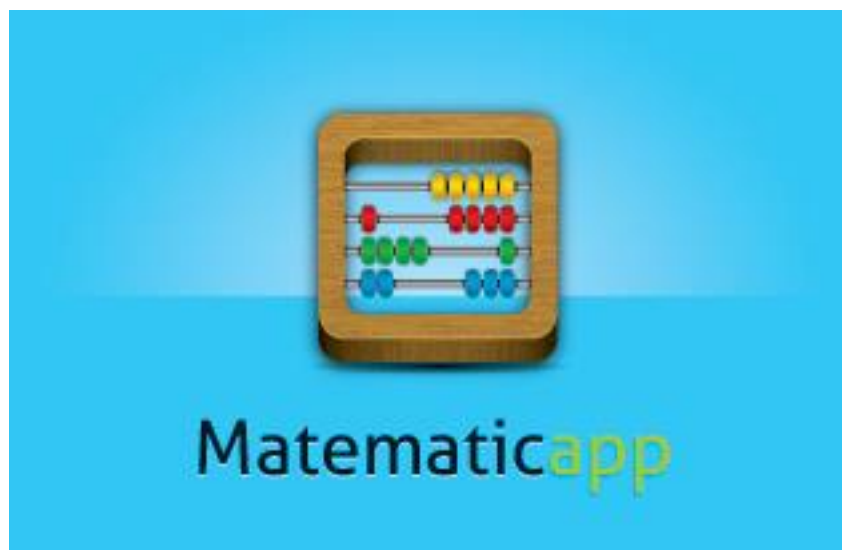


**NUMERO DE PROYECTO: 175795**

**EMPRESA BENEFICIADA: BPM Sinapsys SA de CV**

**TÍTULO DEL PROYECTO: DISEÑO Y DESARROLLO DE APLICACIONES EDUCATIVAS ORIENTADAS A LA MEJORA DE PROCESOS COGNITIVOS EN MATEMÁTICAS A TRAVÉS DE DISPOSITIVOS MÓVILES**



### OBJETIVO DEL PROYECTO:

Diseñar y desarrollar recursos educativos multiaccesibles, de bajo costo, lúdicos y de enfoque en aprendizaje social para mejorar los procesos cognitivos en matemáticas, desarrollando aplicaciones prototipos “apps” en distintas plataformas de dispositivos móviles y compatibles con LMS propietarios y abiertos.

### Principales actividades realizadas

Desarrollar software prototipo para diseño de objetos de aprendizaje móvil y SCORM basado en plataformas iOS de Apple.

Desarrollar software prototipo para diseño de objetos de aprendizaje móvil y SCORM basado en plataformas JAVA de Blackberry.

Desarrollar software prototipo para diseño de objetos de aprendizaje móvil y SCORM basado en plataformas JAVA de Android.

Desarrollar una secuencia instruccional adecuada, lúdica y de recompensa que permita una experiencia de aprendizaje satisfactoria.

Diseñar una metodología para el diseño de objetos de aprendizaje orientados a la mejora de procesos cognitivos en matemáticas.

Desarrollar un repositorio de objetos de aprendizaje SCORM para que puedan ser utilizados en diversas plataformas LMS propietarias y abiertas.

Desarrollar una plataforma de red de aprendizaje social que permita a los usuarios compartir sus logros y medir sus recompensas con pares.



### BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:

El proyecto consiste en el desarrollo de una metodología para la conformación de objetos de aprendizaje, que sean compatibles con dispositivos móviles, que cumplan con la norma SCORM y que se puedan instalar en los principales LMS (Libres y propietarios) del mercado de educación a distancia.

El proyecto desarrolló un repositorio de objetos de aprendizaje con Recursos Educativos Abiertos, desarrollados con la metodología, para poderlos utilizar sin costo y hacer un proceso de adopción por instituciones educativas que así lo deseen.

Finalmente se desarrollaron 3 prototipos de apps móviles para iPhone, iPad y Android que serán comercializadas una vez aprobadas por las tiendas en línea en febrero – marzo de 2013.

---

### Resultados del Proyecto

1.- Aplicación móvil prototipo mathematicapp.

2.- Módulo de interpretación de objetos de aprendizaje móvil Javascript para incorporar SCORM en diversas plataformas.

3.- Repositorio prototipo de objetos de aprendizaje basados en matemáticas, de libre acceso y compatibles con móvil.

4.- Metodología para el desarrollo de objetos de aprendizaje móvil basado en SCORM, Moodle 2.0 y Blackboard.

---



# FICHA PÚBLICA DEL PROYECTO

PROGRAMA DE ESTÍMULOS A LA INNOVACIÓN



## IMPACTOS DEL PROYECTO:

Tecnológicos	Económicos	Sociales
Metodología para desarrollo de objetos de aprendizaje compatibles con dispositivos móviles.	Reducción del tiempo producción de recursos educativos en más del 50%	4 nuevas fuentes de empleo en la región
3 apps diseñadas	Comercialización in-app de recursos educativos	Repositorio de objetos de aprendizaje sin costo para la comunidad
1 Repositorio de Recursos Educativos Abiertos	Cambio de licenciamiento propietario a 100% licenciamiento de software libre	Planteamiento de posible proyecto para incorporar el app de forma gratuita en dispositivos móviles TELCEL
Registro de Marca Matematicapp	Reducción del costo de producción de recursos educativos a un 58%	
Derechos de autor de Metodología		
Integración de objetos de aprendizaje con redes sociales		