

1.1. Introducción

“Learn-INF” consiste en una web interactiva para niños con el objetivo de que aprendan los principios básicos de la programación. Con una dinámica parecida a un videojuego de preguntas y respuestas, pero con logros y un diseño dinámico para ellos.

Este proyecto podría cubrir dos dinámicas de uso: La primera sería la creación de la interfaz para los niños, y en la segunda una interfaz para profesores para la gestión de información y seguimiento del aprendizaje.

El planteamiento de inicio sería el siguiente:

- La web dispone de distintos “mundos” con temáticas relacionadas con la programación y sus lenguajes. Estos a su vez se dividen en niveles, donde se aumenta su dificultad según se vaya avanzando.
- Los niveles contienen lecciones y tests. Cada test se compone de preguntas que hará que el usuario vaya ganando puntos para el desbloqueo de siguientes niveles y de premio extra (iconos de usuario, diplomas, trofeos...).
- Cada nivel y mundo tendrá una característica de desbloqueo. No se podrá acceder a estos a no ser que dicha característica sea cumplida por el usuario.
- Los usuarios dispondrán de un panel personal con su información y logros.