Guía de definición del proyecto  
  
 **Generador de cuentos Tribunales Amigables**

Versión 1

Elaborado por:

Canul Ordoñez Josué

Castillo Sánchez Miguel Angel

Buenfil Aguilar Jean Carlos

Pérez Cruz David Leobardo

Alamilla Osorio Diego Alberto

Contenido

[**Introducción 3**](#_j1xvw12tg690)

[**Contenido 3**](#_xusu47we2gca)

[Propósito 3](#_3akv7nc562mr)

[Justificación 4](#_5bgf1pnffbtu)

[Beneficios 4](#_vlbr2xv8neq7)

[Funcionalidades 6](#_jkhcuvr10mnb)

[Trabajos relacionados 7](#_ujpupflnwb7z)

[Documentos Anexos 8](#_3s1zablxxhdx)

[Plan de actividades 8](#_s5c8ddsxqjz)

[**Conclusiones 8**](#_wr6nsflfcna6)

# **Introducción**

El presente documento consta de la descripción del proyecto a realizar con la colaboración del Ayuntamiento del estado de Yucatán. Dentro de este documento se explicará a detalle el objetivo del proyecto y la justificación, funcionalidades y todo lo que implica llevarlo a cabo

# **Contenido**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
| Propósito | El proyecto consiste en una aplicación que formará parte de una plataforma web para la concientización de las y los menores de edad sobre situaciones inapropiadas con su cuerpo. La aplicación a desarrollar es una herramienta que facilite la creación de cuentos para niños y niños sobre los temas previamente mencionados, esta herramienta pretende agilizar el trabajo de creación de los cuentos a través de la organización de textos e imágenes de manera automatizada, para reducir la carga de trabajo al o la responsable de crear dicho cuento, de tal modo que permita concentrar el tiempo y el esfuerzo en el trabajo creativo que involucra elaborar y desarrollar la historia, personajes e ilustraciones del cuento.  Por lo tanto, el objetivo del proyecto es alcanzar el valor previamente mencionado, permitiendo al usuario final dedicar tiempo a la parte creativa del trabajo, disminuyendo tiempo en la parte mecánica para la publicación del cuento dentro de la plataforma. |
|  |  |
| Justificación | - En el año 2020 se reportaron 94 casos de abuso sexual, de los cuales 61 fueron a menores (65%). 88% eran niñas y el 12% eran niños  - Muchos otros casos ni siquiera son reportados y se mantienen en el anonimato.  - Una gran parte de estos incidentes ocurren dentro del entorno cercano o incluso familiar del menor.  - Una gran parte de estos incidentes ocurren dentro del entorno cercano o incluso familiar del menor.  - El abuso sexual de menores en el estado de Yucatán va en crecimiento, cada año hay más casos de este tipo. |
| Beneficios | Tomemos como primer punto, que los cuentos tienen un gran valor por parte de la docencia para enseñar sobre temas en concreto a sus alumnos, tal y como nos menciona Sousa (2008, como se citó en, De la Fuente, 2018, p.10) A través de la literatura infantil, el niño medita sobre su vida, ya que reflexiona sobre los sucesos del cuento y, sobre todo, reflexiona sobre las actitudes de los personajes, bajo su criterio. Aunado a esto, relaciona los acontecimientos del texto con sus propias vivencias y valores. De ahí que la literatura tenga un poder educativo y esa potencia para transmitir valores.  En conjunto con lo anterior, el cuento es una herramienta didáctica la cual se puede extrapolar a diferentes ámbitos interdisciplinarios, puesto que como arte que es, está estrechamente relacionada con el aprendizaje (Méndez del Portal, S/F). En nuestro caso esta característica del cuento puede trasladarse para que los infantes puedan aprender, en el caso de que esté atravesando un proceso jurídico, sobre los distintos conceptos con los cuales debe de estar familiarizado, además de contextualizarse sobre lo que está atravesando.  Por lo anterior podemos encontrar los siguientes beneficios que trae este proyecto:   1. Los infantes podrán aprender del proceso jurídico por el estén pasando, (Dependiendo si este es el caso).   2. Los infantes podrán aprender conceptos claves los cuales pueden ayudar a las autoridades a llevar a cabo el proceso jurídico.  3. Los infantes podrán identificarse con los relatos de los cuentos y podrán reflexionar sobre los mismos.  4. Los infantes podrán aprender sobre situaciones de peligro en las cuales puedan encontrarse.  5. Los infantes podrán identificar las situaciones de riesgo en la que han estado y poder externarlo.  Por otra parte, hay otra perspectiva del lado de las personas encargadas de generar dicho contenido. Crear los cuentos hasta el momento se realiza mediante código, lo cual resulta tedioso y costoso en tiempo y recursos económicos, la persona encargada del proceso creativo no puede crear el cuento e implementarlo en la plataforma para que sea accesible por los menores, ya que lo debe hacer un desarrollador. Por lo tanto, hacer más accesible este proceso tiene los siguientes beneficios.   1. Ahorro de tiempo para publicar un cuento. 2. Ahorro de recursos económicos. 3. La persona encargada del proceso creativo tiene la capacidad de manipular los elementos y hacerlos más agradables a la vista de las niñas y los niños. 4. No se necesita conocimiento técnico para publicar un nuevo cuento en la plataforma.   Referencias:  Méndez del Portal, R. (2017). El valor del cuento como recurso didáctico. *Educación*, (23), 41–44. <https://doi.org/10.33539/educacion.2017.n23.1167>  De la Fuente, S.(2018) La enseñanza de valores a través de los cuentos infantiles. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/34384/TFG-O-1466.pdf> |
