



Conference: Congreso Interdisciplinario de Energías Renovables -
Mantenimiento Industrial - Mecatrónica e Informática

Booklets



RENIECYT

Registro Nacional de Instituciones
y Empresas Científicas y Tecnológicas

2015-20795

CONACYT

RENIECYT - LATINDEX - Research Gate - DULCINEA - CLASE - Sudoc - HISPANA - SHERPA UNIVERSIA - E-Revistas - Google Scholar
DOI - REBID - Mendeley - DIALNET - ROAD - ORCID

Title: Etno-videojuego cultural de la región del Valle del Mezquital

Author: Yolanda Marysol Escorza-Sánchez

Editorial label ECORFAN: 607-8324
BCIERMIMI Control Number: 2016-01
BCIERMIMI Classification(2016): 191016-0101

Pages: 15

Mail: yescorza@utvm.edu.mx
RNA: 03-2010-032610115700-14

ECORFAN-México, S.C.

244 – 2 Itzopan Street
La Florida, Ecatepec Municipality
Mexico State, 55120 Zipcode
Phone: +52 1 55 6159 2296
Skype: ecorfan-mexico.s.c.
E-mail: contacto@ecorfan.org
Facebook: ECORFAN-México S. C.

Twitter: @EcorfanC

www.ecorfan.org

Holdings

Bolivia	Honduras	China	Nicaragua
Cameroon	Guatemala	France	Republic of the Congo
El Salvador	Colombia	Ecuador	Dominica
Peru	Spain	Cuba	Haití
Argentina	Paraguay	Costa Rica	Venezuela
Czech Republic			

Etno-videojuego cultural de la región del Valle del Mezquital

INTRODUCCIÓN

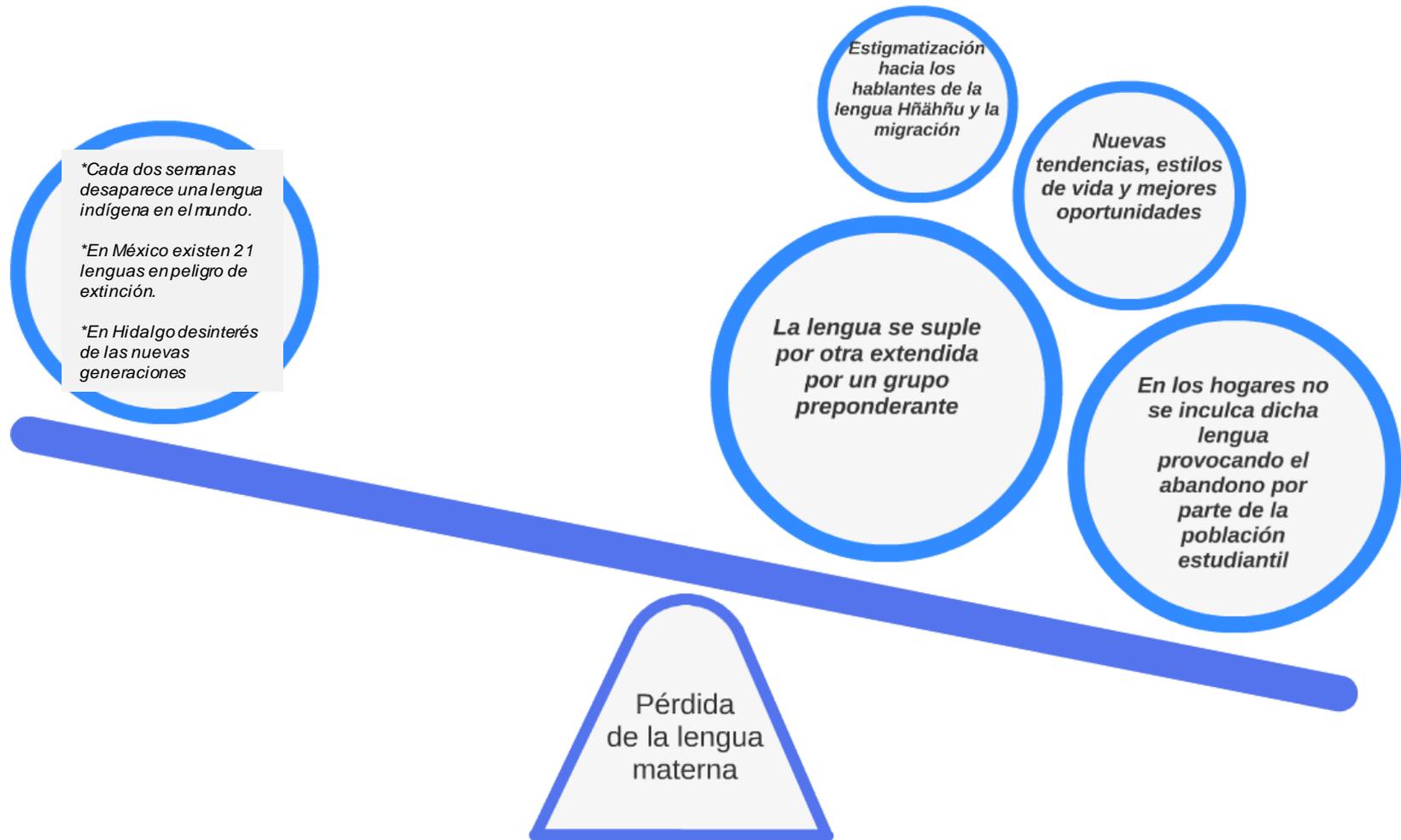
La región del Valle del Mezquital es la región geográfica y cultural de mayor extensión en el estado de Hidalgo, abarca 28 municipios, entre los más importantes se encuentran Actopan, Alfajayucan, El Cardonal, Chilcuautla, Ixmiquilpan, Nicolás Flores, San Salvador, Santiago de Anaya, Tasquillo y Zimapán. La población indígena está ubicada en estos municipios, sobre todo en las cabeceras municipales en la cual comparten elementos culturales en común, lo que define su identidad cultural.

