

# 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 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 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

(Virtualidad cotidiana)

FECHA	ITERACIÓN
21/01/2016	3

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.	1. PROPUESTA DE VALOR ✓ Entretenimiento personal ✓ Aprendizaje a través de nuevas tecnologías ✓ Introducción con nuevas tecnologías ✓	4. RELACION CON LOS CLIENTES  -- A través de internet	2. SEGUIMIENTO DE CLIENTES  - Personas con niños menores de 10 años. - Personas que quieren entretenimiento educativo para sus hijos. - Personas que cuentan con dispositivos ya sean SamartPhone o tabletas.
	6. RECURSOS CLAVE Internet Equipos de cómputo Escritorio Comidas Material de imprección		3. CANALES DE DISTRIBUCIÓN  Sitio Web Google Play	
9. ESTRUCTURA DE COSTOS - Internet - Cuenta en google Play - Materiales de inprección - Alimentos y bebidas			5. FUENTES DE INGRESO - Libros vendidos - descargas realizadas a través de google play - Aprendizaje a través de nuevas tecnologías - Entretenimiento personal	



