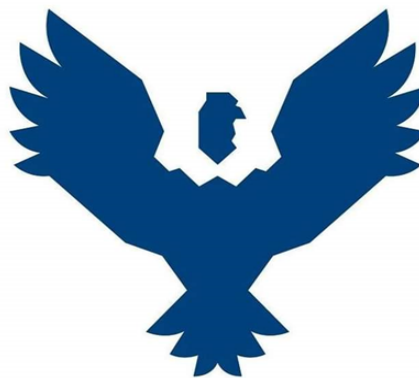


UNIVERSIDAD ANDINA DEL CUSCO

FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA

ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS



TEMA:

Desarrollo de una aplicación móvil que sea un diccionario interactivo para ayudar a los estudiantes universitarios de la UAC con su aprendizaje del idioma quechua

ASIGNATURA: Desarrollo de Software II - 7B

DOCENTE: Ing. Gabriela Zuniga Rojas

INTEGRANTES:

- Morales TTito Honorio
- Quispe Tejeira Angieluz Damaris
- Ramos Ticahunca Gianella Alexandra
- Velarde Centeno Angie Zulema
- Zanes Ccoscco Luidman Teofilo

Cusco - Perú

2025

TÍTULO DE LA PROPUESTA

“Desarrollo de una aplicación móvil que sea un diccionario interactivo para ayudar a los estudiantes universitarios de la UAC con su aprendizaje del idioma quechua”

1. PRESENTACIÓN

Este proyecto consiste en el desarrollo de una aplicación móvil llamada (**QCHUI**) que funcione como un diccionario interactivo para ayudar a los estudiantes de la Universidad Andina del Cusco (UAC) a aprender el idioma quechua. La aplicación ofrecerá traducciones, pronunciaciones, ejemplos de uso en contexto para reforzar el aprendizaje.

La relevancia de este proyecto radica en la necesidad de preservar y fomentar el aprendizaje del quechua, una lengua ampliamente usada en la región del Cusco donde está la universidad Andina del Cusco, además de ser de gran importancia cultural e histórica en la región andina. A pesar de su valor, muchos estudiantes no tienen acceso a herramientas modernas y accesibles para facilitarles el aprender el idioma. Con esta aplicación (**QCHUI**), se busca facilitar su aprendizaje, promoviendo la identidad cultural y fortaleciendo la comunicación en entornos donde el quechua sigue siendo una lengua viva.

2. ÁMBITO DE APLICACIÓN O INFLUENCIA

Este proyecto está dirigido principalmente a los estudiantes universitarios de la Universidad Andina del Cusco (UAC), especialmente aquellos interesados en aprender quechua por razones académicas, culturales o profesionales. También puede beneficiar a docentes, investigadores y cualquier persona que desee fortalecer su conocimiento del idioma.

El contexto en el que se desarrollará la aplicación (**QCHUI**) es el entorno universitario, donde el quechua es una lengua relevante tanto para la identidad cultural como para la comunicación en comunidades andinas. Además, la aplicación podrá tener un impacto más amplio en la región del Cusco y otras áreas donde se habla quechua, promoviendo su enseñanza mediante el uso de tecnología accesible y moderna.

3. DESCRIPCIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

El quechua es una de las lenguas originarias más habladas en América Latina, especialmente en el Perú, donde según el **Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI)**, más de 3.8 millones de personas lo hablan como lengua materna. Sin embargo, a pesar de su importancia cultural e histórica, el idioma enfrenta un proceso de desplazamiento debido a la predominancia del español en la educación y la vida cotidiana.

En el ámbito universitario, muchos estudiantes de la **Universidad Andina del Cusco (UAC)** carecen de herramientas accesibles y didácticas para ayudar en su proceso de aprendizaje del idioma quechua, lo que limita su capacidad de comunicarse con comunidades rurales y dificulta su comprensión de la identidad andina. Aunque existen diccionarios y cursos, estos suelen ser estáticos, poco interactivos y no aprovechan las ventajas de la tecnología móvil.