Moreno, Garret y Fierro(2006) mencionan que el uso de la lengua constituye uno de los principales referentes de identidad.



Etno-videojuego cultural de la región del Valle del Mezquital

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA



Etno-videojuego cultural de la región del Valle del Mezquital

ESTADO DEL ARTE

Aplicación	Características
Kura	Juego interactivo para para aprender la lengua Maorí de Nueva Zelanda Windows y Android
SimiDic Aymara Quechua Guaraní	Lenguas indígenas del Andes y la Amazonía en Suramérica , permitiendo utilizar diccionarios de búsqueda, útiles para trabajadores comunitarios, investigadores y turistas. Para plataformas Android y Windows .
NT Languages – Anindilyakwa	Herramienta de alfabetización bilingüe que presenta palabras cotidianas en anindilyakwas , con un diseño al estilo de una tarjeta en Flash. Su característica más distintiva es la incorporación de vídeos de señas tradicionales utilizadas en esta lengua nativa de Australia .
No Man´s Sky	App para diabetes infantil Idiomas inglés, francés, alemán e italiano, Compatible con IOS No emite reportes

Etno-videojuego cultural de la región del Valle del Mezquital

PROPUESTA DE SOLUCIÓN

Implementar el desarrollo tecnológico Etno-videojuego interactivo que incluye la identificación de palabras y frases comunes utilizadas en el idioma español a la lengua materna otomí-hñähñu.

El videojuego utiliza como emblema al Valle del Mezquital con sus usos y costumbres, a lo que sus pobladores hace llenarlos de orgullo e identidad y concientizar a las personas acerca de proteger y preservar el patrimonio cultural de la región.

Etno-videojuego cultural de la región del Valle del Mezquital

OBJETIVO GENERAL

Implementar un videojuego multiplataforma para conscientizar a los pobladores de la región del Valle del Mezquital de proteger y preservar la lengua materna otomí-ñhañhu.

Etno-videojuego cultural de la región del Valle del Mezquital

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar la aplicación multiplataforma para preservar la lengua materna otomí-ñhañhu, utilizando el entorno de desarrollo Unity.
- Generar pruebas de funcionalidad de la aplicación.
- Evaluar el número de usuarios que accedan a la aplicación y los resultados que obtengan en el videojuego.

App para el control de diabetes tipo 2

METODOLOGÍA

Se utilizó Unity como entorno de desarrollo empleando la metodología RUP



Figura 1. Modelo de desarrollo de RUP

Fuente:*****

¿quién hace el proceso, qué productos de trabajo se van a realizar, qué documentos y modelos se van a producir y cómo se van a realizar las tareas?

Fases: Iniciación, Elaboración, Construcción y Transición.

En cada una de las fases se entrega un producto, de acuerdo a los requerimientos específicos del cliente. Además, gracias a la comunicación con el cliente se hace una evaluación del proyecto final, detallando algunos faltantes u errores que pudiese tener el producto.

Se definen los roles.

App para el control de diabetes tipo 2

METODOLOGÍA

- Investigación previa.
- Trabajo colaborativo con la CDI (Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas).
- Análisis de los requerimientos funcionales del videojuego de acuerdo a las necesidades de información detectadas.
- Se diseñaron los personajes e interfaces del video juego.
- Se desarrollaron los módulos con base a los requerimientos.
- Se aplicaron pruebas del funcionamiento del videojuego.
- Se llevó a cabo la presentación y revisión del funcionamiento con personas de CDI.
- Se realizaron las adaptaciones con base a observaciones realizadas por las personas que utilizaron la aplicación.
- Se aplicaron pruebas a los cambios realizados con base a la retroalimentación.
- A la par se fue realizando la documentación de las diferentes etapas del proyecto.

