**Planificación:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **Actividad/Tarea** |
| **Andre Marroquin** | Código(parte), investigación tecnología a usar, planificación, UML (parte) |
| **Nelson García** | Código(parte), requisitos funcionales, UML (parte) |
| **Andy Fuentes** | Código (parte, identificación y descripción de clases, UML (parte) |
| **José Alejandro Antón** | Código(parte), diseño del sistema, UML (mayor parte) |

**Formulario Andre Marroquin:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Inicio** | **Fin** | **Tiempo interrupción** | **Delta tiempo** | **Tarea** | **Comentarios** |
| 21/09/22 | 2pm | 4pm | 30min | 90min | Investigación tecnología a usar | Fue un poco larga ya que no sabía cómo buscarlo |
| 13/09/22 | 10am | 10:05am | 0 min | 5 min | Planificación | Fue sencillo |
| 14/09/22 | 2pm | 2:05pm | 0min | 5min | Crear repositorio en GitHub | Fue rápido y añadí a todos los compañeros |
| 27/09/22 | 4pm | 4:30pm | 10min | 20min | UML | UML clase geografía |
| 20/09/22 | 6:15pm | 6:20pm | 0min | 5min | Código (parte 1) | Crear las clases |
| 23/09/22 | 6:00pm | 6:20pm | 5 min | 15min | Código (parte 2) | Atributos de clases y métodos |
| 26/09/22 | 10:20am | 10:40am | 0min | 20min | Código  (parte 3) | Se creo clase principal su menú y su función con la clase geografía |
| 27/09/22 | 8:00am | 8:30 am | 5 min | 25 min | Código  (parte 4 final) | Se corrigió la impresión de la matriz geografía, y se finalizó el código de la clase geografía y su parte de la principal con la interacción del usuario |

**Investigación tecnología a usar:**

En este caso nuestro problema a resolver es una educación de calidad, plateado como solución un programa que ayude a los jóvenes de diferentes lugares a aprender las cosas básicas de geografía, matemática y lenguaje (español). Este programa estará diseñado para que el usuario pueda utilizarlo y el mismo le enseñe sobre los temas y sea evaluado de igual manera, y que el mismo logre ver su progreso y su desempeño a lo largo de su aprendizaje. Esta tecnología no requiere de maestros ni de terceros, es por eso que puede llegar a ser más practica para el usuario en ciertas ocasiones en caso de que el mismo sea autodidacta y diciplinado. Ciertas tecnologías ya existen para este tipo de problema y una de ellas es el uso de grupos de WhatsApp o cursos en línea para pequeños. Estos grupos de WhatsApp los toman como si fuera una clase y les mandan el contenido a los jóvenes para que ellos hagan su autoaprendizaje y los evalúan a través de links con encuestas donde miden que tanto han aprendido.

Una tecnología nueva que se ha implementado en el aprendizaje, son los espacios de trabajo inteligentes. Llamados “Smart office” se tratan de entornos digitales diseñados para personas que reúnan su contenido de equipo de forma digital para que este mismo sea mas ordenado y las personas puedan tener un mejor conocimiento sobre las ideas o temas de los demás en su entorno. También está diseñado para que las personas puedan trabajar mejor y alcanzar un bienestar.

Cabe mencionar que la realidad virtual colaborativa es otro gran avance en la educación y aprendizaje de las personas. Esto se trata de una tecnología que hace que haya interacción entre estudiantes los cuales no necesariamente están a la par. Se ha utilizado en el tecnológico de monterrey el cual desarrollo un modelo el cual permite experiencias para el cumplimiento de objetivos académicos. Esté mismo proyecto fue aplicado en la asignatura de técnicas de negociación y comercialización internacional, en donde estudiantes de diferentes campus de la universidad llevaron a cambo actividades por la realidad virtual.

Los espacios de trabajo inmersivos son una gran realidad hoy en día los cuales tratan de salas las cuales llevan a cabo video llamadas en otro nivel para mejorar la comunicación o el aprendizaje de las personas. Estas salas permiten a las personas sentirse en su propio departamento, pueden experimentar sus espacios y moverse libremente en el espacio. La división Smart Projects está llevando a cabo proyectos de ingeniería creativa y arquitectura inteligente, integradas en zonas con fachadas con fuentes, jardines tecnológicos, acústica espacial, entre otras cosas. La idea de este proyecto es proveer elementos de valor tecnológico y diferentes a los espacios de trabajo habituales que una persona conoce.

Otra tecnología utilizada en este caso son los libros electrónicos a pesar de que estos libros tienen demasiada información para un estudiante llegar a aprender en ciertos casos se vuelven poco prácticos ya que el estudiante no puede medir su conocimiento del tema después de haber estudiado o aprendido, aunque en ciertos casos estos libros se encuentran con una sección de problemas los cuales pueden resolver y verificar su respuesta.

También están las Tecnologías un poco más conocidas, como cursos en línea también son algo muy común hoy en día después de la pandemia del 2020, muchos niños se metieron al mundo de cursos para aprender cosas a su elección. Algo muy bueno de esto es que los cursos pueden llegar a ser gratuitos y estos mismos evalúan el conocimiento que ha adquirido el estudiante conforme va pasando el curso virtual, y en caso de que el alumno no refleje conocimiento no se lo otorga un diploma de conocimiento del tema, sin embargo, si este refleja haber aprendido se le da un reconocimiento por ello el cual puede descargarlo para tenerlo de manera física.Ciertas tecnologías que han implementado para que el estudiante logre trabajar y aprender son plataformas en línea como el zoom donde puede el maestro enseñar sobre el tema y plataformas como canvas o Microsoft teams para recolectar tareas y trabajos que los estudiantes han hecho. Pero esto no es la mejor elección para un estudiante en ciertos casos porque no aprenden de forma autodidacta y dependen mucho del maestro y de las clases para aprender.

**Referencias**

Masterweb.(2015, 15 de diciembre). ¿Que son y que ofrecen las salas inmersivas? Recuperado 21 de septiembre de 2022, de <https://fractaliasystems.com/que-son-y-que-ofrecen-las-salas-inmersivas/>

Steelcase. (2018, 11 septiembre). Espacios de trabajo inteligentes. Recuperado 21 de septiembre de 2022, de <https://www.steelcase.com/na-es/investigacion/articulos/temas/oficinas-inteligentes/espacios-de-trabajo-inteligentes/>

Oxfam, E. (2021, 26 mayo). Las nuevas tecnologías en la educación con valores. Ingredientes que Suman. Recuperado 21 de septiembre de 2022, de <https://blog.oxfamintermon.org/las-nuevas-tecnologias-en-la-educacion-con-valores/?belboon=2209212243179550551&utm_medium=affiliate&utm_source=belboon>

Ife, O. |. (2019, 12 enero). Realidad virtual colaborativa para la educación. Observatorio | Instituto para el Futuro de la Educación. Recuperado 21 de septiembre de 2022, de <https://observatorio.tec.mx/edu-news/mi-profesor-es-un-holograma-da-tec-clase-a-distancia-p7rlz>