| Funcionalidades | **Gestión de usuarios [GU]**   * GU1: Registro de cuentas. Consiste en registrar una cuenta en el sistema. * GU2: Eliminación de cuentas. Consiste en eliminar una cuenta previamente creada. * GU3: Autenticación. El sistema deberá autenticar usuarios usando correo y contraseña.   **Gestión de cuentos [GC]**   * GC1: Agregar cuentos. Se debe permitir agregar nuevos cuentos a un área de trabajo. * GC2: Eliminar cuentos. Se debe permitir eliminar cuentos de un área de trabajo. * GC3: Editar cuentos. Consiste en seleccionar un cuento para poder modificar su contenido.   **Gestión de ilustraciones [GI]**   * GI1: Subir ilustraciones. Consiste en poder subir ilustraciones al área de trabajo. * GI2: Eliminar ilustraciones. Consiste en poder eliminar ilustraciones de un área de trabajo. * GC3: Agregar ilustraciones. Se debe permitir agregar ilustraciones a una página del cuento. * GC4: Quitar ilustraciones. Consiste en eliminar ilustraciones de una página del cuento. * GC5: Manipular ilustraciones. Se debe permitir modificar el tamaño, posición y rotación de una ilustración previamente agregada a una página de un cuento.   **Manipulación de textos [MT]**   * MT1: Agregar texto. Se debe permitir agregar texto a una página de un cuento. * MT2: Eliminar texto. Se debe permitir eliminar texto de una página de un cuento. * MT4: Mover texto. Consiste en mover la posición del texto a lo largo y ancho de la página de un cuento. * MT5: Modificar texto. Se debe poder modificar el tamaño y estilos del texto en una página de un cuento.   **Gestión de voz [GV]**   * GV1: Grabar voz. Se podrá grabar un audio para asignarlo a una página de un cuento y que se reproduzca. * GV2: Lectura automática. Se contará con una opción para lectura en voz alta usando una voz preestablecida. |
| Trabajos relacionados | Bajo términos estrictos de una aplicación que su principal enfoque sea un generador de cuentos con el mismo propósito que el que se describe en este documento, no se encuentra alguna solución similar. Sin embargo, podemos encontrar soluciones enfocada a la generación de contenido mediante con dos herramientas que son representativas en este ámbito:  **PowerPoint**  PowerPoint es una herramienta enfocada a la creación de presentaciones desde cero o teniendo una plantilla base. Con su primera versión lanzada en 1987, hasta la actualidad se ha logrado consolidar como una de las herramientas base en la paquetería de Office 365. Algunas de sus principales funcionalidades a la hora de crear presentaciones son: agregar texto, imágenes, gráficos, vídeos, transiciones entre plantillas. Además de contar con la facilidad de estar conectado directamente con la nube OneDrive sin necesidad de abrir esta misma aplicación.  Microsoft (s/f), *¿Qué es PowerPoint?* [Página Web], Disponible en: [https://support.microsoft.com/es-es/office/-qu%C3%A9-es-powerpoint-5f9cc860-d199-4d85-ad1b-4b74018acf5](https://support.microsoft.com/es-es/office/-qu%C3%A9-es-powerpoint-5f9cc860-d199-4d85-ad1b-4b74018acf5b)b  **Canva**  Canva es una plataforma de diseño y comunicación que salió en 2013, cuyo principal atractivo es ser una aplicación web al alcance de todo el mundo. Al igual que PowerPoint puedes crear presentaciones desde cero o utilizando alguna plantilla preestablecida y también se pueden diseñar folletos, curriculums, entre otros. Al ser una aplicación gratuita ciertas características se obtienen mediante pago.  Canva (s/f), *El poder del diseño a tu alcance* [Página Web], Disponible en:[*https://www.canva.com/es\_es/about/*](https://www.canva.com/es_es/about/) |
| Documentos Anexos | [Personas, perfiles y escenarios.docx](https://docs.google.com/document/d/1XWLqWxmf5T9fGCcq3a6NWJOtFwqZtXAib-ynNhJ_mCk/edit?usp=sharing)  [Especificación de requisitos Tribunales Amigables.docx](https://docs.google.com/document/d/1_a0yQ0otyhHKYcCMpE9jsEF3LipY0Zzo/edit?usp=sharing&ouid=101321728226645929515&rtpof=true&sd=true) |
| Plan de actividades | *Véase el* [Plan de actividades.docx](https://docs.google.com/document/d/19VKLBCH4NgPM984HT0WyWaBbFR1HJsJE/edit?usp=sharing&ouid=101321728226645929515&rtpof=true&sd=true) |

# **Conclusiones**

Con ayuda del ayuntamiento del estado de Yucatán se busca minimizar las incidencias de abuso de menores a través de la educación de una manera divertida para las niñas y niños. La plataforma de Tribunales Amigables cuenta con diversos juegos y dinámicas para lograr esto. Lo que busca este proyecto es que a través de la implementación de un generador de cuentos en la plataforma de Tribunales Amigables se facilite y agilice la creación de contenido educativo creado especialmente para cumplir este propósito, impactando de manera positiva en esta población.

En cuestión de costos, el proyecto, al ser un módulo que agrega más funcionalidades a la plataforma, el aumento de costos por uso de servidores no debería ser elevados, además de considerar los costos de la funcionalidad del Chatbot, la cual es la integración de la API de ChatGPT dentro de la herramienta, estos precios no resultan significativos, puesto que los usuarios del sistema son limitados.

Aunque nuestro producto representa una solución innovadora que no se ha desarrollado anteriormente, esto no implica que no podamos utilizar diversas plataformas relacionadas con la creación de presentaciones como referencia. Esta práctica nos permite concretar y dar forma a los conceptos presentes en nuestro proyecto.