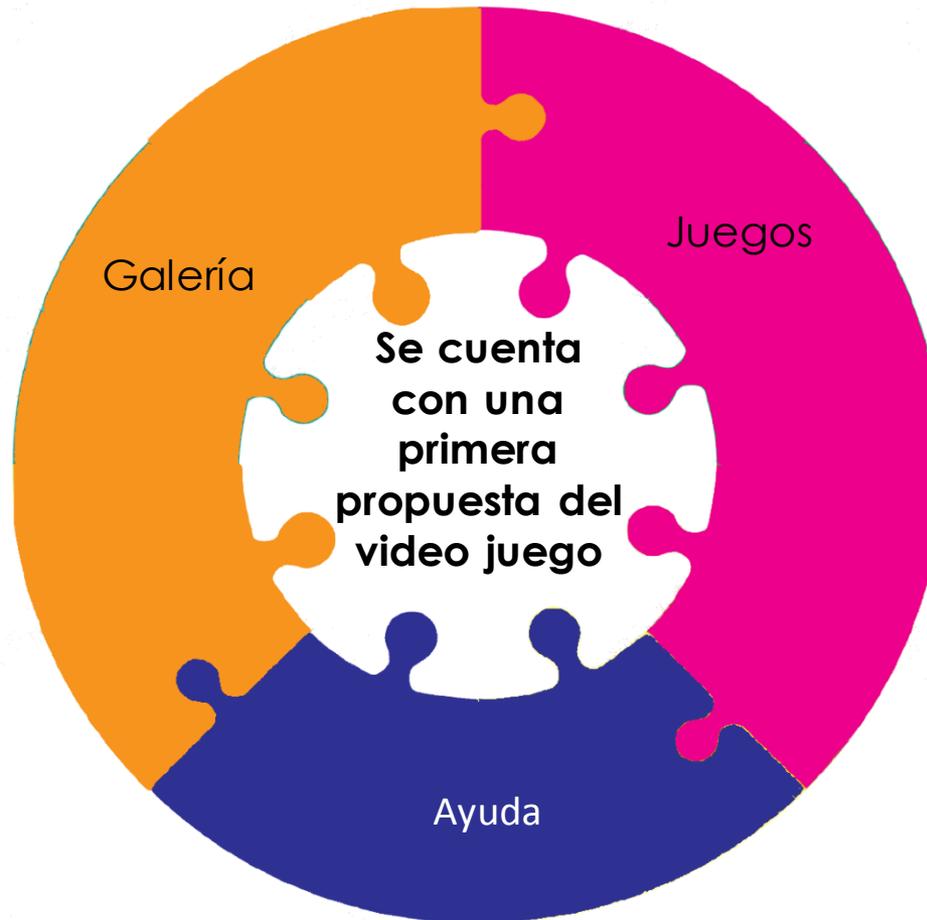
App para el control de diabetes tipo 2

RESULTADOS

Esta aplicación se ejecuta en esta primera versión en dispositivos móviles (teléfonos celulares y tablets) con sistema operativo Android desde su versión 4.0, Windows Phone a partir de la versión 8.1.1 y Apple iOS versión 8.0 en adelante.

App para el control de diabetes tipo 2

RESULTADOS



App para el control de diabetes tipo 2

RESULTADOS



Menú principal

Fuente: Videojuego Xuhua



Módulo juego

Fuente: Videojuego Xuhua

App para el control de diabetes tipo 2

RESULTADOS



Inicio del juego en el municipio Ixmiquilpan

Fuente: Videojuego Xuhua



Recolectando puntos en el municipio Ixmiquilpan

Fuente: Videojuego Xuhua

App para el control de diabetes tipo 2

AGRADECIMIENTO

A los alumnos de ingeniería del Programa Educativo de Tecnologías de la Información y Comunicación que colaboraron con el proyecto y la CDI que apoyó con las facilidades brindadas en pro del rescate y preservación de la cultura otomí.

App para el control de diabetes tipo 2

CONCLUSIONES

- Esta herramienta de software da a conocer paisajes de esta región, así como la lengua otomí-ñhañhu de manera divertida, impactando a las nuevas generaciones que son usuarios de aplicaciones tecnológicas de este tipo.
-
- Este trabajo es sólo una pequeña contribución para atender la problemática mencionada en el artículo, sin embargo se busca que más adelante se pueda implementar este tipo de herramientas para otras lenguas maternas no sólo de la región, sino del país, para proteger y preservar el patrimonio cultural.

App para el control de diabetes tipo 2

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Baumann, H., Grassle, P., Baumann, P. (2005). *UML 2.0 in Action: A project-based tutorial*. Packt Publishing.

Blackman, S., Wang, J. (2014). *Unity for Absolute Beginners*. Apress.

García, J. (2014). *Desarrollo de Software dirigido por modelos: Conceptos, Métodos y Herramientas*. Alfaomega Grupo Editor

Gibson, J. (2014). *Introduction to Game Design, Prototyping, and Development: From Concept to Playable Game with Unity and C#*. Addison-Wesley Professional.

Larman, C. (2003). *UML y Patrones: Una introducción al Análisis y Diseño Orientado a Objetos*. Pearson

Saher, A., Sapio, F. (2016). *Unity 5.x 2D Game Development Blueprints*. Packt Publishing.



ECORFAN®

© ECORFAN-Mexico, S.C.

No part of this document covered by the Federal Copyright Law may be reproduced, transmitted or used in any form or medium, whether graphic, electronic or mechanical, including but not limited to the following: Citations in articles and comments Bibliographical, compilation of radio or electronic journalistic data. For the effects of articles 13, 162,163 fraction I, 164 fraction I, 168, 169,209 fraction III and other relative of the Federal Law of Copyright. Violations: Be forced to prosecute under Mexican copyright law. The use of general descriptive names, registered names, trademarks, in this publication do not imply, uniformly in the absence of a specific statement, that such names are exempt from the relevant protector in laws and regulations of Mexico and therefore free for General use of the international scientific community. BCIERMIMI is part of the media of ECORFAN-Mexico, S.C., E: 94-443.F: 008- (www.ecorfan.org/ booklets)