

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



**PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN Y
DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO**

PROYECTO DE GRADUACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
ANALISTA DE SISTEMAS**

**TEMA:
APLICATIVO MULTIMEDIA INTEGRAL MI DÍA**

MANUAL DE DISEÑO

**AUTORES:
BETSY SAMANTA ACURIA ROMERO
BORIS ALFREDO ALBARRACIN ESPINOZA
JANNET ALEXANDRA ELIZALDES CACAY
KATTY LORENA RAMÍREZ IBUJÉS**

**DIRECTOR
LCDO. ALEX ESPINOZA CÁRDENAS**

**AÑO
2004 - 2005**

DEDICATORIA

Esta dedicatoria va dirigida principalmente a Dios, por haber sido mi guía y apoyo en los momentos más difíciles de mi vida, a mis padres por sus consejos, comprensión y ayuda brindada ya que sin ellos no hubiera podido cumplir esta meta.

A mis hermanas y amigos que de alguna manera estuvieron dándome ánimo para continuar con este trabajo.

Betsy Samanta Acuria Romero

DEDICATORIA

A quiénes me enseñaron, "*Lo que con mucho trabajo se adquiere, más se ama*"...
Mis padres.

Boris Alfredo Albarracin Espinoza

DEDICATORIA

Con todo mi corazón, dedico este trabajo en primer lugar a Dios, el pilar fundamental en mi vida.

Lo dedico también a mis queridos padres y hermanos, por su apoyo, paciencia y sobre todo su cariño incondicional.

Jannet Alexandra Elizaldes Cacay

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a Dios por ser luz que ilumino mis días, a mis padres, mi familia por todo el apoyo incondicional que me han brindado a lo largo de este pequeño tramo de mi vida.

De saber que perseverar es alcanzar poco a poco todos nuestros deseos.

Katty Lorena Ramírez Ibujés

AGRADECIMIENTO

Al finalizar esta etapa de mi vida, quiero dar las gracias a Dios por haberme permitido culminar una de mis metas.

A mis padres y hermanas por su apoyo y dedicación constante.

A mis amigos por estar en los momentos que más los necesitaba, agradecer también a todas y cada una de las personas que de una u otra manera contribuyeron a que este trabajo se llevara a cabo.

A todos ello, muchas gracias.

Betsy Samanta Acuria Romero

AGRADECIMIENTO

A la vida, regalo de mis padres.

Boris Alfredo Albarracin Espinoza

AGRADECIMIENTO

Mi sincero agradecimiento a Dios, quien me ha guiado en cada momento de mi vida.
A mis adorados padres, porque sin ellos no lo hubiera logrado.

A mis queridos hermanos, quienes son para mi un ejemplo de lucha constante.

Además, doy gracias a mis amigos, a quienes jamás olvidaré porque estuvieron a mi lado en cada instante de este recorrido.

Jannet Alexandra Elizaldes Cacay



AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, a mis Padres, a mi familia, por todo su apoyo.
A mis amigos que ya forman parte del camino de mi vida.
Deseando contar con todos ellos para que cada paso se convierta en una meta.

Gracias...

Katty Lorena Ramírez Ibujés

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad de los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este Proyecto de Graduación y el patrimonio intelectual del mismo le corresponde al **PROTCOM** (*Programa de Tecnología en Computación y Diseño Gráfico*), de la ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL.

(Reglamento de Exámenes y Títulos Profesionales de la ESPOL)

FIRMA DEL DIRECTOR DEL
PROYECTO DE GRADUACIÓN

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long vertical stroke on the right side.

LCDO. ALEX ESPINOZA CÁRDENAS

FIRMA DE LOS AUTORES DEL
PROYECTO DE GRADUACIÓN

Betsy Acuria Romero

BETSY SAMANTA ACURIA ROMERO

Boris Alfredo Albarracín Espinoza

BORIS ALFREDO ALBARRACIN ESPINOZA

Jannet A. Elizalde C.

