

DIVISIÓN A3 – TICs Academia de Programación

PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS

Balam Castillo Páramo

Ingeniería de Software

Grupo: 7iti2

Periodo: Enero - Abril 2016

AUTOR:

Adrián de Jesús Flores García

Julio Cesar Pérez Orosco

Edgar Hernández

CUENTOS PARA NUIÑOS 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 sus hijos, 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 GOOGLE PLAY para usuarios con dispositivos Android.

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una aplicación móvil educativa y de entretenimiento, con el fin de fomentar la lectura de en niños de 3 a 10 años de una forma más interactiva, a través de diversos cuentos infantiles, que puedan ser visualizados con una cámara digital de un Smartphone o tableta, utilizando tecnologías de realidad aumentada.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

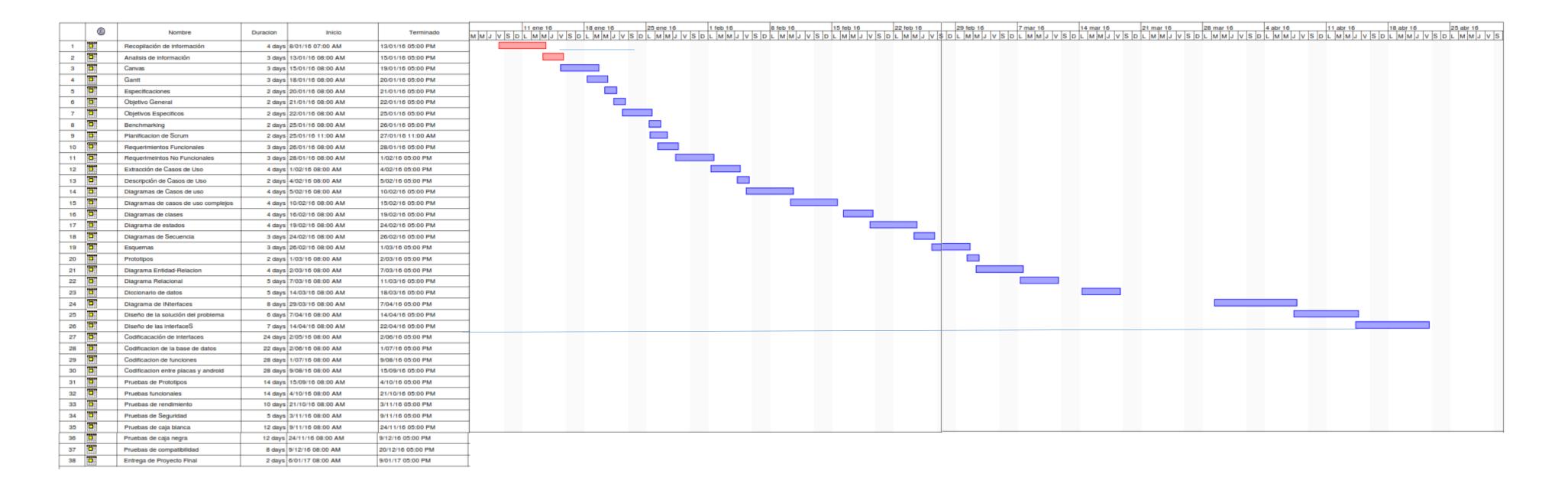
- Hacer fácil el uso de la aplicación.
- Fomentar la lectura de una forma más entretenida.
- Redactar una historia entretenida, divertida y educativa para niños.
- Permitir que algunas de las historias sean gratuitas y que pueda adquirirse una licencia para ver más historias.
- Hacer que la aplicación sea interactiva con el usuario.
- Dar un uso más practico a las nuevas tecnologías para la educación.

Cuentos para niños con realidad aumentada

FECHA	ITERACIÓN							
21/01/2016	3							

(Virtualidad cotidiana)

7. SOCIOS CLAVE - Google Play - Banco HSBC - Internet y Telefonía IZZI - Facebook 8. ACTIVIDADES CLAVE - Crear una cuenta bancaria Crear una cuenta en Google play - Realizar encuestas a personas con niños menores de 10 años. 6. RECURSOS CLAVE Internet Equipos de cómputo Escritorio Comidas Material de impreción	PROPUESTA DE VALOR Entretenimiento personal Aprendizaje a través de nuevas tecnologías Introducción con nuevas tecnologías ✓	4. RELACION CON LOS CLIENTES A través de internet 3. CANALES DE DISTRIBUCIÓN Sitio Web Google Play	2. SEGUIMIENTO DE CLIENTES - Personas con niños menores de 10 años Personas que quieren entretenimiento educativo para sus hijos Personas que cuentas con dispositivos ya sean SamartPhone o tabletas.					
9. ESTRUCTURA DE COSTOS - Internet - Cuenta en google Play - Materiales de inpreción - Alimentos y bebidas	- Libros vendido - descargas rea - Aprendizaje a	 5. FUENTES DE INGRESO - Libros vendidos - descargas realizadas a través de google play - Aprendizaje a través de nuevas tecnologías - Entretenimiento personal 						



