



# DATRIK

---

## DESARROLLO DE SOFTWARE PARA EL APRENDIZAJE DE LECTURA PARA EDUCACIÓN INICIAL

Visión

Versión 2.0

DESARROLLO DE SOFTWARE PARA EL APRENDIZAJE DE LECTURA PARA EDUCACIÓN INICIAL	20/11/2020
Visión	Versión 2.0

### Historial de Revisión

Fecha	Versión	Descripción	Autor
20/11/2020	2.0	Planteamiento del proyecto	Gonzalez,Amaguaya,Franco

DESARROLLO DE SOFTWARE PARA EL APRENDIZAJE DE LECTURA PARA EDUCACIÓN INICIAL	20/11/2020
Visión	Versión 2.0

## Contenido

1. Introducción .....	4
1.1. Propósito .....	4
1.2. Alcance .....	4
1.3. Definiciones, Acrónimos y Abreviaciones .....	4
1.4. Panorama .....	4
2. Posicionamiento .....	5
2.1. Oportunidad de negocio .....	5
2.2. Determinación del problema .....	5
2.3. Determinación de la posición del producto .....	5
3. Descripción de los stakeholders y usuarios .....	5
3.1. Resumen de los stakeholders .....	5
3.2. Resumen de los usuarios .....	6
3.3. Ambiente del usuario .....	6
3.4. Stakeholders claves / Necesidades de los usuarios .....	6
4. Restricciones .....	6
5. Otros Requerimientos del Producto .....	7
5.1. Requerimientos del Sistema .....	7
5.2. Requerimientos de rendimiento .....	7

## VISIÓN

DESARROLLO DE SOFTWARE PARA EL APRENDIZAJE DE LECTURA PARA EDUCACIÓN INICIAL	20/11/2020
Visión	Versión 2.0

## **Introducción**

### **Propósito**

Esta aplicación favorece el desarrollo de las estructuras fonatorio-motoras con los ejercicios y preparación que le facilite el proceso de aprender a leer en el primer grado, la finalidad es que los niños aprendan y reconozcan: el abecedario, el silabario, las letras mayúsculas y minúsculas, de una manera más atractiva para captar su atención y puedan divertirse aprendiendo.

### **Alcance**

- ❖ La aplicación hace una interacción con el niño a la hora de reconocer su voz.
- ❖ Otra muy importante es la corrección que se obtiene a la hora de decir dicha palabra mal.
- ❖ Consta con una visualización amigable que facilita el uso a la hora de mostrarse al niño su funcionalidad.
- ❖ Tiene un fácil manejo tanto para el adulto que va a impartir la enseñanza y niños la cual van a recibirla he utilizarla.
- ❖ Mejorar un 99% su capacidad de comprensión lectora y sobre todo su vocalización.

### **Definiciones, Acrónimos y Abreviaciones**

fonatorio-motoras; tiene que ver con la estimulación de los músculos finos de la lengua, mejilla, labios.

RAM; se utiliza como memoria de trabajo de computadoras y otros dispositivos para el sistema.

Gb; es una unidad de almacenamiento de información cuyo símbolo significa gigante.

### **Panorama**

- ❖ Fácil manejo del sistema para los niños.
- ❖ Ambiente amigable a la hora de iniciar al programa.
- ❖ Máxima seguridad y eficiencia contra robos de identidad y fraudes.

DESARROLLO DE SOFTWARE PARA EL APRENDIZAJE DE LECTURA PARA EDUCACIÓN INICIAL	20/11/2020
Visión	Versión 2.0

## Posicionamiento

### Oportunidad de negocio

El desarrollo del Software interactivo propone un proceso diferente y una nueva experiencia para los niños y docentes en el aprendizaje en aulas.

Al ser un cambio innovador como recurso adicional en las instituciones educativas, permitirá no sólo una mejor experiencia de aprendizaje para los niños, sino una mayor facilidad a los docentes de poder interactuar y educar de forma más dinámica y divertida.

### Determinación del problema

<b>Problema</b>	Falta de atención en clases.
<b>Afectados</b>	Los niños, Docentes, Padres.
<b>Impacto</b>	Déficit en el desarrollo educativo
<b>Solución</b>	Usar un software interactivo que ayude a obtener la atención y aprendizaje de los niños de distintas formas dinámicas.

### Determinación de la posición del producto

<b>¿Para quién?</b>	Niños de 4 y 5 años
<b>El nombre del producto</b>	Software de Aprendizaje de lectura para educación inicial
<b>¿Qué es?</b>	Software interactivo que ayuda en el aprendizaje y refuerzo del niño a través de diferentes métodos didácticos en la lectura.

## Descripción de los stakeholders y usuarios

### Resumen de los stakeholders

Cargo	Representa	Rol
Employees	Lider-Calidad	Organizar y verificar los cumplimientos del proyecto.
Employees	Desarrollador/Analista	Analista y encargado del proceso y diseño del programa.
Employees	Desarrollador	Programador de primera línea.

DESARROLLO DE SOFTWARE PARA EL APRENDIZAJE DE LECTURA PARA EDUCACIÓN INICIAL	20/11/2020
Visión	Versión 2.0

### Resumen de los usuarios

Nombre	Descripción
<b>Dayanna Amaguaya</b>	Supervisar el funcionamiento del programa, tal y cual se especifico en el diseño del mismo.
<b>Diego Gonzalez</b>	Ver las ventajas y desventajas del sistema y diseño de este.
<b>Karen Torres</b>	Manejo del software e realización de pruebas de fallos pos-implementacion.

### Ambiente del usuario

- ❖ Son 3 personas encargadas de llevar a cabo este proyecto al mercado.
- ❖ Nuestras plataformas en las que se van a trabajar y utilizar es; computación Ubicua haciendo énfasis al reconocimiento de voz y como estilo de interacción directa.

### Stakeholders claves / Necesidades de los usuarios

Necesidad	
<b>Prioridad</b>	Falta de atención en las clases y bajo interés de la misma.
<b>Interesados</b>	<u>Padres que desean un mejor por venir de sus hijos.</u>
<b>Solución actual</b>	Dándoles más horas de estudios forzándoles y con esto logrando el cansancio y fatiga emocional.
<b>Soluciones propuestas</b>	Una enseñanza de forma más interactiva, llevando el aprendizaje así logrando captar su atención.

### Restricciones

- ❖ Estará disponible solo para usuarios de Windows.
- ❖ El sistema deberá ser compatible con los navegadores Microsoft Edge y Mozilla Firefox 3.
- ❖ Se contará con una plataforma disponible para celulares con sistema Android
- ❖ No estará disponible para consolas.
- ❖ Si el sistema capta alguna manipulación o algún tipo de software de tercero será demandado el propietario que adquirió el sistema.

DESARROLLO DE SOFTWARE PARA EL APRENDIZAJE DE LECTURA PARA EDUCACIÓN INICIAL	20/11/2020
Visión	Versión 2.0

### **Otros Requerimientos del Producto**

#### **Requerimientos del Sistema**

Sistema operativo Windows con memoria mínima de 4 ram, capacidad de disco mínimo 10Gb, Requiere un procesador y un sistema operativo de 64 bits.

#### **Requerimientos de rendimiento**

Red: Conexión de Internet de banda ancha.