

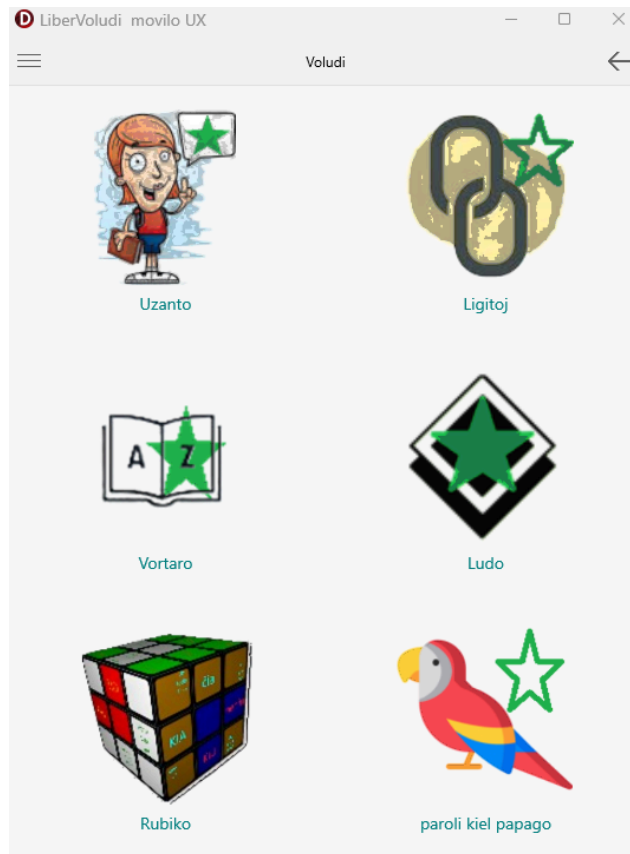
Voludi



Presentación	2
Diccionario.	3
Juego de crucigramas:	4
Juego: Cubo de Rubik.	5
Papago (Papagayo)	6
Babilo	7
Enlace útiles de esperanto:	8
Conclusiones	9
Anexos	9

Presentación

Es un experimento que combina Juegos, Diccionarios ,Inteligencia Artificial y Voz para hacer fácil y divertido aprender Esperanto.



Nació de la idea de hacer un programa diccionario multilingüe para esperantistas, y para hacerlo divertido se han añadido juegos de crucigramas multilingües que se generan aleatoriamente en función del nivel del jugador.

También integra herramientas “open” (abiertas) de traducción y otros enlaces útiles.

Posteriormente se añadieron herramientas de voz, especialmente enfocadas al Esperanto. Que conectándose con los traductores, permite hacer traducciones simultáneas de voz a esperanto y viceversa.

En la actualidad, hay un boom de herramientas de Inteligencia Artificial como Chat-GPT, LLama,... Con Voludi, podemos hablar con ellas en esperanto.

El futuro inmediato, está marcado por las IA. Nuestra idea es usar solo herramientas open que puedan instalarse en un dispositivo sencillo y que necesiten un mínima conexión a internet.

Diccionario.

La primera funcionalidad es el diccionario. Escribes una palabra en cualquier idioma y te informa de la traducción , definición en esperanto y otros idiomas o viceversa. Dando ejemplos de uso.