	0	Nombre	Dunneler	Intel	Terminado	2 may 16	9 may 16	16 may 16	23 may 16	30 may 16	6 jun 16	13 jun 16	20 Jun 16	27 jun 16	4 Jul 16	11 Jul 16	18 Jul 16	25 Jul 16	1 ago 16	8 ago 16	15 ago 16	22 ago 16	29 ago 16
			Duracion	Inicio																			DLMMJVSDL
1	•	Recopilación de información	-	8/01/16 07:00 AM	13/01/16 05:00 PM																		
2	9	Analisis de Información	-	13/01/16 08:00 AM	15/01/16 05:00 PM																		
3	9	Canvas	3 days	15/01/16 08:00 AM	19/01/16 05:00 PM																		
4		Gantt	3 days	18/01/16 08:00 AM	20/01/16 05:00 PM																		
5	9	Especificaciones	2 days	20/01/16 08:00 AM	21/01/16 05:00 PM																		
6	9	Objetivo General	2 days	21/01/16 08:00 AM	22/01/16 05:00 PM																		
7		Objetivos Específicos	2 days	22/01/16 08:00 AM	25/01/16 05:00 PM																		
8	<u> </u>	Benchmarking	2 days	25/01/16 08:00 AM	26/01/16 05:00 PM																		
9	•	Planificacion de Scrum	2 days	25/01/16 11:00 AM	27/01/16 11:00 AM																		
10		Requerimientos Funcionales	3 days	26/01/16 08:00 AM	28/01/16 05:00 PM																		
11	•	Requerimeintos No Funcionales	3 days	28/01/16 08:00 AM	1/02/16 05:00 PM																		
12	•	Extracción de Casos de Uso	4 days	1/02/16 08:00 AM	4/02/16 05:00 PM																		
13		Descripción de Casos de Uso	2 days	4/02/16 08:00 AM	5/02/16 05:00 PM																		
14	0	Diagramas de Casos de uso	4 days	5/02/16 08:00 AM	10/02/16 05:00 PM																		
15	•	Diagramas de casos de uso complejos	4 days	10/02/16 08:00 AM	15/02/16 05:00 PM																		
16	9	Diagramas de clases	4 days	16/02/16 08:00 AM	19/02/16 05:00 PM																		
17	0	Diagrama de estados	4 days	19/02/16 08:00 AM	24/02/16 05:00 PM																		
18	5	Diagramas de Secuencia	3 days	24/02/16 08:00 AM	26/02/16 05:00 PM																		
19		Esquemas	3 days	26/02/16 08:00 AM	1/03/16 05:00 PM																		
20		Prototipos	2 days	1/03/16 08:00 AM	2/03/16 05:00 PM																		
21	•	Diagrama Entidad-Relacion	4 days	2/03/16 08:00 AM	7/03/16 05:00 PM																		
22	•	Diagrama Relacional	5 days	7/03/16 08:00 AM	11/03/16 05:00 PM																		
23	•	Diccionario de datos	5 days	14/03/16 08:00 AM	18/03/16 05:00 PM																		
24		Diagrama de INterfaces	8 days	29/03/16 08:00 AM	7/04/16 05:00 PM																		
25	•	Diseño de la solución del problema	6 days	7/04/16 08:00 AM	14/04/16 05:00 PM																		
26	•	Diseño de las interfaceS	7 days	14/04/16 08:00 AM	22/04/16 05:00 PM																		
27	0	Codificacación de Interfaces	24 days	2/05/16 08:00 AM	2/06/16 05:00 PM																		
28	•	Codificacion de la base de datos	22 days	2/05/16 08:00 AM	1/07/16 05:00 PM																		
29	5	Codificacion de funciones	28 days	1/07/16 08:00 AM	9/08/16 05:00 PM																		
30	Ö	Codificacion entre placas y android	28 days	9/08/16 08:00 AM	15/09/16 05:00 PM																		
31	-	Pruebas de Prototipos	14 days	15/09/16 08:00 AM	4/10/16 05:00 PM																		
32	5	Pruebas funcionales	14 days	4/10/16 08:00 AM	21/10/16 05:00 PM																		
33		Pruebas de rendimiento	10 days	21/10/16 08:00 AM	3/11/16 05:00 PM																		
34	7	Pruebas de Seguridad	5 days	3/11/16 08:00 AM	9/11/16 05:00 PM																		
35	5	Pruebas de caja blanca	12 days	9/11/16 08:00 AM	24/11/16 05:00 PM																		