JANNET ALEXANDRA ELIZALDES CACAY

Katty Lorena Ramírez Ibujés

KATTY LORENA RAMÍREZ IBUJÉS

TABLA DE CONTENIDO

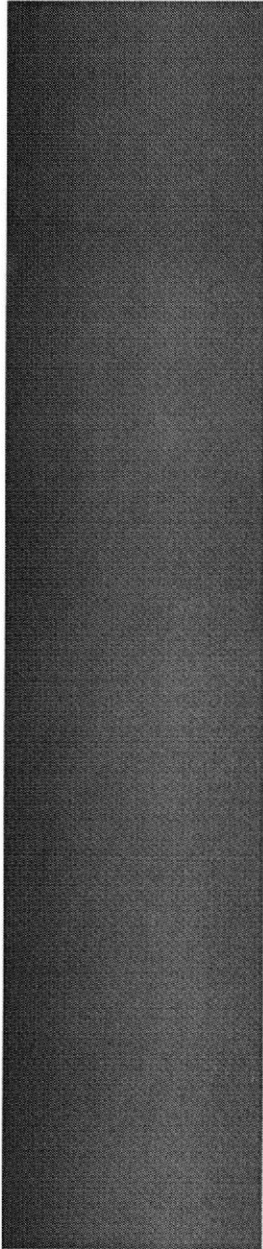
CAPITULO	PÁG.
1. Generalidades.....	1
1.1. Introducción.....	1
1.2. Objetivo Del Multimedia.....	3
1.3. A Quién Está Dirigido Este Manual.....	3
1.4. Sobre Este Manual.....	4
2. Diagrama Hipo Del Multimedia.....	1
2.1. Ambiente Dormitorio Inicial.....	3
2.2. Ambiente Baño Casa.....	4
2.3. Ambiente Cocina Casa.....	6
2.4. Ambiente Camino Escuela.....	7
2.5. Ambiente Aula Clase.....	7
2.6. Ambiente Cancha Futbol.....	8
2.7. Ambiente Comedor Escuela.....	9
2.8. Ambiente Regreso Casa.....	10
2.9. Ambiente Sala Casa.....	10
2.10. Ambiente Dormitorio Final.....	12
3. Diagrama General Del Multimedia.....	1
4. Estandarización De Formatos.....	1
4.1. Estándares De Formatos De Programación En Sistema Experto.....	1
4.1.1. <i>Nombre Del Proyecto</i>	1
4.1.2. <i>Nombre De La Base De Datos</i>	1
4.1.3. <i>Nombre De Las Tablas</i>	1
4.1.4. <i>Nombre De Campos De La Tabla</i>	2
4.1.5. <i>Nombre De Formas</i>	2
4.1.6. <i>Nombre De Reportes</i>	3
4.2. Estándares De Formatos De Programación En Multimedia.....	4
4.2.1. <i>Nombre De Archivos Fuentes</i>	4
4.2.2. <i>Nombre De Archivos En Pseudocódigo</i>	4
4.2.3. <i>Nombre De Constantes/VARIABLES</i>	5
4.2.4. <i>Nombre De Procedimientos/Funciones</i>	5
4.2.5. <i>Nombre De Controles</i>	6
4.3. Estándares De Pantallas.....	8
4.3.1. <i>Pantalla Inicio</i>	8
4.3.2. <i>Pantalla Selección Niño(Personal)</i>	9
4.3.3. <i>Pantalla Selección Niño(Escuela)</i>	10
4.3.4. <i>Pantalla Navegación Anterior Y Siguiente</i>	11
4.3.5. <i>Pantalla Presentación</i>	12
4.3.6. <i>Botones Estándar</i>	13
4.3.7. <i>Colores</i>	14
4.3.8. <i>Fuentes</i>	14
4.3.9. <i>Dimensión</i>	14
4.3.10. <i>Alineación Y Desplazamiento</i>	14

4.3.11. Localización De Botones	14
4.3.12. Mensajes	14
4.3.13. Pantalla Mensajes	16
4.3.14. Pantalla Mensajes	17
5. Plan De Códigos	1
5.1. Código De La Tabla Destreza:	1
5.2. Código De La Tabla Ambiente:.....	1
5.3. Código De La Tabla Ejercicio:.....	2
5.4. Código De La Tabla Actividad:.....	2
5.5. Código De La Tabla Puntaje Por Intentos:	2
5.6. Código De La Tabla Actividades Por Destreza:	3
5.7. Código De La Tabla Juego:	3
5.8. Código De La Tabla Actividad De Cada Juego:.....	3
5.9. Código De La Tabla Puntaje Por Actividad:	3
5.10.Código De La Tabla Escuela:	4
5.11.Código De La Tabla Año Básico:.....	4
5.12.Código De La Tabla Paralelo:	4
5.13.Código De La Tabla Paralelo Por Año De Básica:.....	4
5.14.Código De Tabla Sostenimiento De La Escuela:	5
5.15.Código De La Tabla Zona:	5
5.16.Código De La Tabla Localidad:	5
5.17.Código De La Tabla Grupo De Usuario:	6
5.18.Código De La Tabla Opción:.....	6
5.19.Código De Tabla Opción Por Grupo De Usuario:.....	6
5.20.Código De Tabla Pregunta Por Grupo Usuario:	6
5.21.Código De La Tabla Usuario Del Sistema:	7
5.22.Código De La Tabla Usuario Multimedia:	7
5.23.Código De La Tabla Parámetro De Sistema:.....	7
5.24.Código De La Tabla Parámetro De Evaluación:	7
5.25.Código De La Tabla Estado:.....	8
5.26.Código De La Tabla Tipificador:	8
5.27.Código De La Tabla Mensaje:	8
5.28.Código De La Tabla Tipo De Mensaje:.....	9
6. Modelo Entidad - Relación.....	1
7. Descripción De Tablas	1
7.1. Tabla De Destreza.....	1
7.2. Tabla De Ambiente.....	2
7.3. Tabla De Ejercicio	3
7.4. Tabla De Actividad.....	4
7.5. Tabla De Puntaje Por Intentos	5
7.6. Tabla De Actividades Por Destreza.....	6
7.7. Tabla Juego.....	7
7.8. Tabla Actividad De Cada Juego	8
7.9. Tabla Puntaje Por Actividad.....	9
7.10.Tabla Fechas Del Juego	10
7.11.Tabla Escuela.....	11
7.12.Tabla Año Básico	12
7.13.Tabla De Paralelo	13