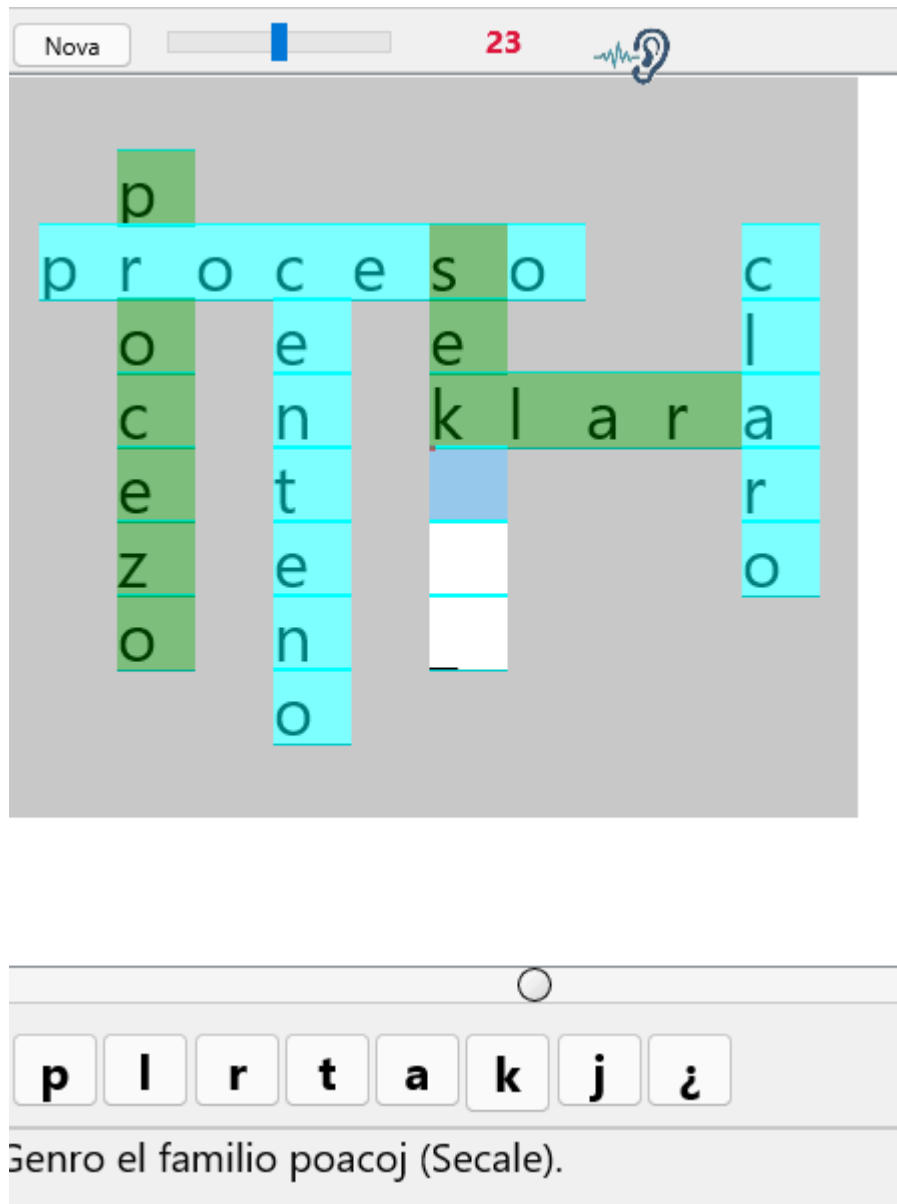
Se puede especificar el idioma de búsqueda, para empezar en ese idioma.

También se puede especificar que la búsqueda es desde la primera letra de las palabras o no.



Juego de crucigramas:

Los crucigramas se generan de forma aleatoria, cruzando palabras del diccionario. Y hay varios modos de dificultad para adaptarse al nivel del usuario.



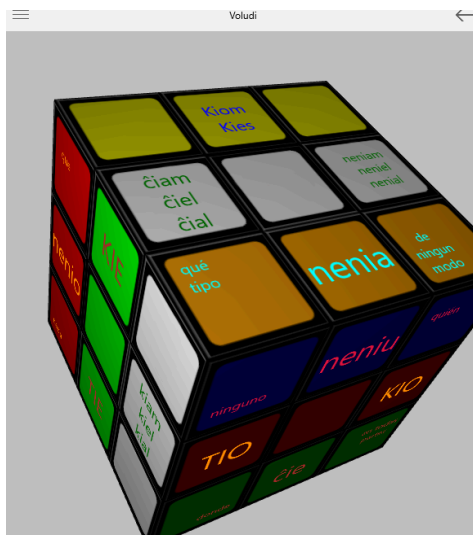
En el nivel más fácil, el diccionario cruza palabras de esperanto con su traducción en español (o el idioma elegido en configuración) , propone diferentes letras para cada casilla Incógnita (?) las letras a completar.