Este proyecto busca atender esta problemática mediante una aplicación móvil (**QCHUI**) que nos ayude en el aprendizaje del idioma quechua de manera práctica y accesible, promoviendo su uso y preservación en un contexto académico y social donde su conocimiento es cada vez más necesario.

4. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

a. GENERAL

Desarrollar una aplicación móvil llamada (**QCHUI**) interactiva que funcione como un diccionario dinámico para facilitar el aprendizaje del idioma quechua en los estudiantes universitarios de la UAC, promoviendo su preservación y uso en el contexto académico y cultural.

b. ESPECÍFICOS

- Diseñar e implementar una interfaz intuitiva y accesible que permita a los usuarios buscar palabras en quechua y español, con sus respectivas traducciones.
- Incluir ejemplos de uso en contexto básico para mejorar la comprensión del idioma.
- Desarrollar funcionalidades interactivas, como pruebas y ejercicios prácticos, que refuercen el aprendizaje del vocabulario y la gramática.

5. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Explicación general de las acciones o actividades que se llevarán a cabo para abordar la problemática identificada. Considerar:

Metodología: Detalle de las estrategias y herramientas que se utilizarán para implementar el proyecto.

Actividades principales: Listado de las actividades clave y su descripción.

Infraestructura y recursos: Equipos, espacios y materiales requeridos para la ejecución.

Evaluación y monitoreo: Mecanismos para medir el progreso y evaluar los resultados del proyecto.

6. RESULTADOS ESPERADOS

- Resultados en términos de impacto para los beneficiarios o la comunidad.
 - Se facilitará el aprendizaje del quechua a estudiantes de las universidad Andina del Cusco
 - La comunidad Universitaria y más interesados en el quechua podrán tener acceso a una plataforma que fortalezca la identidad cultural andina.
 - La aplicación podría expandirse hacia otra universidades en fomentar el aprendizaje del quechua
- Resultados en términos de aprendizaje o vinculación para los estudiantes y participantes internos.
 - Los miembros del equipo desarrollan habilidades en desarrollo móvil con flutter y dart, incluyendo el diseño y la integración de funcionalidades interactivas.
 - Se fortalecerán competencia de trabajo en equipo, gestion de proyectos y resolución de problemas
 - Se adquirirán habilidades en pruebas de software, diseño de experiencias de usuario y gestión de contenidos educativos,

7. PARTICIPANTES

El proyecto cuenta con un total de seis participantes para su planificación y desarrollo, cada uno de los cuales cumplirán con diferentes roles para llevar a cabo las tareas que se le encarga a cada uno de los involucrados en el proyecto.

Los integrantes del equipo para la planificación y ejecución del proyecto son los siguientes:

- Honorio Morales Ttito
- Gianella Alexandra Ramos Ticahuanca
- Angie Zulema Quispe velarde
- AngieLuz
- Xiomara
- Luidman

A continuación se declaran los roles de cada integrante:

Nombre	Rol	Módulos asignados	Descripción
Honorio Morales Ttito	Desarrollador	Home	gestiona el proyecto y se encarga de la página principal
Gianella	Desarrollador	Sobre nosotros, Donaciones	diseña y programa las secciones informativa
Angie	Desarrollador	Diccionario (junto con Ejercicios de cálculo)	desarrolla la funcionalidad principal del diccionario
Luidman	Desarrollador	Diccionario (junto con Angie)	Apoya al desarrollo del módulo diccionario
Xiomara	Desarrollador	Mis favoritos (junto con Angie Luz)	Implementación de la funcionalidad de guardar en palabras favoritas
Angieluz	Desarrollador	Mis favoritos (junto con a Xiomara)	Colabora en la implementación del módulo favoritos
Todos	Desarrolladores	Frases comunes	Todos colaboran en el desarrollo de frases comunes.

8. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

a. Cronograma

Fase	Actividades principales	Duración estimada
Fase 1: Planificación	Definición de requerimientos, investigación de herramientas y tecnologías.	2 semanas
Fase 2: Diseño	Creación de prototipos, diseño de la interfaz y estructura de la base de datos.	3 semanas
Fase 3: Desarrollo	Programación de la aplicación, integración de funcionalidades interactivas.	6 semanas
Fase 4: Pruebas y ajustes	Evaluación del rendimiento, pruebas de usabilidad, corrección de errores.	4 semanas
Fase 5: Implementación y difusión	Lanzamiento en plataformas móviles, capacitación de usuarios, promoción.	3 semanas

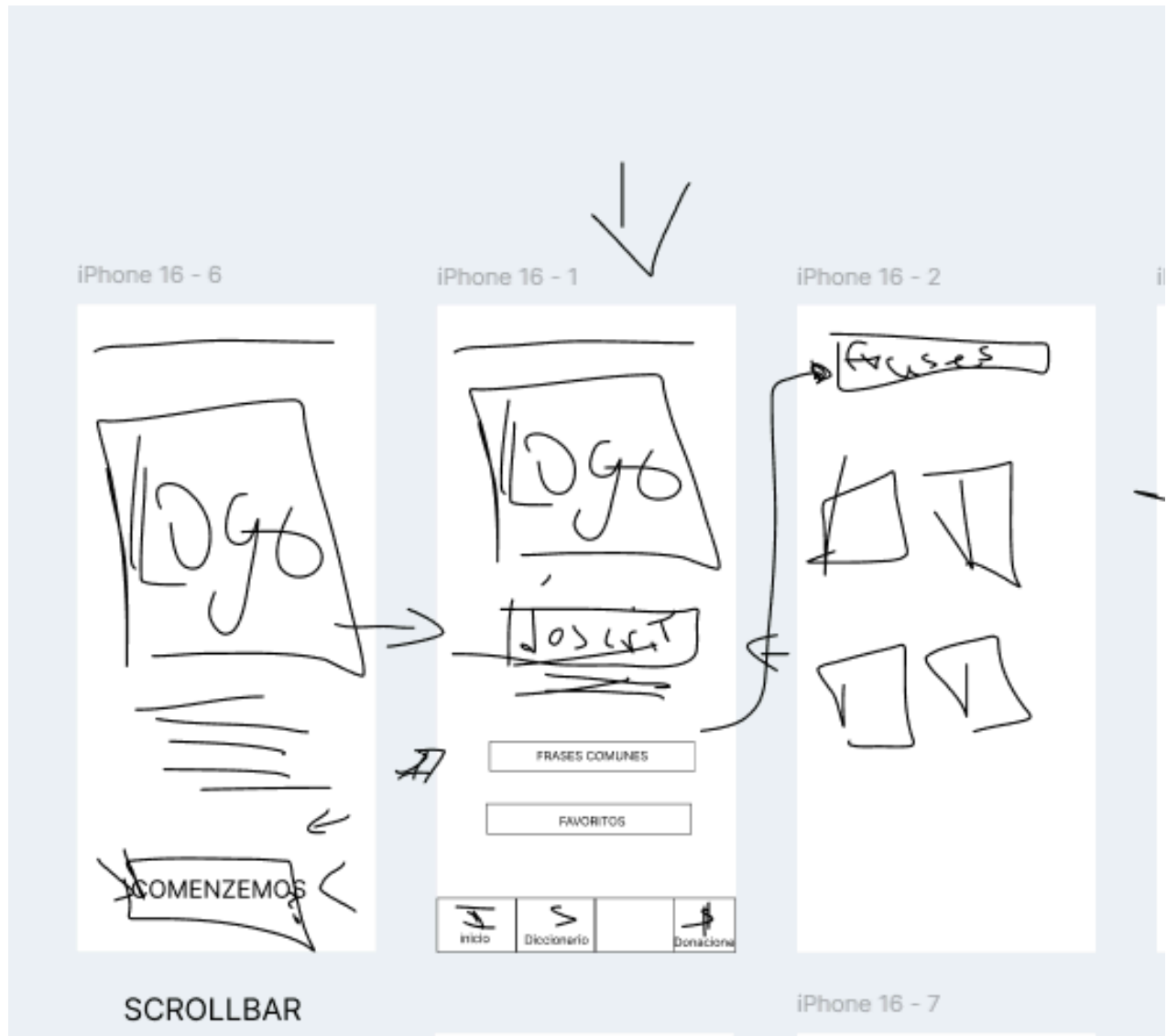
b. Presupuesto

Descripción general de las fuentes de financiamiento y recursos necesarios.

