**Proyecto:** Aplicación de aprendizaje electrónico (AAE)

**Objetivo:**

La AAE permitirá a los estudiantes que estén cursando las asignaturas básicas de la ESCOM reforzar el conocimiento adquirido en el aula, al igual que permitirá practicar los temas vistos en clase y evaluar al alumno con un examen de conocimiento de la rama en la que esté interesado repasar.

**Equipo de desarrollo:**

* Hernández Castellanos César Uriel.

**Introducción:**

En la actualidad existen diferentes aplicaciones que ayudan a los estudiantes a poder repasar o aprender el conocimiento faltante de las diferentes unidades de aprendizaje que se tienen en las escuelas, tal es el caso de KHANACADEMY que es la más reconocida, entre otras, sin embargo, no se cuenta con una aplicación específica que contenga la información completa de las diferentes unidades de aprendizaje que se imparten en el ESCOM.

**Desarrollo del problema:**

La AAE permitirá a los estudiantes de la ESCOM a poder hacer consulta de información de las diferentes unidades de aprendizaje que tenga registradas, podrá tener una cuenta propia vinculada con la aplicación para que el avance sea guardado y este pueda continuar en el momento en que lo desee.

La aplicación deberá de presentar en su pantalla principal una vista donde el usuario colocará su cuneta, haciendo una descriptiva de los servicios con los que cuenta y la opción de registrarse por primera vez, si ya se está registrado poder seguir con el tema en que el usuario se haya quedado

Una vez que el usuario se haya registrado, este puede seleccionar las siguientes acciones:

* Consulta de unidades de aprendizaje
* Exámenes de prueba
* Dudas
* Formularios

La consulta de información se hará individualmente

La consulta según materias mostrará las diferentes unidades de aprendizaje

La consulta según el tema mostrará los temas deseados de las diferentes unidades de aprendizaje

Los exámenes tendrán un límite de tiempo determinado por la complejidad y cantidad de información que contenga

Los usuarios podrán descargar información para el estudio fuera de la aplicación

Los usuarios tendrán vista a la resolución de exámenes una vez que este se haya presentado

El usuario podrá mandar preguntas al sistema para que estas consecuentemente sean contestadas

Los formularios se repartirán en las diferentes unidades de aprendizaje

Es necesario estar previamente registrado con el número de boleta único de cada alumno

El usuario en cada momento podrá regresar a ver los ejercicios hechos por el mismo

El usuario podrá descargar ejercicios de apoyo para la práctica de los temas

Por cada unidad de aprendizaje cursada se tendrá el registro de una calificación final.

Los usuarios que no estén registrados solo tendrán acceso a las vistas de las diferentes unidades de aprendizaje incompletas

El usuario podrá calificar el contenido de la unidad de aprendizaje con una calificación máxima de 5 estrellas o menor.

Los usuarios registrados podrán tener acceso ejemplos de problemas resueltos, como videos o ejercicios en PDF que tengan notas para el entendimiento.

Ejercicios de diferentes profesores serán anexados a los ejercicios que podrán hacer los diferentes usuarios.

La información será suministrada por las notas que se tienen de los diferentes maestros que imparten la materia.

La bibliografía constará de los diferentes libros recomendados por las academias de aprendizaje