

Generador de Cuentacuentos Digitales

Propuesta de Desarrollo del Proyecto

Proceso	Tipo de documento	Versión del documento	Versión de la aplicación	Responsable	Fecha de elaboración
Conceptualización de Proyectos	Propuesta de desarrollo del proyecto	1.0	1.0	Luz Mairet Chourio A.	Agosto 2013

Licencia de Uso

Copyright (c), 2013, CENDITEL.

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".

Una copia de la licencia puede obtenerse en los ficheros llamados “copyright.txt” en inglés, “copyright.es.txt” en español o en los siguientes sitios en Internet:

- <http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>
- <http://www.fsf.org/licensing/licenses/fdl.html>

Índice de contenido

Propuesta de Desarrollo del Proyecto.....	4
1. Propósito.....	4
2. Alcance.....	5
3. Cronograma de Liberación de Versiones de la Aplicación.....	6
4. Equipo de trabajo	6
5. Plataforma de Operación.....	7
6. Plataforma de Desarrollo.....	7
7. Licencias.....	7

Propuesta de Desarrollo del Proyecto

1. Propósito

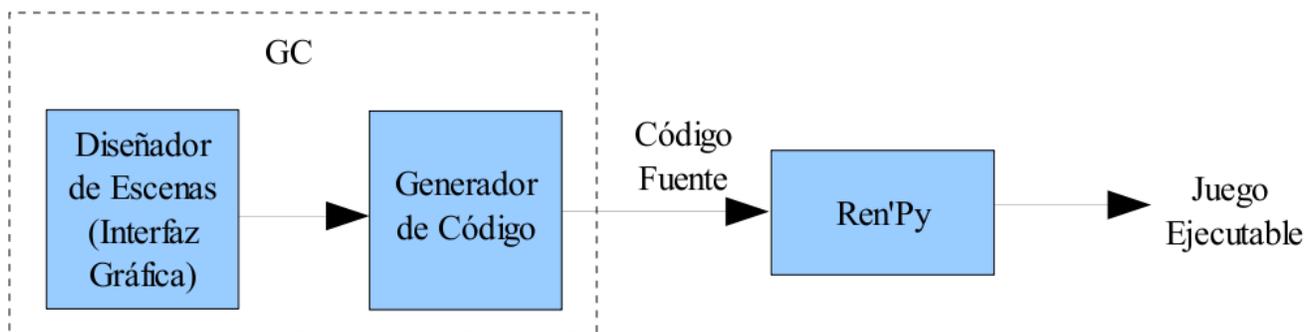
El modelo educativo venezolano debe evolucionar con la finalidad de incluir a todos los sectores de la población. Para esto es necesario estudiar nuevos modelos educativos que permitan la apropiación del conocimiento. Este proyecto se basa en la idea de darle un sentido a la vida a través de enseñanzas incluidas en narrativas como mitos, leyendas y cuentos, como lo describe Fuenmayor (2001) en su obra, enseñar a los niños a leer cuentos, contar cuentos e incluir dichos cuentos en la vida cotidiana pueden contribuir a cultivar las capacidades básicas para hacer sentido holístico de la existencia. La estrategia es incluir los contenidos programáticos escolares en el mismo cuento, aprovechando la narración de sucesos para incorporar actividades de enseñanza, haciendo uso del conocimiento para enriquecer la historia.

La Fundación CENDITEL cuenta con dos experiencias en el desarrollo de software educativo basado en el paradigma de la Sistemología Interpretativa. El primero, es el cuento digital “El Príncipe Feliz” para enseñar el contenido programático del quinto grado de educación básica, de acuerdo al currículo impartido en las escuelas venezolanas, basado en la obra de Oscar Wilde. En el año 2012, se desarrolló una segunda aplicación de software que incorpora los contenidos del currículo para el cuarto grado de educación básica a partir del cuento “El Capitán de la Capa Roja” escrito por la profesora Jackeline Clarac.

A partir de las experiencias previas en el desarrollo del cuentacuentos digital “El Príncipe Feliz” y “El Capitán de la Capa Roja”, se desea emprender el desarrollo de una aplicación informática que permita que un usuario con conocimientos básicos de informática pueda generar un cuentacuentos digital con fines educativos para apoyar especialmente al sistema escolar venezolano.

2. Alcance

El Generador de Cuentacuentos (en lo sucesivo, GC) constituye un sistema con interfaz gráfica, que permitirá al usuario el diseño de juegos educativos tipo El Príncipe Feliz o El Capitán de la Capa Roja. La interfaz de GC posibilitará el diseño de todas las escenas de un juego educativo de esta clase, y producirá, como salida, un conjunto de archivos de código fuente en Ren'Py. Posteriormente, este código fuente podrá ser procesado por Ren'Py para producir el juego. Por supuesto, el código producido por GC debe ser válido sintácticamente y semánticamente para Ren'Py, de tal forma que no se requiera ningún tipo de intervención por parte del usuario. El flujo de información, en general, sería como muestra la figura subsiguiente:



La idea es que GC permita construir juegos al estilo del Cuentacuentos del Príncipe Feliz, a través de una interfaz gráfica, sin necesidad de programación. GC utiliza la información recibida a través de su interfaz gráfica y la suministra a un generador de código que producirá los archivos fuente para Ren'Py.

3. Cronograma de Liberación de Versiones de la Aplicación

En la tabla que se presenta a continuación se indican las fechas de liberación de cada versión de la aplicación, indicando para cada versión las funcionalidades que la integran.

<i>Tipo de Versión</i>	<i>Descripción del Entregable</i>	<i>Fecha</i>
Versión de pruebas	Diseño de escenas de un cuentacuentos digital, que incluye: <ul style="list-style-type: none">• Textos.• Imágenes.• Audio (música de fondo, voces).	Diciembre 2013
Versión estable	Diseño de un cuentacuentos digital que incorpora actividades interactivas, a saber: <ul style="list-style-type: none">• Animaciones en las escenas.• Rompecabezas.• Juego de memoria.• preguntas y respuestas (abiertas y cerradas).• Actividades de completación.	Diciembre 2014

4. Equipo de trabajo

Desarrollo: Alexander Olivares, Alejandro Brito.

Documentación: Luz Mairet Chourio A.

Diseño gráfico: Gusmery Paredes

Pruebas: Carlos González, Aníbal Ordaz, Javier Pérez.

5. Plataforma de Operación

- Aplicación de escritorio para sistema operativo Linux.

6. Plataforma de Desarrollo

- Sistema Operativo: Linux.
- Lenguajes de Programación: Python, librería Ren'py, PyQt4, CoreGC.
- Lenguaje de Marca: XML.
- Gestor de proyectos: Fusion Forge.

7. Licencias

Las licencias a utilizar para el desarrollo del proyecto son las siguientes:

- Para el código fuente se plantea utilizar la licencia GPL v.2.0 de la Free Software Foundation.
- Para la documentación del proyecto se plantea utilizar la licencia de la Free Software Foundation.

Mayor información sobre el uso de las licencias en el siguiente enlace:

<http://wiki.cenditel.gob.ve/wiki/radecon?>

[action=AttachFile&do=view&target=FORMATO+LICENCIAS.pdf](http://wiki.cenditel.gob.ve/wiki/radecon?action=AttachFile&do=view&target=FORMATO+LICENCIAS.pdf)