Concepto	Monto estimado	Descripción
Desarrollo de software	S/. 0	Costos de programación, bases de datos, licencias de software si se requiere.
Diseño UI/UX	S/. 0	Creación de interfaz, experiencia de usuario, herramientas de diseño.
Infraestructura y servidores	S/. 0	Hosting, bases de datos en la nube, almacenamiento de archivos.
Dispositivos de prueba	S/. 0	Equipos móviles para pruebas en Android
Promoción y difusión	S/. 0	Publicidad, redes sociales.

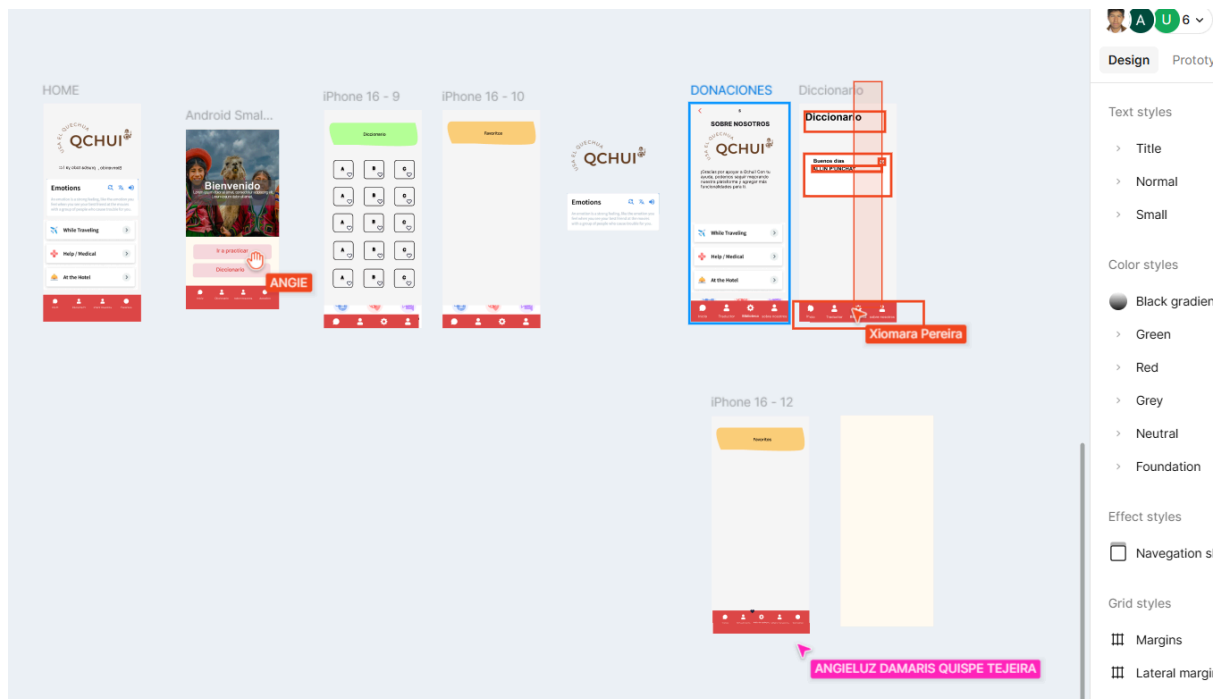
Anexos

Wireframes básicos del modelo de la aplicación





Avance del modelado de la aplicación:



Resultado final del Wireframe:

