



I WANT TO BE
APLICACIÓN MÓVIL – RECARYA

OPCION DE GRADO I
CREACIÓN DE EMPRESA

Presentado por
DIEGO ALEJANDRO HERNANDEZ SAAVEDRA
LUISA FERNANDA NIÑO SUAREZ
RUBEN ALBEIRO GAONA

Tutor
RAFAEL ALBERTO GALVIS GARZON

CORPORACIÓN UNIFICADA NACIONAL DE EDUCACION SUPERIOR
PROGRAMA INGENIERIA DE SISTEMAS

INTRODUCCIÓN

Este proyecto se realizara con base a la evidente falta de interés frente a adquirir una educación de nivel superior por lo que se pretende generar un impulso para adquirir y cursar dichos estudios y desarrollo de su vida profesional con actitud.

Evidenciar la variedad de profesiones con las que se puede generar conciencia frente a las responsabilidades que se adquieren y de los beneficios que conllevan el cursar y culminar cualquiera de las profesiones, con la variedad de profesiones se proyecta un prototipo de video juego para motivar a la población “jóvenes” para realizar y alcanzar sus metas, reconociendo todos los obstáculos que se pueden enfrentar y el cómo poderlos enfrentar correctamente.

INDICE	
DISEÑO DE LA APLICACIÓN	5
PERFILACIÓN DE CLIENTES (PENTAGONO).....	7
IDENIFICACIÓN DE NECESIDADES.	7
LUGAR EN EL QUE SE IDENTIFICO LA NECESIDAD	7
RESULTADOS ENCUESTA.	7
BENEFICIOS Y ESPECTATIVAS DEL RESULTADO.	8
SOLUCIONES ACTUALES.	8
SOBRE LA APLICACIÓN	8
TAM SAM SOM	9
SEGMENTACIÓN DE MERCADO	9
5 FUERZAS DE PORTER/ESTUDIO DE MERCADO	9
CARACTERISTICAS DEL PROYECTO EN EL MERCADO	9
APLICACIÓN A DETERMINADA POBLACION	10
PORQUE Y PARA QUE	10
VALIDACIÓN DE MERCADO	10
ENTREVISTA/RESULTADOS	11
ANÁLISIS DE RESULTADO	12
OBJETIVOS	12
ESPECIFICOS	12
GENERALES	12
ANALISIS LEGAL	13
CONSTITUCIÓN LEGAL	13
PERMISOS, TRÁMITES Y LICENCIAS	14
ESTRATEGIA COMPETITIVA	15
ANALISIS CINCO FUERZAS DE PORTER	16
PROTOTIPO/ USUARIO-MAQUINA	16
Descripción del producto/ REQUERIMIENTOS:	16
ANALISIS	17
FICHA TECNICA DE I WANT TO BE	17
CRONOGRAMA	18
Referencias bibliográficas.	19

MARCO TEÓRICO

Dada la problemática que se tiene en Colombia con el aprendizaje de los niños y su capacidad de pensar en el futuro, ya que un niño quiere ser lo que fue o es su padre o su súper héroe favorito, en este país un niño no está seguro de que quiere ser en su vida profesional o si verdaderamente saben con el tiempo piensan en otra profesión. ¿En quién se inspiran los niños? los niños a muy temprana edad quieren ser como su padre o su súper héroe favorito o como sus padres le inculcan que sea pero en una edad temprana no se sabe ni que procesos tiene que pasar para lograr ser un profesional, en Colombia los niños lo único que quieren es ser alguien que tenga dinero pero por lo que en verdad les apasiona, también hay que tener en cuenta los niños que nace o crecer desarrollando un talento ya sea para cantar, programar o jugar un deporte en específico

