupal así como global del colegio.
* Se instala en cada ipad su app del colegio (o mejor opción).
* En determinada clase los niños de X salón ingresarán a la app conjuntamente como dinámica extra.
* Comienzan a usar su ipad para realizar una lección.
* Esta aplicacion tiene unidades y a su vez lecciones
* En cada leccion 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 aplica Gamificación y se genera un screenshot.
* Cada vez que cada niño concluye una dinámica, aprieta el botón de “continuar”.
* Dependiendo la actividad, cada vez que aprieta el niño este botón, se enviará un screenshot o un grupo de textos (como respuesta a un formulario de la app) a un lugar de concentración de información.
* La información que se envió se le harán dos cosas:
  + Si es screenshot se guarda la imagen con su respectiva información del ejercicio (fecha, # de lección, id de niño screenshot). La maestra en la página al ver los screenshots de cada niño evaluará la imagen con “Muy bien”, “bien” o “No suficiente”. Se guarda la información y se generan estadísticas.
  + Si se envía texto específico, se evalúan las respuestas, evaluando con el promedio de respuestas correctas y el número de preguntas. La información se guarda y se generan estadìsticas.
* Esta información se muestra a las maestras o a determinado público que la escuela elija.

Características generales de la app:

* Es una aplicacion extensa porque son muchas unidades y lecciones, y tienen sus propias dinámicas pero con una misma estructura.
* Es primordial que la app se conceptualicé en gamificación.
* Los salones comprenden promedio a 25 alumnos.
* Utilizar Xcode con swift.
* Para ciertas animaciones y juegos pienso usar Tumul Hype que es un software de diseño de animaciones que genera achivos prácticos y ágiles para insertar en Xcode y disminuye la codificación.
* La licencia para esta aplicación es *Apple Developer Enterprise Program,* ya pregunté directamente a Apple.

Mis preguntas:

* La aplicacion es muy extensa y empecé usando en cada lección un main.storyboard con varios viewController (como la muestra que te he enseñado) pero cuando subí la aplicacion al ipad para simular su uso vi que pesaba como 40 megas por una leccion, osea no es viable este proceso porque si la aplicacion tiene muchas lecciones como es el caso, va a pesar muchísmo.
  + No sé cuál sería la mejor forma de construir las lecciones con sus respectivas dinamicas, no sé si las puedo hacer por separado y luego las vinculo a un mismo archivo de Xcode.
  + Cómo genero las estadísticas? En sí tengo duda en todo la estructura pero no en el diseño ni en cómo implementar la gamificación.
* Cual seria la mejor forma de desarrollar y manejar la informacion de la base de datos? en una pagina web? o envio la informacion al ipad de la maestra para que ella lo almacene? o ambas?
* Tengo mucha idea de cómo justificar tu participación pero si me describierás tú el por qué alguien como tú entre en el proyecto, sería contundente.

De favor me podrías enviar:

* Tu CV
* Dispositivo, software o algo que tú requieras.
* Otro desarrollador u otro tipo?

Requisitos técnicos:

* Voy a pedir esta Imac 27 pulgadas para desarrollo (http://www.apple.com/mx/imac/)
* Software?
* El miércoles hago privado el repositorio de GitHub.

Infromación General:

* Fui designado a coordinar y desarrollar un juego para la escuela al concluir el prototipo de la app.
* La junta con dirección la tendré el lunes 5 de diciembre para presentar todo esto.
* Para este proyecto no tienen problemas en inversión, sólo hay que justificar bien el por qué de dicha inversión.