7.14.Tabla De Paralelo Por Año De Básica.....	14
7.15.Tabla Sostenimiento De La Escuela	15
7.16.Tabla Zona	16
7.17.Tabla De Localidad.....	17
7.18.Tabla De Grupo De Usuario	18
7.19.Tabla De Opción.....	19
7.20.Tabla De Opción Por Grupo De Usuario.....	20
7.21.Tabla De Pregunta Por Grupo De Usuario	21
7.22.Tabla De Usuario Del Sistema	22
7.23.Tabla De Usuario Del Multimedia	23
7.24.Tabla De Parámetro De Evaluación	24
7.25.Tabla De Parámetro Del Sistema.....	25
7.26.Tabla De Estado.....	26
7.27.Tabla Tipificador	27
7.28.Tabla De Mensaje	28
7.29.Tabla De Tipo De Mensaje.....	29
7.30.Tabla De Sesiones.....	30
8. Diseño De Pantallas	1
8.1. Pantalla Inicio Al Multimedia	1
8.2. Pantalla Ingreso Al Multimedia.....	2
8.3. Pantalla Selección De Niño(Personal).....	4
8.4. Pantalla Selección De Niño(Escuela)	6
8.5. Pantalla Presentación	8
8.6. Pantalla Presentación	9
8.7. Pantalla Presentación	10
8.8. Pantalla Ambiente: Dormitorio Inicial	11
8.9. Pantalla Ambiente: Dormitorio Inicial	12
8.10.Pantalla Ambiente: Dormitorio Inicial	13
8.11.Pantalla Ambiente: Baño Casa	14
8.12.Pantalla Ambiente: Baño Casa	15
8.13.Pantalla Ambiente: Baño Casa	16
8.14.Pantalla Ambiente: Baño Casa	17
8.15.Pantalla Ambiente: Baño Casa	18
8.16.Pantalla Ambiente: Baño Casa	19
8.17.Pantalla Ambiente: Baño Casa	20
8.18.Pantalla Ambiente: Cocina Casa	21
8.19.Pantalla Ambiente: Cocina Casa	22
8.20.Pantalla Ambiente: Cocina Casa	23
8.21.Pantalla Ambiente: Cocina Casa	24
8.22.Pantalla Ambiente: Camino Escuela	25
8.23.Pantalla Ambiente: Camino Escuela	26
8.24.Pantalla Ambiente: Camino Escuela	27
8.25.Pantalla Ambiente: Camino Escuela	28
8.26.Pantalla Ambiente: Aula Clase	29
8.27.Pantalla Ambiente: Aula Clase.....	30
8.28.Pantalla Ambiente: Aula Clase.....	31
8.29.Pantalla Ambiente: Aula Clase.....	32
8.30.Pantalla Ambiente: Aula Clase.....	33
8.31.Pantalla Ambiente: Cancha Fútbol	34

8.32.Pantalla Ambiente: Cancha Fútbol	35
8.33.Pantalla Ambiente: Cancha Fútbol	36
8.34.Pantalla Ambiente: Cancha Fútbol	37
8.35.Pantalla Ambiente: Cancha Fútbol	38
8.36.Pantalla Ambiente: Cancha Fútbol	39
8.37.Pantalla Ambiente: Comedor Escuela	40
8.38.Pantalla Ambiente: Comedor Escuela	41
8.39.Pantalla Ambiente: Comedor Escuela	42
8.40.Pantalla Ambiente: Regreso Casa.....	43
8.41.Pantalla Ambiente: Regreso Casa.....	44
8.42.Pantalla Ambiente: Regreso Casa.....	45
8.43.Pantalla Ambiente: Regreso Casa.....	46
8.44.Pantalla Ambiente: Sala Casa	47
8.45.Pantalla Ambiente: Sala Casa	48
8.46.Pantalla Ambiente: Sala Casa	49
8.47.Pantalla Ambiente: Sala Casa	50
8.48.Pantalla Ambiente: Dormitorio Final	51
8.49.Pantalla Ambiente: Dormitorio Final	52
8.50.Pantalla Ambiente: Dormitorio Final	53
8.51.Pantalla Adicionales: Ingreso Para Navegación De Ambientes	54
8.52.Pantalla Adicionales: Ambientes Anteriores	56
8.53.Pantalla Adicionales: Ambientes Siguientes	58
9. Diagramas De Entrada – Proceso – Salida.....	1
9.1. Selección De Niño A Jugar En Multimedia	1
9.2. Dormitorio Inicial: Recordar Nombres De Personajes Principales	3
9.3. Baño Casa: Indicar Posición De Objetos En El Cuarto De Baño	5
9.4. Baño Casa: Escribir Nombres De Personajes Como Se Visualizo En Espejo.	7
9.5. Cocina Casa: Indicar Posición De Objetos Que Intervienen En La Cocina.	9
9.6. Aula De Clase: Encontrar Nombres De Animales En Palabras.	11
9.7. Aula De Clase: Encontrar Palabras Escondidas En Dibujo.....	13
9.8. Aula De Clase: Escribir Nombres De Personajes.....	15
9.9. Aula De Clase: Escribir 2 Números Que Sumados Den 5 Y Restando Den 1.	17
9.10.Comedor Escuela: Identificar Posición De Objetos Del Comedor.....	19
9.11.Regreso A Casa: Encontrar Nombres Del Diálogo De Regreso A Casa.....	21
9.12.Sala De Casa: Completar Las Palabras Con Las Notas Musicales.....	23
9.13.Sala De Casa: Completar Las Figuras Geométricas Con Los Gráficos.....	25
9.14.Sala De Casa: Escribir Los Nombres Que Están Escondidos En Gráficos.	27
10. Seguridades Del Multimedia.....	1
10.1.Seguridades De La Información	1
10.2.Recomendaciones Para El Multimedia	1





Capítulo 1

Generalidades



En este capítulo se explica el objetivo del Multimedia Mi Día y se da una idea del alcance del mismo.

1. GENERALIDADES

Conozca usted el software Integral Mi Día, este manual de diseño fue elaborado con el propósito de instruirlo y guiarlo en el diseño y la comprensión de su estructura y estandarización.