La atención de los niños y jóvenes con talento no era motivo de preocupación, ya que se consideraba que no requerían ayudas y recursos especiales para su educación. Actualmente existe una mayor conciencia respecto a que estos alumnos sí requieren ayudas y apoyos especiales para lograr el máximo desarrollo de sus capacidades, y hay también un mayor conocimiento sobre los procesos de identificación y las estrategias más adecuadas para dar respuesta a sus necesidades educativas. Sin embargo, a pesar de este mayor reconocimiento, las demandas educativas de estos alumnos no son suficientemente atendidas por los sistemas educativos, más preocupados por aquellos que tienen discapacidad o problemas de aprendizaje. Al respecto, es preciso no olvidar que si los niños superdotados o con talento no reciben de forma oportuna una atención educativa a sus capacidades y necesidades específicas, también pueden presentar dificultades de aprendizaje o alteraciones en la personalidad y del comportamiento Blanco, R., Ríos, C. G., & Benavides, M. (2004). Ser profesional en Colombia no le garantiza a nadie a tener riqueza pero abre muchas puertas a nivel laboral En esta época donde la tecnología está por todos lados y para todas las edades, es importante saber que un niño se puede desviar de su verdadero interés a largo plazo por tan solo perder tiempo jugando o navegando donde un niño no debería estar que mejor que aprovechar estas herramientas para poder estimular a los niños o jóvenes a temprana edad a ser profesionales y buscar lo que verdaderamente le apasiona. Estos juegos buscan involucrar a los estudiantes en situaciones que combinan experiencias del mundo real con información adicional que se les presenta en sus dispositivos móviles. En este caso se busca estimular a los niño o jóvenes a saber más a fondo de que verdaderamente quieren ser cuando sean grandes y no solamente por medio de lo que dicen las personas, es entrar en el “mundo” de las profesiones que existen, en este caso realidad virtual para generar una interactividad no solo desde un dispositivo móvil sino que también tener visión por medio de un escenario siendo lo más parecido a la realidad, pasando por diferentes niveles y mundos acerca de cómo es el mundo de diferentes profesiones. Esto permite que un niño se estimule a ser alguien profesional.

DISEÑO DE LA APLICACIÓN

ANEXO AL INICIO DE LA APLICACIÓN

NO OLVIDES TUS GAFAS DE REALIDAD VIRTUAL PARA HACER DE ESTA UNA EXPERIENCIA INOLVIDABLE

ILUSTRACIÓN 1 MENSAJE DE INICIO

INTERFAZ DE INICIO.



Ilustración 2 REGISTRO PARA INICAR EL JUEGO

INTERFAZ DE SELECCIÓN



Ilustración 3 SELECCION DE PROFESIONES

INTERFAZ DE NIVELES



Ilustración 4 NIVELES DE LA PROFESION ESCOGIDA

PERFILACIÓN DE CLIENTES (PENTAGONO)

IDENTIFICACIÓN DE NECESIDADES.

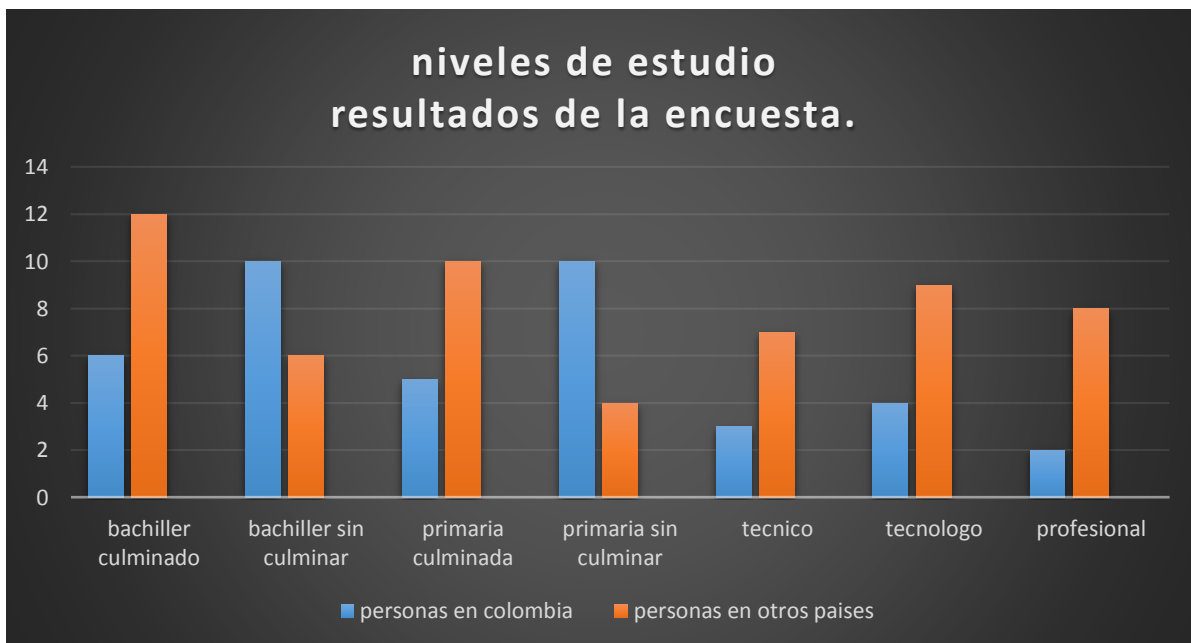
- Identificación de la falta de bases ante la educación básica como la profesional, a nivel nacional.
- Desinterés frente al adquirir algún tipo de conocimiento anteponiendo como prioridad la obtención de dinero.
- Manipulación errónea de la tecnología al implementarla a la educación, guiando a los jóvenes por campos no correspondientes.