Si se acierta la letra se gana un punto, si se falla se pierde un punto. Se puede pedir ayuda y poner la letra correcta si se pulsa (¿), pero pierdes dos puntos. Termina cuando pierdes todos los puntos o cuando completas todas las letras y ganas

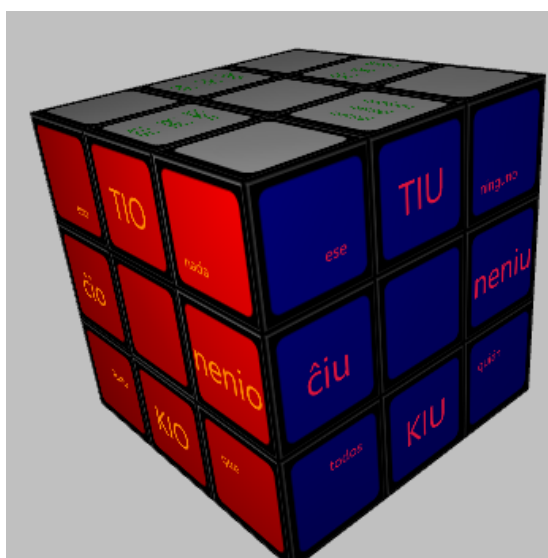
Otro modo es de palabras exclusivamente en Esperanto, con su definición. Pero eso resulta difícil para un principiante y queremos que pueda ser usado por estudiantes de esperanto, por eso los varios modos de juego.

Juego: Cubo de Rubik.

Juega a resolver el cubo de Rubik a la vez que estudias los pronombres de Esperanto.

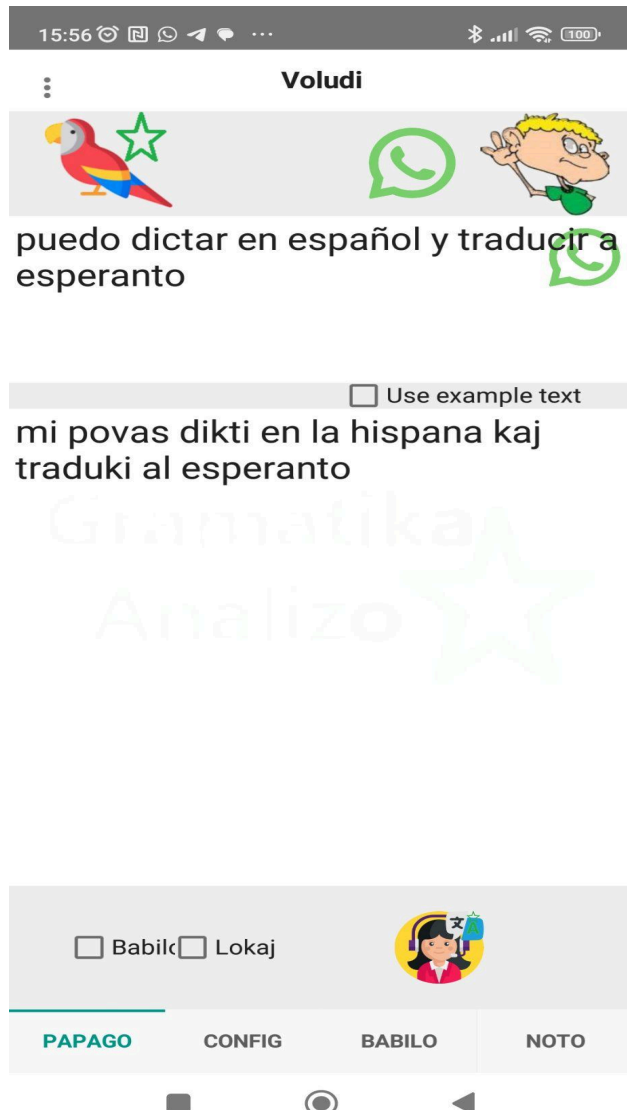


Los colores se corresponden con los grupos de pronombres en esperanto y su traducción.



Papago (Papagayo)

Las utilidades de Voz permiten hablar en varios idiomas, traducir automáticamente y oír como suena en esperanto.



Puede usarse como traductor, para guardar notas , para enviar mensajes por whatsapp. O simplemente experimentar con el reconocimiento de voz en diferentes idiomas.

Babilo

Permite chatear con una IA, (o con otro usuario de Voludi).

Puedes escribir o hablar en varios idiomas, pero tiene soporte especial de Esperanto.