1.1. INTRODUCCIÓN

El software utilizado Para el desarrollo del Multimedia es el siguiente :

- Director 8 MX (Macromedia)
- Flash 5 MX (Macromedia)
- Adobe PhotoShop 7 (Adobe)
- Adobe Illustrator 7 (Adobe)
- Sound Forge

Las ilustraciones fueron elaboradas utilizando Adobe Photoshop, programa editor de píxeles exportadas con formato Graphic Interchange Format - Gif.

Las animaciones importadas en los ambientes fueron elaboradas utilizando Flash 5 MX, programa que permite utilizar imágenes vectorizadas para conseguir la animación de los personajes principales y secundarios que participan en los ambientes del multimedia. Los sonidos en el multimedia fueron elaborados y editados utilizando Sound Forge y grabados con formato Wave Form Audio - Wav.

Los ambientes fueron elaborados utilizando Director 8 MX, este software permite utilizar imágenes, sonidos y video integrándolos, además de agregar comportamiento a los objetos importados permitiendo interactuar con los usuarios.

Las consideraciones acerca de las especificaciones utilizadas en todos los ambientes desarrollados en el multimedia son; utilizar un marco visual con una resolución de 800 x 600 píxeles configurando las propiedades del movie.

Importar los archivos de sonidos en formato Shock Wave Audio – Swf, formato que se consigue convirtiendo los archivos de sonido Wav a Swf utilizando el Xtra necesario para convertir archivos de sonido, opción incorporada en el software Director 8 MX de Macromedia.

La información es registrada en Microsoft Access, se utiliza este software para registrar las transacciones que se realiza en el Multimedia, la misma que es compartida por el Sistema Experto de dónde se requiere información que fue ingresada en la configuración previa a la utilización del Multimedia.

La estructura utilizada en la organización y acceso a los recursos Multimedia, imágenes y sonidos, está conformada en la carpeta *MiDia* que tiene como función agrupar el contenido de todos los componentes utilizados en el desarrollo del proyecto, la carpeta *BDMiDia* contiene la base de datos, la carpeta *Mdconf* contiene el archivo de configuración *MiDia.ini*, la carpeta *Multimedia* en la cual se ubicaran los ambientes que integran el software Multimedia Mi Día.

En la carpeta *Multimedia*, se utiliza la siguiente estructura en la organización de los componentes, está conformada por la Carpeta *Ambientes* conteniendo todos los ambientes como Dormitorio Inicial, Baño, Cocina y el resto de los ambientes; La Carpeta *ImagenesGenerales* que contienen las imágenes comunes para todos los ambientes; La Carpeta *SonidosGenerales* en la cual se ubican los sonidos comunes para todos los ambientes.

Las carpetas para cada ambiente utilizan la siguiente estructura en la organización de los fuentes utilizados, la carpeta *Flash* que contiene los archivos fuentes de las animaciones; La carpeta *Sonidos* que contiene los sonidos utilizados en el desarrollo del ambiente; La carpeta *Swf* en la cual se ubican los archivos ejecutados del flash.



Animaciones y sonidos permitirán habituar al niño en entornos reales, (siendo siempre el soporte visual), su interacción está directamente ligada a imágenes guía que indica la secuencia de las actividades que el niño debe realizar utilizando los eventos que dispones el Mouse o por medio del teclado en el caso que la rutina o un ejercicio lo amerite. Cada acción del Mouse se da a notar con un evento explicativo, sea éste sonido y/o animación de objetos.

La programación de este producto se la realizó mediante el software de animación multimedia llamado Director, entre los componentes de éste se incluyen librerías(xtras) propias del mismo para realizar animaciones predefinidas en líneas de tiempo(score), e incluye código interno mediante el lenguaje de programación de Director llamado "Código Lingo", éste programa interactúa con software de diseño como: Adobe PhotoShop, Flash Mx, Imágenes con formato swf, gif y sonidos convertidos a swa, en cada objeto que se incluye en el escenario(Cast), cada código depende de la acción o evento a realizarse.

1.2. OBJETIVO DEL MULTIMEDIA

Este Software es el resultado del análisis investigativo de cada una de las aplicaciones para el Desarrollo, Diseño y la elaboración del Multimedia (Cd- Rom), teniendo como objetivo principal evaluar a niños para detectar dislexia, problemas de aprendizaje en la lecto-escritura.

Este fin se lleva a cabo gracias a la integración entre un Sistema Experto que trabaja en conjunto con el Sistema Multimedia, software que contiene 10 ambientes; entornos en donde se habitúa un niño, permitiendo medir su interacción con el mismo.

Entornos :

- Dormitorio Inicial
- Baño Casa
- Cocina Casa
- Camino Escuela
- Aula Clase
- Cancha de Fútbol
- Comedor Escuela
- Regreso Casa
- Sala Casa
- Dormitorio Final

En el Software Multimedia Mi Día, el Sistema Experto evalúa las rutinas y ejercicios realizadas en el Multimedia mostrando reportes con puntajes y resultados obtenidos de esta evaluación, siendo esto un proceso de gran ayuda para la educación integral.

Para el uso del sistema se ha desarrollado dos versiones, una para ser utilizada en el hogar y otra para ser aplicada en las Instituciones Educativas.

1.3. A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO ESTE MANUAL

Este manual está dirigido a las personas encargadas de realizar mantenimiento de este Software; entre los responsables del mismo se encuentran:

- ✓ Analistas de Sistemas
- ✓ Programadores encargados
- ✓ Personal con conocimiento de Análisis y/o Programación

El propósito de redactar este manual ha sido no solo reunir información útil sino a su vez darles a conocer de manera clara y específica los recursos utilizados para el diseño. Nuestro propósito es que quienes utilicen este manual, puedan llegar a comprender y manejar correctamente este CD-ROM.

