

## **Reto 1: Propuesta de Proyecto**

Stephanie Torres Jiménez  
Andrés Francisco Corso Pinzón

El objetivo de este taller es desarrollar la idea de la aplicación móvil que se construirá durante el curso.

- **Nombre de la aplicación:**

**Language Drawords**

- **Problema que intenta resolver**

De acuerdo con la organización Cambridge Assessment [1], al realizar actividades que requieran creatividad, la mayoría de los niños asimilan los lenguajes de un modo más fácil, estas actividades incluyen dibujar, colorear o hacer manualidades.

Para apoyar el aprendizaje de nuevas palabras, se quiere desarrollar un prototipo de aplicación móvil que permita realizar las actividades mencionadas anteriormente.

- **¿Por qué la aplicación es innovadora y cuál es el elemento diferenciador?**

La aplicación propuesta utilizará una red neuronal para identificar los dibujos realizados por los usuarios, de manera tal que, al dibujar la representación de una palabra, el usuario aprende su significado a través del dibujo realizado.

El uso de la red neuronal le da el toque innovador a la aplicación, ya que utiliza **Inteligencia Artificial** como elemento diferenciador con otras aplicaciones del mismo tipo. Esta red se entrena con el conjunto de datos Quick Draw [2], el cual es compartido por Google de manera pública y contiene más de 50 millones de garabatos o bosquejos categorizados en 345 tipos de dibujos diferentes, entre los que se encuentran figuras geométricas, partes del cuerpo humano, alimentos, animales, entre otros. Además, con el uso de esta red neuronal, la aplicación le permitirá al usuario comprobar inmediatamente si lo que está dibujando corresponde a la respuesta correcta.

- **Aplicaciones similares**

Existe un gran número de aplicaciones para aprender otro idioma. Dentro de la categoría que se basa en el uso de imágenes para adquirir nuevo vocabulario, se pueden mencionar las siguientes:

**Nombre:** *English 5000 Words with Pictures*

**Enlace de descarga:**

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.english1.english15000wordwithpicture>

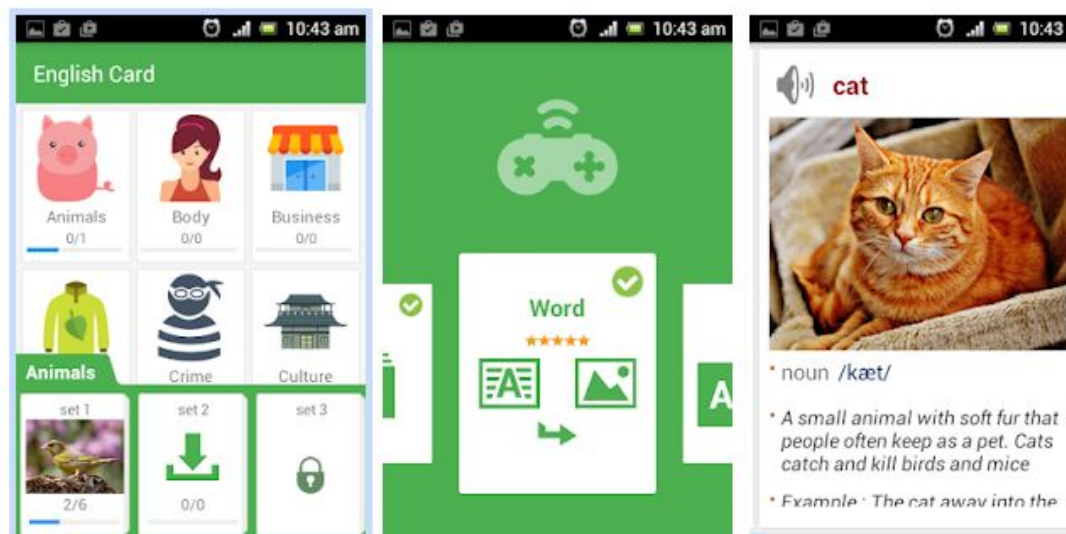


**Nombre:** *Vocabulario inglés (English Vocabulary: Flashcards)*

**Enlace de descarga:**

<https://play.google.com/store/apps/details?id=vn.magik.english.flash.card>

**Vista previa:**



**Nombre:** *Inglés para niños*

**Enlace de descarga:**

<https://play.google.com/store/apps/details?id=fth.enwordsapp&hl=es>

**Vista previa:**



- Plataforma en la que se va a construir: Android, iOS, WebOS, Firefox OS, etc.

Inicialmente la aplicación estará construida para la plataforma **Android**.

- Licenciamiento: gratuita, paga, “freemium”, aplicación empresarial usando licenciamiento

Se considera necesario que la aplicación propuesta tuviera un licenciamiento tipo **freemium**, donde algunas categorías tendrían precio, ya que en el futuro podría ser necesario contar con capacidad de procesamiento más alta.

- Forma de comercialización (monetización): sin ánimo de lucro, ingresos por publicidad (AdMob), ingresos desde tiendas de aplicaciones, licenciamiento por usuarios, etc.

La aplicación obtendrá ingresos monetarios a partir de la publicidad (AdMob).

- Realizar una presentación de no más de 5 slides para exponerla ante el curso

**Referencias**

[1]<https://www.cambridgeenglish.org/es/learning-english/parents-and-children/tips-and-advice/learn-english-through-drawing/>

[2] <https://quickdraw.withgoogle.com/>