LUGAR EN EL QUE SE IDENTIFICO LA NECESIDAD

La identificación de esta necesidad se generó a nivel nacional, inicialmente se conoció en el sector de Kennedy localidad octava al generar una encuesta a nivel de estudios en personas no mayores a 30 años.

Cada vez es más notorio la falta de interés respecto a la educación, puesto que a la gente le falta motivación porque se le ha planteado como principal la economía, dejando a un lado sus sueños y carreras escogidas.

RESULTADOS ENCUESTA.



BENEFICIOS Y ESPECTATIVAS DEL RESULTADO.

La principal razón para realizar esta aplicación es mejorar en parte la educación de los niños de Colombia y poder estimularlos a seguir estudiando y perseguir sueños y no caer en vicios y que en Colombia se mejore la economía para que los nuevos profesionales busquen tener un mejor país. Los beneficios que traerá la aplicación I Want To BE junto con las gafas de realidad virtual es tener una mejor expectativa acerca de tener un conocimiento de cada profesión que hay o las más conocidas y así estimular al estudiante a inspirarse a ser alguien cuando tenga la edad adecuada para tomar una decisión acerca de su futuro.

EXPECTATIVAS DE RESULTADO

La expectativa es que los padres logren entender cada niño debe tener presente hacia dónde quiere ir y poder alcanzar sus sueños y que los niños jueguen y vayan teniendo un mejor entendimiento de las profesiones además de que todos los niños logren tener la aplicación en sus ordenadores o teléfonos móviles.

SOLUCIONES ACTUALES

Colombia es uno de los países donde las personas no terminan de estudiar la mayoría de veces porque creían que era algo, y resultaba siendo completamente diferente y deciden retirarse, implementando esta herramienta donde tan solo es estar conectado a internet, ingresar a Play Store y Appstore, descargarlo completamente gratis, registrarse y empezar a jugar y a la misma vez investigar acerca de las profesiones más comunes.

SOBRE LA APLICACIÓN

BENEFICIOS

La aplicación a desarrollar está basada en variedad de profesiones y niveles acordes al día a día de cada una, con el fin de incentivar a culminar aquellas metas profesionales, que nos es arrebatada muchas veces por las necesidades económicas, al implementar esta aplicación estaríamos impulsando a la juventud a seguir sus estudios y que se den cuenta que al cursar sus carreras pueden generar más entradas lo que quiere decir que también pueden generar más ingresos.

INFORMACIÓN DE LA APLICACIÓN

En general hablamos de un video juego de realidad virtual, con campos en los que el usuario podrá interactuar e ir abriendo nuevos niveles que contarán como nuevos proyectos o etapas relacionados a la profesión que escoja. Sistema disponible la aplicación estará disponible para sistema Android y sistema iOS.