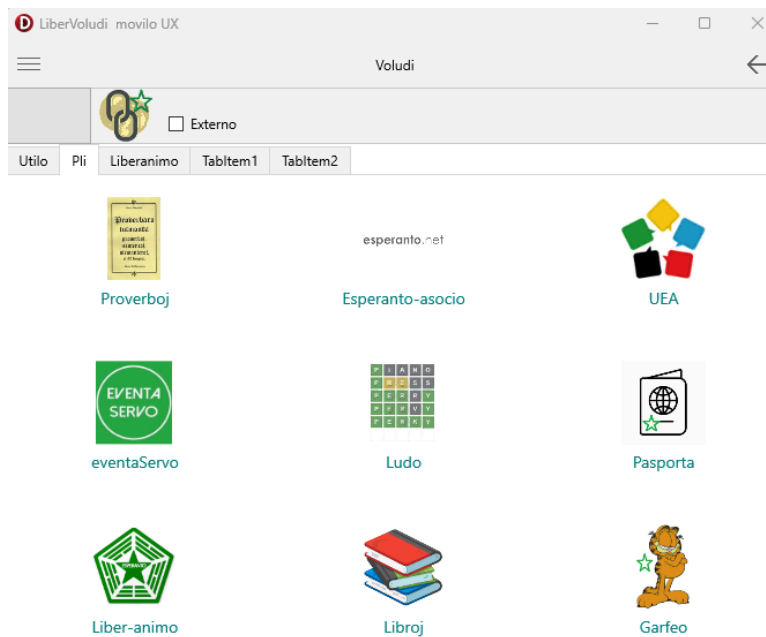
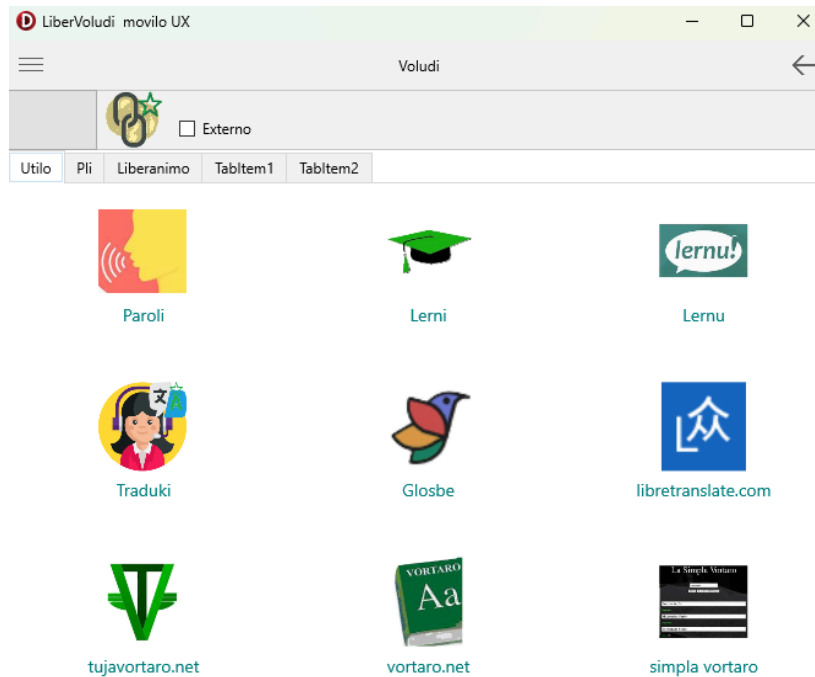


Esta opción está en desarrollo y restringida a usuarios registrados, ya que pueden suponer un coste adicional por el uso de la IA.

La intención es tener varios servidores federados, con herramientas open para dar soporte distribuido al proyecto.

Enlace útiles de esperanto:

Proyectos relacionados con Esperanto, diccionarios, cursos, juegos... Accede a ellos fácilmente. Es una especie de diccionario de proyectos relacionado con esperanto.



Conclusiones

El experimento tiene varios objetivos y vertientes.

El primero es que sea una herramienta útil para los Esperantistas. Especialmente si lo estás estudiando, pero que también pueda ser divertido si eres un experto.

Otra vertiente del experimento es la puramente informática. Se trata de hacer una aplicación multiplataforma. En un principio para android, windows y Linux. Que experimente con el lenguaje, la voz y la Inteligencia Artificial.

Un objetivo futuro es tener una web colaborativa, que de soporte a las aplicaciones y que se pueda mantener comunitariamente, por ejemplo para mantener corregidos los diccionarios. Que admita usuarios registrados que quieran tener actualizado los programas.

Por último y no menos importante, es conocer y hacer uso de otros proyectos abiertos que tengan que ver con Esperanto. Explorando cómo interactuar con ellos.

Anexos

- Totoso, Sototo, traduki kay Babilo