1.4. SOBRE ESTE MANUAL

Este manual está dividido en diez capítulos y el objetivo de cada uno de ellos es el siguiente:

Capítulo 1: Generalidades

En este capítulo se explica el objetivo del Software Multimedia Mi Día y se da una idea de la dimensión del mismo.

Capítulo 2: Diagrama Hipo del Multimedia

En este capítulo se presenta la estructura modular del Multimedia.

Capítulo 3: Diagrama General del Multimedia

En este capítulo se muestran las principales entradas de datos, el almacenamiento de estas y la salida de información del Software Multimedia Mi Día.

Capítulo 4: Estandarización de Formatos

En este capítulo se establece los diferentes estándares utilizados en el diseño del Software Multimedia Mi Día.

Capítulo 5: Plan de Códigos

En este capítulo se muestra la estructura de los códigos utilizados en cada tabla.

Capítulo 6: Modelo Entidad-Relación

En este capítulo se explica cómo va a estar organizada y almacenada la información, utilizando una estructura representa la integridad de los datos y relaciones que mantienen las tablas.

Capítulo 7: Descripción de Tablas

En este capítulo se detallan las estructuras para el almacenamiento de la información, que contienen características de cómo la información está representada en datos particulares.

Capítulo 8: Diseño de Pantallas

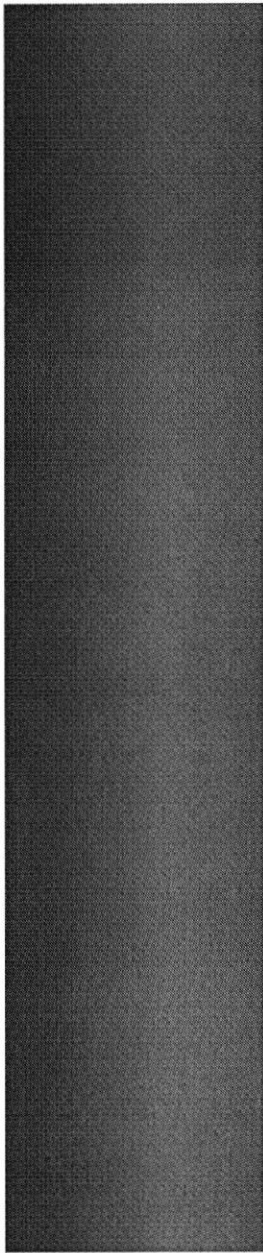
En este capítulo se muestran las pantallas y se explican los elementos que tienen cada una de ellas.

Capítulo 9: Diagramas de Entrada - Proceso - Salida

En esta capítulo se explica el funcionamiento de los procesos principales para la obtención de las consultas y reportes dentro del Software Multimedia Mi Día..

Capítulo 10: Seguridades del Multimedia Mi Día

En este capítulo se da a conocer las medidas que se han tomado para controlar el acceso al Multimedia y a sus opciones.



