**Documento de definición del Proyecto de Aplicaciones Informáticas**

***Aplicación gamificada para la enseñanza interactiva de historias bíblicas en niños basado en realidad aumentada***

***Erick Joel Malán Chacaguasay***

***Fecha: 04/04/2025***

# Propósito

En esta sección se define el nombre o título del software que se está especificado en el documento.

Luego se describe cuales componentes o partes del alcance del producto estarán incluidas en el proyecto, estableciendo si se cubre la totalidad del software, sólo una parte del sistema, subsistema o subgrupo de procesos.

La aplicación "Biblia Interactiva AR" es un software educativo gamificado basado en realidad aumentada diseñado para mejorar la enseñanza de historias bíblicas en niños. Su propósito es transformar la manera en que los niños de la Iglesia Riobamba Centro Kichwa (IRCK) aprenden sobre la Biblia, utilizando una metodología visual e interactiva que fomente la participación activa, la retención del conocimiento y el interés en la enseñanza cristiana.

Este proyecto abarca el desarrollo completo de la aplicación, desde su diseño conceptual hasta su implementación y evaluación, incluyendo los módulos de narración interactiva, actividades de gamificación y la integración de realidad aumentada para una experiencia inmersiva.

# Alcance del producto Software

Se incluye una corta descripción del alcance del software que se está especificando, incluyendo:

* Su objetivo general.
* Beneficios que brindará al área de negocio y organización.
* Objetivos y metas. Es recomendable establecer la relación de los objetivos del software con los objetivos corporativos y estrategias de negocio.
* Se puede hacer referencia a otros documentos, por ejemplo una definición de alcance u acta de constitución del proyecto.

La aplicación educativa "Biblia Interactiva AR" tiene como objetivo general proporcionar una herramienta digital para la enseñanza de historias bíblicas, facilitando el aprendizaje en niños mediante el uso de tecnología emergente.

Beneficios:

* Aumentará la motivación y el interés de los niños.
* Mejorará la retención del conocimiento.
* Fomentará la participación en la Escuela Dominical de la IRCK.

Objetivos y Metas:

1. Analizar las historias bíblicas relevantes para niños de 6 a 10 años que se integrarán en la aplicación educativa basada en realidad virtual

2. Diseñar los recursos interactivos para la enseñanza de las historias bíblicas que faciliten la comprensión y el interés de los niños en el proceso de aprendizaje.

3. Desarrollar la aplicación educativa utilizando la plataforma Unity y aplicando la metodología SUM.

4. Evaluar la usabilidad de la aplicación en la enseñanza de las historias bíblicas en los niños de 6 a 10 años de la IRCK, utilizando la norma ISO 9241-11.

Este proyecto se alinea con la visión de la IRCK de modernizar su método de enseñanza, asegurando que los niños desarrollen valores cristianos a través de una experiencia educativa innovadora y atractiva.