**Minuta de Reunión**

**Reunión Nro. :** 1

**Tipo :** *Externa*

**Objetivo :** *Primer relevamiento de especificación de requerimientos*

**Fecha :** *12 de mayo de 2017*

**Hora :** *19:00 hs.*

**Lugar :** *Don Peperone*

**Duración :** *1:30 hs.*

**Participantes :** *Luis Calabria, Claudio, Franco Priggione, Martín Mazur, Martín Olazábal y Santiago Varela*

**Documentos Derivados :** *N/A*

**Archivo :** *N/A*

**Temas de agenda:**

1. Definición de niveles de educativos
   1. Objetivos de cada nivel
   2. Duración de cada nivel
   3. Mismos escenarios para diferentes niveles
2. Posibles escenarios educativos

**Detalle:**

1. En referencia a discutir las diferentes posibilidades de los módulos y su correspondiente nivel de complejidad.
   1. ¿Que se espera del alumno una vez completado el correspondiente nivel? ¿Cuál sería el objetivo de cada uno de los niveles planteados?
   2. ¿Módulos de que duración? ¿Cada módulo es un nivel o un nivel estará dividido en varios módulos?
   3. Discutir sobre que se repitan los mismos escenarios pero con un enfoque o temario diferente según el nivel de aprendizaje.
2. Plantear opciones e ideas sobre cuáles pueden ser los diferentes escenarios de aprendizaje en un curso de idiomas.

**Temas fuera de agenda:**

**Temas Tratados:**

1. Definición de niveles de educativos
2. Posibles escenarios educativos

**Resoluciones:**

Si bien se comenzará con un enfoque hacia el idioma Ingles la idea es realizar un relevamiento que pueda se pueda aplicar a cualquier idioma.

A nivel de tecnología se comenzará con un enfoque hacia la realidad virtual.

Manejar el concepto de Lecciones en vez de Módulos.

Primera lección: Intercambiar información personal. Presentarse (Nombres, apellidos), números del 0 al 9, teléfono, dirección email, edad.

Segunda lección: abecedario. Deletrear palabras (ejemplo deletrear tu nombre) o elegir el orden de las palabras en una frase.

En un prototipo que la persona pueda seleccionar las letras y el programa te las va pronunciando. O pueda ir eligiendo las palabras. Positivo de elegir las palabras es que el alumno ve como se escriben ya que difícilmente el usuario pueda escribir.

En otro de los prototipos investigar sobre un motor de reconocimiento de voz.

Una opción puede ser que el programa te permita grabarte pronunciando una palabra o frase y luego poder escucharla y compararla con la pronunciación que da el programa.

Una dificultad a la que se enfrenta el profesor es si el estudiante no entiende lo que significa una palabra y expresar su significado de manera visual resulta complejo. Por ejemplo la palabra responsabilidad o inteligencia, como se lo explica? Manejar ejemplos, sinónimos, imágenes representativas.

La enseñanza tiene 3 faces: presentación, práctica y progresión. Lo mismo aplicaría para los escenarios.

Dificultad: el tema de la pronunciación y los variados acentos que cada uno puede tener. Que tan fino puede llegar a ser el reconocimiento de voz.

Desafío: buscar hacer un programa que no te des cuenta que estas aprendiendo. Que no sea tedioso.

Objetivos y misiones en el programa. Que atrapen al jugador. Ejemplo: pedir comida en un restaurant, o presentarte frente a una chica. Que cada lección tenga una misión final aplicando los conocimientos aprendidos. Manejar concepto de pistas o ayudas si fuera necesario para cumplir con la misión. Se podría manejar un sistema de puntajes en base a la cantidad de pistas o ayudas utilizadas en la misión.

Temas recurrentes en cualquier curso de idiomas: presentarte, restaurant, viajes, actividades de tiempo libre, trabajo, deportes, orientación (direcciones).

Cada lección debería contar con:

* una presentación de la misma, donde se presentan los temas o preguntas de la lección apuntando a un enfoque más a lo teórico y que el alumno entienda los conceptos presentados.
* Luego una parte de practica donde el alumno pueda ejercitar los conocimientos presentados.
* Finalizando con una misión o desafío de la lección, en donde el alumno deberá aplicar los conceptos presentados.

Las lecciones deben tener un hilo, elementos de la primera lección deben estar presentes en la segunda, así como elementos de la primera y segunda deben estar presentes en la tercera lección.

Surgió la idea de manejar un pequeño pueblo donde contenga diferentes escenarios (ej: un restaurant, un aeropuerto, un hotel) y que el usuario pueda ir desbloqueando en base a las lecciones realizadas y las misiones efectuadas en cada una de ellas. Se manejaría un sistema de puntos o estrellas que se irían ganando en cada misión y eso permitiría desbloquear los diferentes escenarios.

**NOTAS:**

**Hora real de comienzo de reunión:** 19:30

**Hora real de final de reunión:** 21:00 hs

**Duración real de reunión:** 1:30 hs.