



LÓGICA DE PROGRAMACIÓN

Actividad:

El impacto de las nuevas tecnologías en la sociedad.

Objetivo:

Visualizar el impacto de las nuevas tecnologías en la sociedad y reflexionen sobre su potencial futuro.

Estudiante:

Yariel Jarem Orozco Aguilar

PROYECTO FINAL

Nombre del Proyecto:

El impacto de las nuevas tecnologías en la sociedad: visualización del futuro

Descripción general del problema o situación

En un mundo en constante transformación digital, la sociedad se enfrenta al desafío de comprender y adaptarse al impacto de las nuevas tecnologías.

Este proyecto busca analizar cómo estas herramientas están modificando las formas de comunicación, educación, trabajo y convivencia social.

El objetivo es que los estudiantes reflexionen sobre los cambios actuales y futuros que las tecnologías provocan, usando fundamentos de programación y pensamiento computacional.

Propósito del proyecto

Visualizar y comprender el impacto de las nuevas tecnologías en la sociedad actual y proyectar sus efectos futuros.

Mediante el desarrollo de habilidades lógicas, de análisis y de codificación, se pretende que el alumnado conecte estos conocimientos con los fenómenos sociales y tecnológicos contemporáneos.

Cronograma del Proyecto

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
Unidad 1	Unidad 1	Unidad 2	Unidad 2	Unidad 3	Unidad 3	Unidad 4	Unidad 4
Tema 1	Tema 2	Tema 3	Tema 4	Tema 5	Tema 6	Tema 7	Tema 8

Actividades por Semana

Semana	Actividad	Producto/Resultado
Semana 1	Selección del programa a desarrollar. Investigación de diagramas funcionales. Análisis del problema y propuesta de solución tecnológica.	Diagrama funcional, elección del software, análisis del problema
Semana 2	Configuración del entorno de desarrollo. Creación del repositorio en GitHub. Codificación inicial basada en diagramas.	Repositorio configurado, primer avance de código
Semana 3	Inicio de desarrollo del programa. Implementación de estructuras básicas y condicionales.	Funciones básicas implementadas
Semana 4	Continuación de desarrollo. Implementación de diagramas de flujo y estructuras de decisión.	Algoritmo y flujo funcional completo
Semana 5	Aplicación de estructuras condicionales y bucles. Integración lógica del flujo del programa.	Condicionales aplicadas a decisiones
Semana 6	Aplicación de estructuras repetitivas (bucles). Comentarios en el código para facilitar comprensión.	Bucles implementados correctamente

Semana 7	Aplicación de estructuras de datos complejas. Uso de listas, tuplas y diccionarios. Modularización con funciones.	Estructuras de datos y funciones en uso
Semana 8	Entrega del software funcional terminado. Presentación, documentación en GitHub, reflexión sobre el impacto.	Presentación final, proyecto funcional y documentación en GitHub