

Tema: DESARROLLO DE UN SITIO WEB CON FINES EDUCATIVOS

PROYECTO.

Sitio web para aprendizaje de inglés básico orientado a niños de educación básica primaria

Presentación:

En este sitio web los niños podrán adquirir conocimientos básicos del inglés en tres temas puntuales: números del 1 al 20, vocabulario básico (como animales, objetos, miembros de la familia, etc) y oraciones básicas de la vida cotidiana.

El sitio debe caracterizarse por contar con un diseño orientado a motivar la negación de los niños, debe ser intuitivo y de fácil uso. Es indispensable el manejo de iconografía propia y la generación de la identidad gráfica de cada grupo.

Dado que se trata de un sitio para el aprendizaje de un idioma, debe incluirse la reproducción de sonidos en la sección de vocabulario básico.

Los usuarios podrán realizar una prueba de aprendizaje (10 Preguntas) en cualquier momento, para evaluar su nivel de conocimiento en el lenguaje. El sistema debe almacenar en la base de datos cada respuesta con su respuesta correcta, la respuesta digitada por el niño para desplegar la solución en los casos en que la respuesta haya sido incorrecta.

Toda la información relacionada a los tres temas de aprendizaje (vocabulario, números, frases, sonidos, preguntas) debe estar almacenada en una base de datos. Sin embargo, no se desarrollarán formularios web para cargar la información, sino que será almacenada directamente en la base de datos.

Objetivos:

- Apoyar el aprendizaje del idioma Inglés para las habilidades específicas de "Vocabulary and Listening" de para los niños de básica primaria.
- Fomentar el desarrollo de capacidades de autoaprendizaje en los niños, a través del uso de aplicaciones web interactivas, de una forma fácil y divertida.

Mapa del sitio:

- Inicio (Introducción al sitio).
- Aprendizaje de números (1-20).
- Aprendizaje de vocabulario.
- Aprendizaje de frases comunes o de la vida cotidiana.
- Test (Registro de respuestas y datos del usuario).

Puntos de evaluación en diseño:

- Desarrollo de metáfora gráfica en la interface visual.
- Iconografía apropiada para los niños y el tipo de sitio (por ejemplo, botones grandes, colores llamativos).
- Diagramación adecuada de las retículas en las interfaces cumpliendo con los parámetros de navegabilidad y usabilidad.
- Guardar proporción en el peso y tamaño de las imágenes para que la navegación sea liviana.

- Uso correcto en fuente, tamaño y color de la tipografía que faciliten la legibilidad en el usuario.

Puntos de evaluación en ingeniería:

- Definición de la base de datos.
- Desarrollo de la clase que provee el acceso a la base de datos.
- Desarrollo de las clases java que realizan la lógica del lado del servidor usando programación orientada a objetos.
- Desarrollo de los servlets necesarios para la comunicación desde el cliente.
- Desarrollo de contenido interactivo usando Flex y ActionScript.
- Capacidad de uso del API del lenguaje para el desarrollo de la funcionalidad del juego (investigar la forma como puede reproducirse el sonido desde ActionScript).

CRONOGRAMA DE ENTREGAS:

Primera entrega

En la primera entrega los profesores dedicaran una hora con cada grupo para revisar la propuesta del proyecto. Este espacio será utilizado para asesorar a los estudiantes en la definición de la base de datos y el análisis de la funcionalidad que debe implementarse del lado del servidor. **JUEVES 20 DE NOVIEMBRE, 2:00 A 5:00 PM, LUGAR POR CONFIRMAR.**

Entrega final

LUNES 1 DE DICIEMBRE. 6:00 PM. Lugar por confirmar.