

Informe de Recolección de Información de Proyectos Estudiantiles

Introducción

Con el propósito de conocer las propuestas e intereses de los estudiantes para el desarrollo de proyectos, se llevó a cabo una encuesta que recoge información básica de cada participante: nombre, edad, experiencia en trabajo en grupo, idea principal de proyecto y temática de interés.

A continuación, se presenta la información organizada en una tabla comparativa, seguida de un análisis general.

Tabla de Información Recopilada

Nombre	Edad	Proyecto Propuesto	Trabajo en Grupo	Tema Preferido
Brayan David	18	Aplicación restaurante	Sí	Restaurante / Administración
Camilo Forero	17	Trading	Sí	Laborales
Daniel Niño	17	Página web para tienda	Sí	Tienda
Miguel Silva	17	Página para servidores	Sí	Servidores
Joel García	20	Servidores	Sí	Servidores
Alejandro Agudelo	17	Aplicación para profesores	Sí (con inseguridad)	Educación
Nicolás Calderón	17	Juego de cartas / elementos	Sí	Apuestas
Andrés	17	Programa de finanzas	Sí	Finanzas
Jairo Vega	21	Aplicación de seguridad	Sí	Seguridad

Análisis General

- **Participación y compromiso:** Todos los estudiantes afirmaron poder trabajar en grupo, aunque uno de ellos (Alejandro Agudelo) manifestó cierta inseguridad.
 - **Áreas de interés identificadas:**
 - **Tecnología aplicada:** proyectos de aplicaciones, páginas web y servidores.
 - **Sectores especializados:** medicina, seguridad y educación.
 - **Economía y negocios:** finanzas, trading y administración.
 - **Entretenimiento:** juegos de cartas con enfoque en apuestas.
 - **Diversidad de propuestas:** La variedad de ideas refleja intereses tanto técnicos como sociales, lo cual abre la posibilidad de crear equipos interdisciplinarios.
-

Conclusiones

1. Existe una disposición generalizada hacia el trabajo en grupo, lo cual facilita la conformación de equipos.
2. Los proyectos propuestos se dividen principalmente en tres grandes categorías:
 - **Tecnología e informática** (aplicaciones, páginas web, servidores).
 - **Áreas sociales y profesionales** (medicina, educación, seguridad, finanzas, trading).
 - **Entretenimiento y ocio** (juegos y apuestas).
3. La diversidad de intereses permitirá explorar diferentes enfoques de desarrollo, con oportunidades de integración interdisciplinaria.
4. Se recomienda organizar los proyectos en grupos temáticos (ejemplo: **Tecnología – Finanzas – Educación/Medicina/Seguridad – Entretenimiento**) para facilitar la colaboración y el aprovechamiento de las habilidades de cada estudiante.