TAM SAM SOM

TAM: En este paso del mercado vamos a identificar que usuarios podrán descargar y utilizar esta aplicación: La aplicación se pondrá pública a nivel nacional para los sistemas operativos Android y ios esta aplicación será gratuita lo que constara que se sostendrá de la publicidad.

SAM: Dicho lo anterior esta aplicación tendrá mas descargas de lo general ya que va a ser gratuita y para adquirir más conocimientos y asi ampliar la tecnología a nivel educativo.

SOM: Ya que la aplicación será gratuita esta aplicación se dará una recomendación de que los usuarios a utilizar esta aplicación contengan de 3 a 15 años.

SEGMENTACIÓN DE MERCADO

EDAD: 3 a 15 años

GENERO: masculino y femenino

NIVEL SOCIAL: todas las clases sociales

OCUPACIÓN: estudiantes

MEDIOS TECNOLÓGICOS: teléfonos móviles, Tablet, ordenadores

El 60 % de las personas que buscan juegos en una tienda de teléfonos móviles son niños entre 3 y 15 años de todas las clases sociales y el 95% de las personas tienen un teléfono móvil, Tablet y ordenador en casa por lo tanto es factible ingresar a descargar contenido en las tiendas de cada móvil o descargar de internet por lo tanto es de fácil acceso a cualquier persona.

5 FUERZAS DE PORTER/ESTUDIO DE MERCADO

CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO EN EL MERCADO

El proyecto en el que nos hemos basado, es innovador puesto que ninguno de las empresas fabricantes se ha encaminado en este campo (profesiones), pero en el rango de video juegos de realidad virtual competencias hay muchas, tenemos el beneficio de estar basados en el campo educativo valga la redundancia ofreciendo un beneficio a los hogares donde halla como integrantes niños de los 3 años a los 15 años ya que tienen como fin desarrollo motriz, aventura , acción y variedad de campos para ser llamativos ante la juventud y a estos llegue el mensaje de motivación y de impulso referente a su vida profesional. **COMPETENCIAS PRINCIPALES: SAMSUNG-OCULUS VR, VR BOX, HTC VIVE.**

APLICACIÓN A DETERMINADA POBLACION

El proyecto va dirigido a la mayor parte de la población “jóvenes” ya que el objetivo principal es desde muy temprana edad incentivarlos a tener una educación plena y que puedan identificar todos los beneficios que traerían el culminar todos sus estudios sin dejar a un lado lo que les apasiona. Esta aplicación estará disponible para todo tipo de usuario pero su sistema estará programado con un rango de edad permitido.

PORQUE Y PARA QUE

Al presentarse algunos obstáculos económicos y de conocimiento nos dejamos afectar para no realizar o cumplir nuestras metas profesionales, por esta misma razón se plantea este proyecto para impulsar a la juventud y generar más interés respecto al campo educativo, con el fin de que esta motivación pueda ser llevada a cabo en el momento de culminar su bachiller o vida profesional, ofreciendo de paso una mejor calidad de vida.

VALIDACIÓN DE MERCADO

NECESIDAD DE INVESTIGACIÓN: Es importante conocer la necesidad del consumidor en donde en esta ocasión la necesidad de tener una mejor educación para así formar un mejor país lleno de personas en verdaderamente hayan encontrado su pasión y que no solo lo hagan por plata.

A QUIEN VA DIRIGIDO?: Va dirigido a todas las personas que tengan hijos o familiares de todas las clases sociales, mujeres, y hombres que tengan un teléfono móvil o Tablet o un ordenador, que con tan solo un clic pueden encontrar un mundo de opciones y guías para así forjar su futuro.

PUBLICIDAD: Se generaría publicidad dirigiéndose a las escuelas, dirigiéndose a campañas, a las casas de familia para la implementación de esta aplicación y hacer el ejercicio con los niños para que ya sea necesaria de utilizar en todas las escuelas y casas.

ENTREVISTA/RESULTADOS

Esta entrevista fue realizada a 100 personas de diferentes edades y géneros para así conocer cómo sería aceptada la aplicación y la implementación de la tecnología en la educación

1. estaría usted de acuerdo con la implementación de un estimulante educativo virtual?

