

Introducción

El propósito de este trabajo es la creación de una interfaz gráfica que facilite la edición de cuentos que posteriormente fueran leídos por agentes animados. Inicialmente se buscaba continuar un proyecto relacionado con Enciclomedia, específicamente con los “Libros Gratuitos de la SEP”, pero esta propuesta se modificó para generar un editor basado en web en la cual se pudiera editar cuentos para niños y que ocupara agentes para que lo hiciera más divertido.

Lo que se logró con este proyecto de tesis fue realizar un editor sencillo que permita asignar texto para que sea leído por agentes animados de Microsoft.

Este proyecto de tesis se compone de varios capítulos y apéndices los cuales los iré describiendo a continuación.

El capítulo I es la introducción. Aquí se detalla lo que es el problema en sí, cuál es su solución propuesta, sus objetivos principales, sus alcances, limitaciones, etc.

En el capítulo II se encuentra el marco teórico, una pequeña explicación de lo que son los agentes animados, cómo se clasifican, su definición, y los requerimientos para que se puedan utilizar. Además se presenta la comparación de las diferentes aplicaciones de software que existen en el mercado, es decir, argumentaré cuáles son los más utilizados, hacia quiénes van dirigidos, y qué beneficios presenta para los usuarios.

En el capítulo III se presenta el análisis de requerimientos que trata sobre el análisis de cada funcionalidad que tiene el sistema, con diagramas de contexto, diagramas de flujo de datos y los casos de uso que ayudaron a analizar cada módulo del sistema.

En el capítulo IV se encuentra el diseño del sistema, es decir, cómo se fue organizando desde el principio, los cambios que se fueron realizando en el proyecto durante su desarrollo en cuanto al diseño de los colores, los menús y los cuentos.

En el capítulo V se explica la implementación, cómo se fueron programando los módulos, con que lenguaje y algunos extractos de código para explicar mejor cada función.

En el capítulo VI se encuentran las pruebas del sistema, dónde y cómo fueron realizadas y los resultados que arrojaron.

En el capítulo VII se encuentran las conclusiones y trabajos a futuro de este sistema tanto para la desarrolladora como para gente que desee continuar con este proyecto.

Este documento incluye tres apéndices. En el primero se encuentra el manual de usuario, donde le especifica como instalar y utilizar todo el sistema. El segundo apéndice es el código en VBScript de los agentes de Microsoft, es decir, cómo se cargan a la página, las funciones de leerTodo(), leerLínea(), etc. En el tercer apéndice se encuentran las encuestas que se les realizó a los usuarios para la evaluación de usabilidad.