



ugr

Universidad
de Granada



Nipponline

Proyecto de Fin de Carrera

Francisco Miguel Dios Buitrago - 22222222R

Sergio Balbuena Pantigas - 9999999H

Índice

1. Introducción	4
1.1. Justificación y descripción del proyecto	4
1.2. Motivación	5
1.3. Alternativas	6
1.4. Alcance del proyecto	7
2. Implementación	8
2.1. Tecnologías y herramientas	8
2.1.1. Programación front y back-end	8
2.1.2. Web Application Framework	8
2.1.3. Boilerplate	8
2.1.4. Base de datos	8
2.1.5. Configuración del servidor	8
2.1.6. Biblioteca de dibujo	8
2.1.7. Internacionalización	8
2.1.8. Gamificación	8
2.1.9. Control de versiones	8
2.2. Comunidad	8
2.3. Aplicaciones	8
2.3.1. Syllables	8
2.3.2. Words	8
2.3.3. Pictionary	8
3. Application Programming Interface (API)	9
4. Trabajo realizado	10
5. Licencia	11
5.1. Código	11
5.2. Media	11

6. CUSL y prensa	12
7. Futuro	13
8. Conclusiones	14
9. Bibliografía	15
10. Agradecimientos	16

1. Introducción

Con la reciente globalización y auge de internet, idiomas poco representados en la población mundial como es el caso del japonés han ido ganando seguidores entre los más jóvenes. El interés en países como Japón, Corea o Taiwán ha llegado a todo el mundo gracias a series de televisión, música, cómics, videojuegos y otras muchas formas de ocio.

Sin embargo, la gran diferencia entre estos idiomas y los más familiares como el español, inglés o francés hace que su aprendizaje sea especialmente complicado para alguien que no se dedique exclusivamente al estudio de dichos lenguajes. Además, el hecho de que el interés en estos idiomas es relativamente reciente implica que su estudio no esté contemplado, en general, por academias y universidades, de forma que aquellas personas que deseen comenzar a estudiarlos deben ser obligatoriamente autodidactas.

Si bien existen ya distintas alternativas en la red para aprender idiomas en general, incluyendo, por ejemplo, el japonés, todas siguen el mismo patrón de enseñanza para todos los idiomas por igual, lo cual creemos que no es una solución práctica a la hora de enseñar lenguajes tan distintos entre sí.

Este proyecto propone crear un curso específico de japonés de forma interactiva, donde los usuarios puedan aprender el idioma desde las lecciones más básicas, como pueden ser la escritura y la pronunciación, hasta conceptos más complejos como la propia cultura del país.

1.1. Justificación y descripción del proyecto

Aunque hoy en día ya existen cursos de japonés online, la mayoría de éstos se basan en lecciones teóricas donde el usuario se limita a leer y memorizar. Además, muchos de estos cursos suponen que los estudiantes ya conocen la escritura y la pronunciación del idioma de antemano, centrándose así en aspectos más avanzados.

En este proyecto se pretende realizar un curso de idioma japonés compuesto por un conjunto de aplicaciones web para que los usuarios puedan aprender interactivamente en lugar de únicamente leyendo teoría, a la vez que se entretienen. Dichas aplicaciones estarán agrupadas en una comunidad online donde todos los usuarios podrán entablar relación y comparar las puntuaciones obtenidas en las aplicaciones del curso. El diseño se hará de tal forma que en un futuro las aplicaciones desarrolladas puedan ser adaptadas para aprender otros idiomas.

Hemos estado interesados en aprender este idioma desde hace varios años y, aunque hemos encontrado recursos online para aprenderlo, dichos recursos se encontraban muy dispersos por la red: distintos sitios, distintos formatos y distintos fines. Nuestra motivación es ésta, agrupar todo el contenido necesario para aprender el idioma en un solo lugar y además hacerlo de una forma con la que el usuario pueda aprender divirtiéndose, puesto que ésta es la mejor manera de aprender.

Pretendemos incluir elementos para dar un aire de competitividad a las aplicaciones, ya sea mediante logros, puntuaciones, rankings u otros métodos para hacer que el aprendizaje del usuario no sea totalmente en solitario, si no que pueda intercambiar experiencias con otros usuarios. Se registrarán datos del uso de las aplicaciones para cada usuario por separado de forma que se pueda guiar u ofrecer consejos personalizados.

1.2. Motivación

Este proyecto cubre los tres objetivos principales que ambos autores compartíamos:

- Aprender tecnologías nuevas. Este proyecto se está desarrollando utilizando herramientas y tecnologías con las que no tenemos ninguna experiencia, por el simple hecho de aprender cosas nuevas que puedan resultarnos útiles en el futuro. Por esto mismo, en muchas ocasiones no

escogeremos el camino sencillo y directo para realizar una tarea concreta, si no que buscaremos una forma de hacerla que nos aporte nuevos conocimientos.

- Aprender nuevos idiomas. Se comenzó este proyecto con conocimientos muy limitados del idioma japonés, y poco a poco vamos aprendiendo este idioma conforme avanza el desarrollo.
- Crear una plataforma que resulte útil a un número elevado de personas. Como ya se ha explicado, en años recientes los idiomas asiáticos han ganado muchos adeptos, por lo que el público potencial de este proyecto es muy elevado.

1.3. Alternativas

Algunas de las herramientas más famosas que podemos encontrar por internet para aprender idiomas son las siguientes:

- Busuu



Permite aprender muchos idiomas, incluyendo japonés, de forma genérica (no específica para cada idioma). Es un servicio de pago.

- Livemocha



Como la anterior, también incluye herramientas útiles para aprender japonés, pero vuelve a ser un servicio de pago.

- Duolingo



Presenta una forma de aprendizaje por repetición muy interesante, pero de momento no incluye el idioma japonés.

- Kanjidamage



Aunque muy útil, se centra exclusivamente en enseñar una sola parte del idioma japonés, los kanjis.

1.4. Alcance del proyecto

Como puede suponerse, la enseñanza de un idioma al completo mediante aplicaciones interactivas no es una tarea trivial, sobretodo teniendo en cuenta la poca experiencia de los autores tanto con el idioma como con las tecnologías utilizadas. Por lo tanto, este Proyecto de Fin de Carrera no pretende abarcar todo el curso del idioma japonés ni todas las características que debería tener un curso profesional. Este PFC se enfoca en la iniciación a este idioma con aplicaciones pensadas para poder familiarizarse con su escritura y pronunciación. No obstante, este PFC es solamente el inicio de un proyecto en el que esperamos seguir trabajando durante los próximos años.

2. Implementación

2.1. Tecnologías y herramientas

2.1.1. Programación front y back-end

2.1.2. Web Application Framework

2.1.3. Boilerplate

2.1.4. Base de datos

2.1.5. Configuración del servidor

2.1.6. Biblioteca de dibujo

2.1.7. Internacionalización

2.1.8. Gamificación

2.1.9. Control de versiones

2.2. Comunidad

2.3. Aplicaciones

2.3.1. Syllables

2.3.2. Words

2.3.3. Pictionary

3. Application Programming Interface (API)

4. Trabajo realizado

5. Licencia

5.1. Código

5.2. Media

6. CUSL y prensa

7. Futuro

8. Conclusiones

9. Bibliografía

10. Agradecimientos