Si

No

2. está usted de acuerdo con que sus hijos puedan interactuar con diferentes profesiones y acción?

Si

No

3. está usted de acuerdo con implementar el conocimiento en sus hijos para que puedan escoger una profesión adecuada para ellos?

Si

No

4. estaría usted de acuerdo para apoyar este proyecto incentivando a su hijo a tener mayor conocimiento para que así pueda definir su vida profesional con más claridad?

Si

No

5. en que les puede ayudar esta aplicación?

- a. aclarando incertidumbres

- b. conocimiento frente a los beneficios y consecuencias que conlleva a la profesión escogida

- c. claridad en la toma de decisiones

6. Qué opina usted frente a la implementación de la tecnología guiada a la educación de nuestros jóvenes

- a. Estoy de acuerdo porque es una herramienta

- b. Lo pensaría ya que la tecnología abraza otros campos

- c. No estoy de acuerdo en la implementación de la tecnología en la educación

RESULTADOS DE LA ENTREVISTA

1. El 85% contesto si
2. El 92% contesto si
3. El 98% contesto si
4. El 92 % contesto si
5. El 51 % contesto (b) el 19 % (a) y el 30 % (c)
6. El 85 % contesto (a) y 15% (b)

ANÁLISIS DE RESULTADO

Se logra identificar que la implementación de la aplicación sería muy bien aceptada al usuario para el mejoramiento de su estimulación al poder escoger una carrera profesional, ya que en este momento las personas que están encargadas de los niños están completamente de acuerdo ya que les parece una buena herramienta para el mejoramiento en la educación y aprendizaje del menor de una manera más lúdica y divertida. Tomando encuesta de que hoy en día es demasiado fácil estar conectado a internet y la mayoría de personas tienen un teléfono móvil que cuenta con Play Store y AppStore para poder tener la aplicación y ya que es de manera gratuita para que sea de fácil acceso.

OBJETIVOS

ESPECIFICOS

- Integrar lo lúdico con lo educativo incentivando a los niños a estudiar y volver el video juego parte de su realidad.
- Infundir el uso correcto de la tecnología y sus avances como base de la educación

GENERALES

- Realizar un video juego con el fin de motivar al usuario a adquirir todos sus Estudios para alcanzar metas y propósitos.
- Desarrollar capacidades matrices en el usuario.
- Ayudar al usuario a escoger su profesión con interacciones virtuales
- Generar la capacidad de escoger una profesión siendo guiado por sus sueños y pasiones, para que en el momento de ejercerla el usuario ya tenga idea de sus funciones.

ANALISIS LEGAL

CONSTITUCIÓN LEGAL

Para la constitución legal del lanzamiento de una app es esencial poderla formar dentro de lo legal para crear un negocio o empresa Consulta de nombres (homonimia)

- Diligenciamiento del Pre-Rut para su registro en Cámara.
- El registro de la matrícula mercantil de su empresa y de los establecimientos de comercio que requiera (si es el caso).
- Pagar en una misma ventanilla y en ese sólo contacto, sus derechos de matrícula y demás servicios solicitados. Obtener el certificado de existencia y representación legal o el certificado de matrícula mercantil.
- Comprar y registrar sus libros de comercio.
- Registrarse ante la DIAN y obtener su NIT (Número de Identificación Tributaria).
- Recopilar y reportar la información a las entidades de Inspección, Vigilancia y Control, mediante el anexo IVC (Bomberos, DADIS, El EPA...etc.)
- Registrar ante la Secretaría de Hacienda Distrital obteniendo el Registro Tributario. Una vez creada y constituida la empresa, desde los CAE's, se realiza la Notificación de Apertura de Establecimiento de Comercio a: Secretaría de Planeación Distrital, Control Urbano, Alcaldías Locales, Bomberos, DADIS (Departamento Administrativo Distrital de Salud) y EPA (Establecimiento Público Ambiental).
- Solicitar información y obtener el Registro Único de Proponentes.

