

CUENTOS PARA NIÑOS CON REALIDAD AUMENTADA

Se plantea abarcar un proyecto en el ámbito de la *EDUCACIÓN UNIVERSAL VITALICIA y VIRTUALIDAD COTIDIANA*.

El proyecto consiste en diseñar y desarrollar una aplicación móvil que permita proyectar cuentos infantiles para un público infantil por medio de la realidad aumentada.

La aplicación tendrá alojada diversos cuentos educativos que podrán ser seleccionados por los usuarios, para que se pueda proyectar estos cuentos el usuario deberá orientar el dispositivo (Tablet, Smartphone) hacia una superficie y esperar a que se cargue y proyecte el contenido de la historia animada.

Una vez que la proyección comience, la historia empezará a narrarse por sí sola, conforme avance la narración, la proyección ira tomando forma de acuerdo a la situación y escenarios especificados.

Como parte complementaria de la aplicación se podrá adquirir un libro didáctico en el que se encontraran escenarios especialmente diseñados para cada uno de los cuentos alojados en la aplicación y que permitirán que el usuario perciba de mejor manera y con mayor detalle los personajes e historias animadas con realidad aumentada.

El mercado de esta aplicación serán padres que deseen que sus hijos tengan un mayor acercamiento a las tecnologías y al mismo tiempo quieran marcar un aprendizaje en ellos, los usuarios potenciales de la aplicación serán niños entre una edad promedio de 3 a 10 años aunque no se descarta el uso de usuarios fuera de este rango de edad.

La aplicación en un principio solo estará disponible a través de la plataforma de PLAY STORE para usuarios con dispositivos Android.

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una aplicación con Realidad Aumentada, para motivar el aprendizaje y el entretenimiento en los niños.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- ✓ Crear historias interactivas visualizadas por medio de Smartphone o tabletas con Android.
- ✓ Redactar una historia entretenida, divertida y educativa para niños.
- ✓ Permitir que algunas de las historias sean gratuitas y que pueda adquirirse una licencia para ver más historias.
- ✓ Hacer que la aplicación sea interactiva con el usuario.
- ✓ Motivar el aprendizaje a través del uso de las tecnologías.
- ✓ Diseñar funciones interactivas que involucren al usuario.
- ✓ Atraer al usuario por medio de historias con tramas fuera de lo tradicional propiciando su razonamiento lógico.
- ✓ Crear fácil el uso de la aplicación.

ALCANCE

Con este proyecto se busca incursionar en el mercado de la Educación Universal Vitalicia y Virtualidad Cotidiana, por ello solamente se centrada durante esta primera etapa al estudio de campo y análisis de los requerimientos para el correcto sustento, diseño y funcionalidad de la plataforma, de tal manera que el contenido que se presente a los usuarios sea de completa utilidad y entretenimiento además de ser contenido de calidad implementando métodos de aprendizaje tales como:

- ✓ Interacción del usuario con la aplicación
- ✓ Razonamiento lógico del usuario a escenarios de la vida cotidiana
- ✓ Aumento de la comprensión auditiva
- ✓ Solución de problemáticas del mundo real