PERMISOS, TRÁMITES Y LICENCIAS

Importante para lanzar una app al mercado es necesario contar con los permisos necesarios y licencias para realizarla correctamente y para ello es necesario:

PERMISOS, LICENCIA Y CONDICIONES DE USO. "Hay que ser claros y explícitos a la hora de solicitar permisos al usuario para acceder a contactos de su dispositivo, realizar pagos o ceder datos. Además, es obligatorio desarrollar licencias y condiciones de uso. En todos los casos no basta con informar al usuario sino que éste tiene que aceptar, ya que en caso de reclamación tendremos una mejor defensa", advierten.

DERECHOS PROPIOS Y DE TERCEROS. "Es obligatorio disponer de licencias de los recursos que se vayan a utilizar. Para ello, hay que leer detenidamente las condiciones ya que hay casos en los que los recursos excluyen el uso comercial, no pudiéndose ejecutar en aplicaciones. Además, conviene proteger el contenido para evitar plagios y copias", aseguran.

MENORES. "En caso de apps dirigidas a menores de 14 años se deben consultar las leyes correspondientes y las obligaciones impuestas ya que existe una regulación especial en materia de consumidores y usuarios, protección de datos, derechos de imagen, etc.", apuntan.

FUNCIONALIDADES LÍCITAS. "Al igual que en el marketing tradicional, lo que es ilícito offline en la App también lo es como, por ejemplo, el estimular un ámbito de vida poco saludable, como el consumo excesivo de alcohol u otras sustancias", recomiendan.

PRIVACIDAD Y GEOLOCALIZACIÓN. "La recogida de información del usuario debe ser la indispensable para el funcionamiento de la App y éste debe tener la posibilidad de configurar la privacidad. Además, si nuestra aplicación dispone de geolocalización, se tiene que contar con la aceptación del usuario para poder acceder a ella", alertan.

INFORMACIÓN Y COOKIES. "Es fundamental informar al usuario de los aspectos regulados en la ley y mostrar los datos sobre los creadores y sobre quienes se encuentra tras la App. También es necesario que el usuario acepte las cookies, mediante un aviso informativo con la información básica y precisa sobre las mismas, y los aspectos exigidos por la ley", aseguran.

MARKETS. "Tienen condiciones muy estrictas para que se puedan publicar las aplicaciones por lo que hay que cumplir siempre lo que piden. De hecho, incluso cumpliendo las condiciones al colgar la app, éstas pueden cambiar y hacer que la aplicación no esté disponible para usuarios nuevos. Un ejemplo que suelen alegar los markets para rechazar una App es que su interfaz de usuario es compleja o menos que 'muy buena'", recuerdan.

PUBLICIDAD. "Si monetizas una aplicación a través de publicidad, ésta debe identificarse siempre como tal", concluyen.

ANÁLISIS DE PESTEL

ANÁLISIS POLÍTICO: ya son las exigencias políticas que nos pide play store donde tenemos que aceptar términos de licencia, donde se exige que no tenga software dañino y que sea autentica

ANÁLISIS ECONÓMICO: por la licencia que se va a adquirir con play estore es de 25 dólares, donde tendremos las ganancias mediante las descargas y la publicidad, el interés es en 6 meses poder empezar a ver todas las ganancias ya que los usuarios conocen nuestra aplicación

ANÁLISIS SOCIO CULTURALES: esta aplicación se desarrolló para que los jóvenes puedan adquirir más conocimiento frente a todos los tipos de profesiones, y que se pueda implementar en los colegios.

ANÁLISIS ECOLÓGICOS: nuestro proyecto es un desarrollo de software lo que incluye que no tendremos contaminaciones.

ANÁLISIS LEGALES: en el análisis legal no tendremos inconvenientes puesto que la licencia de play store sola mente se adquiere una vez y ya podemos realizar actualizaciones sin costos.

Esta aplicación tendrá unos derechos de autoridad propia para por si se quiere hacer plagio de nuestra aplicación

ESTRATEGIA COMPETITIVA

En el mercado existen muchas aplicaciones que tienen profesiones, pero no hay ninguna complementada con todas las profesiones, nosotros vamos a realizar la aplicación con todas la profesiones y en realidad virtual para tener la sensación del realismo y así poder implementar la los conocimientos de cada uno y demostrar los requerimientos de cada profesión. Esta aplicación saldrá al mercado gratuita y los costos de ellas serán adquiridos por la publicidad incorporada.

ANALISIS CINCO FUERZAS DE PORTER

Primera fuerza: esta aplicación va destinada para todos los jóvenes

Segunda fuerza: las rivalidades de nuestra empresa son gear vr, vr box entre otras que son los programadores de videojuegos en realidad virtual

Tercera fuerza: las amenazas que podemos adquirir son por gear vr ya que son programadores de juegos a nivel mundial

Cuarta fuerza: nosotros seremos nuestros propios proveedores ya que somos los creadores de esta aplicación y de ir la actualizando para hacerla más interesante.

Quinta fuerza: podemos competir contra el plagio de nuestra aplicación pero por eso tendremos actualizaciones para no tener este riesgo.

PROTOTIPO/ USUARIO-MAQUINA

NOMBRE DEL PROYECTO

I WANT TO BE

MODELO DE USUARIO

Niños de los 3 a 15 años

El proyecto estará basado en un juego de realidad virtual con varias interfaces, puesto que este tratara de un mundo lleno de profesiones, donde el usuario podrá escoger que quiere ser y encontrar niveles basados en el entorno de la profesión escogida.

El usuario al interactuar con el video juego puede tener expectativas de cada profesión por medio de la simulación ya que con esta se puede desarrollar capacidades motrices y poder actuar más audaz ante cualquier situación que se presente en cada una de las profesiones.

Su enfoque está en la implementación de toma de decisiones en niños y adolescentes frente a su educación superior y un desarrollo de su vida profesional más estable.

Descripción del producto/ REQUERIMIENTOS:

El proyecto se desarrollaría en lenguaje java y esto le dará paso a la creación de la aplicación con todas sus interfaces y niveles. Antes de esto se debería generar una investigación y realizar un listado de profesiones y campos que rodean a cada profesión.

Ya con la aplicación desarrollada todas las personas podrán acceder a ella desde su dispositivo móvil en las tiendas como lo es play store o app store, aclarando que para su correcto manejo se debería disponer de unas gafas de realidad virtual y del usuario correcto (jóvenes)

CRONOGRAMA

FASES	ACTIVIDADES	SEMANAS															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Establecimiento de objetivos	Proponer alternativas y diagnósticos de las condiciones e hipótesis.																
	Analizar los datos, encontrar patrones y extraer la información.																
Explorar conceptos	Establecer la intencionalidad del proyecto y su función desde el diseño.																
Reconocimiento del contexto	Reconocer el contexto y el espacio de apropiación que tendrá el usuario.																
	Realizar una encuesta al usuario para conocer la opinión sobre la implementación de I WANT TO BE																
conocimiento del usuario	Observa el comportamiento de la audiencia objetiva y analizar las necesidades de los mismos																
Apropiación tecnología	explorar conceptos, integrarlos dentro del sistema para comenzar a planificar el video juego																
Plano y diseño	Determinar software a utilizar para la ejecución del video juego																
Prototipo	Organización y pruebas piloto con la tecnología a utilizar																
Implementación	Realizar testeo con usuarios reales																
	Análisis del usuario con el prototipo del producto en su mayor avance																
	Redacción de documento final																

Referencias bibliográficas.

- [1] D. & D. B. A. loudon, comportamiento del consumidor, mexico: conceptos y aplicaciones, cuarta edición, 1995.
- [2] V. Herrera, adquisición temprana de lenguaje de signos y dactilología, psicopedagoga 77, 78, 2-10, 2005.
- [3] j. j. lopez, importancia del desarrollo motor en relacion con los procesos evolutivos del lenguaje y la cognición en niños de 3 a 7 años de la ciudad de barranquilla, colombia: salud Uninorte, 26 (1), 2010.
- [4] P. J., C. J., F. A., W. A., R. P. BLACO, METODOLOGIA DE DESARROLLO AGIL PARA SISTEMAS MOVILES, INTRODUCCION AL DESARROLLO CON ANDROID Y EL IPHONE, COLOMBIA: TELEMATICOS 1-3, 2009.