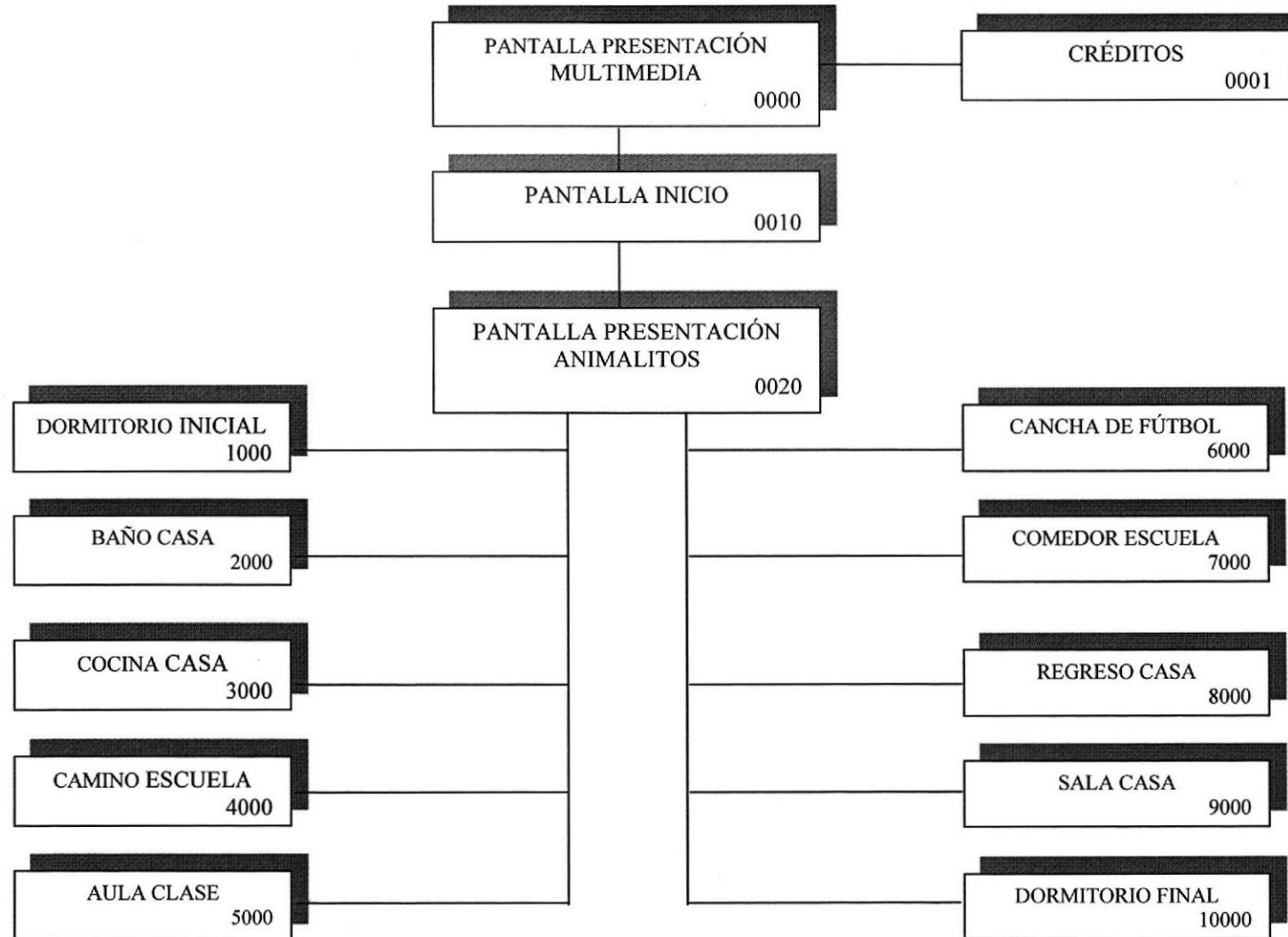
Capítulo 2

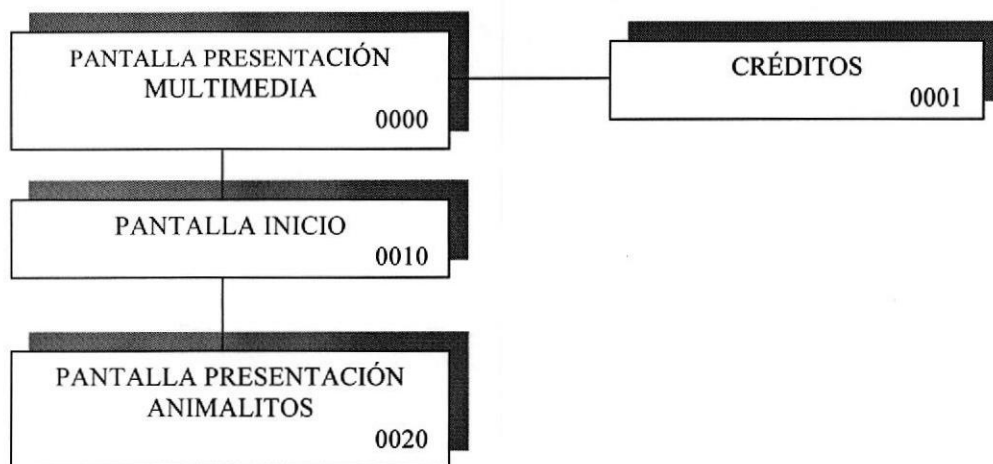
Diagrama HIPO del Multimedia



En este capítulo se explica la estructura del Multimedia Mi Día.

2. DIAGRAMA HIPO DEL MULTIMEDIA





0000 Presentación de Multimedia: Entrada principal del multimedia, permite ingresar por medio de un Login y Password al tutor.

0001 Pantalla Inicio: Permite visualizar a través de una lista todos los niños que tenga asignado el tutor, puede ser en el Hogar un familiar cercano responsable o en las Instituciones Educativas un profesor responsable.

0010 Créditos: Permite visualizar a través de una animación en Flash todos los integrantes del Equipo de Trabajo, desde Coordinador, Director, Analistas y Diseñadores.

0020 Pantalla Presentación Animalitos: Esta pantalla es donde el niño ya empieza a interactuar con el Multimedia, consiste en la presentación de todos los personajes que intervienen a lo largo del Multimedia.

2.1. AMBIENTE DORMITORIO INICIAL

1001 Rutina. Son las actividades habituales que se presentan en un dormitorio al iniciar el día, se evalúa la destreza de motricidad fina y atención:

Actividad

1. Apagar el reloj
2. Abrir las cortinas
3. Despertar a Sol
4. Despertar a Bob
5. Despertar a Volf
6. Despertar a Al
7. Despertar a Wom
8. Poner de pie a Bob
9. Poner de pie a Volf
10. Poner de pie a Wom
11. Poner de pie a Sol
12. Poner de pie a Al
13. Abrir el armario
14. Desvestir a Al
15. Desvestir a Bob
16. Desvestir a Wom
17. Desvestir a Volf
18. Desvestir a Sol
19. Vestir a Sol
20. Vestir a Bob
21. Vestir a Volf
22. Vestir a Al
23. Vestir a Wom
24. Cerrar armario
25. Abrir puerta
26. Sacar a Wom
27. Sacar a Sol
28. Sacar a Bob
29. Sacar a Al
30. Sacar a Volf
31. Cerrar la puerta del dormitorio inicial

1002 Ejercicio 1: Aquí se evalúa como Destreza la memoria, concentración que tuvo el niño al escribir los nombres de los animales que intervienen en la rutina:

Actividad del Ejercicio

32. Escribir el nombre de Sol
33. Escribir el nombre de Bob
34. Escribir el nombre de Volf
35. Escribir el nombre de Al
36. Escribir el nombre de Wom

Respuesta

- SOL
BOB
VOLF
AL
WOM

2.2. AMBIENTE BAÑO CASA

2001 Rutina. Son las actividades habituales que se presentan en un baño, se evalúa la destreza de motricidad fina y atención:

Actividad

1. Encender lámpara superior
2. Encender lámpara derecha
3. Encender lámpara izquierda
4. Ayudar a Al a entrar al baño
5. Desvestir a Al
6. Abrir llave de ducha
7. Meter a Al a la ducha
8. Pasar el jabón a Al
9. Pasar el shampoo a Al
10. Pasar el guante de baño a Al
11. Ayudar a Bob a entrar al baño
12. Abrir llave de lavabo para Bob
13. Pasar el cepillo de dientes a Bob
14. Pasar la crema dental a Bob
15. Ayuda a Volf a entrar al baño
16. Abrir tapa de servicio higiénico para Volf
17. Sacar pantalón a Volf
18. Sentar a Volf en el servicio higiénico
19. Pasar el biombo a Volf
20. Cerrar llave de lavabo
21. Ayudar a Wom a entrar al baño
22. Ayudar a Sol a entrar al baño
23. Pasar el cepillo a Sol
24. Pasar el moño a Sol
25. Pasar el desodorante a Wom
26. Pasar el perfume a Wom
27. Cerrar la ducha para Al
28. Pasar la toalla a Al
29. Ayudar a Al a salir de la ducha
30. Vestir a Al
31. Pasar el papel higiénico a Volf
32. Mover biombo de Volf
33. Poner de pie a Volf
34. Subir pantalón a Volf
35. Bajar la válvula y cerrar la tapa
36. Apagar lámpara superior
37. Apagar lámpara derecha
38. Apagar lámpara izquierda

2002 Ejercicio 1. Aquí se evalúa como Destreza la motricidad fina, atención y orientación espacial al dar clic para indicar la izquierda o derecha de los objetos que se visualizaron a lo largo de la rutina:

Actividad del Ejercicio

39. Indicar la posición del papel higiénico
40. Indicar la posición del jabón
41. Indicar la posición de la toalla
42. Indicar la posición del cepillo de dientes
43. Indicar la posición de la crema dental
44. Indicar la posición del guante
45. Indicar la posición del perfume
46. Indicar la posición del shampoo
47. Indicar la posición de la peinilla
48. Indicar la posición del biombo

Respuesta

- Izquierda
Izquierda
Derecha
Derecha
Derecha
Izquierda
Derecha
Izquierda
Derecha
Izquierda

2003 Ejercicio 2. Aquí se evalúa como Destreza orientación espacial y dominancia cerebral al escribir los nombres de los animales como se vieron en el espejo:

Actividad del Ejercicio

49. Ayudar a Bob a verse en el espejo
50. Ayudar a Sol a verse en el espejo
51. Ayudar a Volf a verse en el espejo
52. Ayudar a Wom a verse en el espejo
53. Ayudar a Al a verse en el espejo
54. Escribir el nombre de Bob como se ve en el espejo
55. Escribir el nombre de Sol como se ve en el espejo
56. Escribir el nombre de Volf como se ve en el espejo
57. Escribir el nombre de Wom como se ve en el espejo
58. Escribir el nombre de Al como se ve en el espejo

Respuesta

- BOB
LOS
FLOR
MOW
LA

2.3. AMBIENTE COCINA CASA

3001 Rutina . Son las actividades habituales que se presentan en una cocina de casa, se evalúa la destreza de motricidad fina, atención y pensamiento lógico:

Actividad

1. Abrir la puerta de la cocina
2. Servir los platos
3. Servir los vasos
4. Abrir la puerta de la refrigeradora
5. Pedir comida a Volf
6. Servir hamburguesa a Volf
7. Servir gaseosa a Volf
8. Pedir comida a Al
9. Servir manzana a Al
10. Servir vaso de agua a Al
11. Pedir comida a Sol
12. Servir galletas a Sol
13. Servir vaso de leche a Sol
14. Pedir comida a Wom
15. Servir banana a Wom
16. Servir té a Wom
17. Pasar tazón de azúcar a Wom
18. Pedir comida a Bob
19. Servir zanahoria a Bob
20. Servir jugo a Bob
21. Cerrar la puerta de la refrigeradora
22. Levantar tazón de azúcar de la mesa
23. Levantar jarra de agua de la mesa
24. Levantar jarra de té de la mesa
25. Llevar platos sucios al lavadero
26. Llevar vasos al lavadero
27. Llevar taza al lavadero
28. Abrir la puerta debajo del lavadero
29. Botar desperdicios al tacho de basura
30. Cerrar puerta del lavadero

3002 Ejercicio 1: Aquí se evalúa como Destreza la orientación espacial al dar clic para indicar la izquierda o derecha de los objetos que se visualizaron a lo largo de la rutina:

Actividad del Ejercicio

31. Indicar la posición de la zanahoria
32. Indicar la posición de la hamburguesa
33. Indicar la posición de las bananas
34. Indicar la posición de la taza
35. Indicar la posición de las galletas
36. Indicar la posición de la manzana
37. Indicar la posición del envase de la leche
38. Indicar la posición de la gaseosa
39. Indicar la posición del jugo
40. Indicar la posición de la llave de agua

Respuesta

- Izquierda
Derecha
Izquierda
Derecha
Derecha
Derecha
Derecha
Derecha
Izquierda
Izquierda

2.4. AMBIENTE CAMINO ESCUELA

4001 Rutina. Son las actividades habituales que se presentan en el camino a la escuela de los niños con expreso escolar, se evalúa la destreza de motricidad fina y atención:

Actividad

1. Ayudar a Sol a salir de la casa
2. Ayudar a Wom a salir de la casa
3. Ayudar a Volf a salir de la casa
4. Ayudar a Bob a salir de la casa
5. Ayudar a Al a salir de la casa
6. Ayudar a Wom a subir al bus
7. Ayudar a Sol a subir al bus
8. Ayudar a Al a subir al bus
9. Ayudar a Volf a subir al bus
10. Ayudar a Bob a subir al bus
11. Ayudar al bus escolar que salga
12. Encontrar la ruta correcta del bus escolar
13. Ayudar a Bob a bajar del bus
14. Ayudar a Wom a bajar del bus
15. Ayudar a Al a bajar del bus
16. Ayudar a Sol a bajar del bus
17. Ayudar a Volf a bajar del bus
18. Abrir la puerta de la escuela
19. Ayudar a Wom a entrar a la escuela
20. Ayudar a Volf a entrar a la escuela
21. Ayudar a Al a entrar a la escuela
22. Ayudar a Bob a entrar a la escuela
23. Ayudar a Sol a entrar a la escuela
24. Cerrar la puerta de la escuela

2.5. AMBIENTE AULA CLASE

5001 Rutina. Son las actividades habituales que se presentan en el aula de clases, se evalúa la destreza de motricidad fina y atención:

Actividad

1. Ayudar a entrar a Ian
2. Acercar a Bob al pizarrón

5002 Ejercicio 1. Aquí se evalúa como Destreza motricidad fina, atención, pensamiento lógico y concentración para descubrir nombres de animales en las siguientes palabras:

Actividad del Ejercicio

3. Agrandar el pizarrón
4. Descubrir animal oculto en la palabra pulgar
5. Descubrir animal oculto en la palabra Leonor
6. Descubrir animal oculto en la palabra vacaciones
7. Descubrir animal oculto en la palabra zapato
8. Descubrir animal oculto en la palabra hermoso
9. Descubrir animal oculto en la palabra espuma
10. Descubrir animal oculto en la palabra kimono
11. Descubrir animal oculto en la palabra llamar
12. Descubrir animal oculto en la palabra globo

Respuesta

Pulga
Leon
Vaca
Pato
Oso
Puma
Mono
Llama
Lobo

5003 Ejercicio 2. Aquí se evalúa como Destreza motricidad fina, atención, pensamiento lógico, concentración, rapidez de reflejos visuales y orientación espacial para encontrar las palabras que están con orientación de las manecillas del reloj:

Actividad del Ejercicio

13. Acercar a Sol al pizarrón
14. Encontrar la palabra sol en el arbolito
15. Encontrar la palabra rana en el arbolito
16. Encontrar la palabra morder en el arbolito
17. Encontrar la palabra pensar en el arbolito

Respuesta

Sol
Rana
Morder
Pensar

5004 Ejercicio 3. Aquí se evalúa como Destreza motricidad fina, atención y orientación viso espacial-dominancia cerebral para ordenar palabras que se vieron en espejo:

Actividad del Ejercicio

18. Acercar a Al al pizarrón
19. Ordenar palabra Sol, escrita en espejo
20. Ordenar palabra Al, escrita en espejo
21. Ordenar palabra Bob, escrita en espejo
22. Ordenar palabra Tof, escrita en espejo
23. Ordenar palabra Cas, escrita en espejo
24. Ordenar palabra Wom, escrita en espejo

Respuesta

Sol
Al
Bob
Tof
Cas
Wom

5005 Ejercicio 4. Aquí se evalúa como Destreza motricidad fina, atención, pensamiento lógico y concentración para determinar 2 números que sumados den 5 y restando den 1:

Actividad del Ejercicio

25. Acercar a Wom y Volf al pizarrón
26. Encontrar los números del gato y el ratón

Respuesta

2 y 3

2.6. AMBIENTE CANCHA FUTBOL

6001 Rutina. Son las actividades habituales que se presentan en una cancha de fútbol, se evalúa la destreza de motricidad fina, atención, pensamiento lógico, memoria y orientación espacial.

Actividad del Ejercicio

1. Si hizo gol el niño

Respuesta

SI

2.7. AMBIENTE COMEDOR ESCUELA

7001 Rutina. Son las actividades habituales que se presentan en el comedor de la escuela, se evalúa la destreza de motricidad fina y atención:

Actividad

1. Entrar a Volf al comedor
2. Entrar a Wom al comedor
3. Entrar a Bob al comedor
4. Entrar a Al al comedor
5. Entrar a Sol al comedor
6. Pedir comida para Sol
7. Pasar pescado a Sol
8. Pasar leche a Sol
9. Pedir comida para Bob
10. Pasar brócoli a Bob
11. Pasar agua a Bob
12. Pedir comida para Al
13. Pasar sánduche a Al
14. Pasar té a Al
15. Pedir comida para Volf
16. Pasar pollo a Volf
17. Pasar café a Volf
18. Pedir comida para Wom
19. Pasar frutas a Wom
20. Pasar jugo a Wom
21. Abrir la puerta del comedor
22. Ayudar a salir del comedor a Volf
23. Ayudar a salir del comedor a Bob
24. Ayudar a salir del comedor a Al
25. Ayudar a salir del comedor a Wom
26. Ayudar a salir del comedor a Sol
27. Cerrar la puerta del comedor

7002 Ejercicio 1. Aquí se evalúa como Destreza la orientación espacial al dar clic para indicar la izquierda o derecha de los objetos que se visualizaron a lo largo de la rutina:

Actividad del Ejercicio

28. Indicar posición del pescado
29. Indicar posición del pollo
30. Indicar posición del pan
31. Indicar posición del café
32. Indicar posición de la leche
33. Indicar posición del brócoli
34. Indicar posición de la taza de té

Respuesta

- Izquierda
Derecha
Derecha
Derecha
Derecha
Izquierda
Izquierda

2.8. AMBIENTE REGRESO CASA

8001 Rutina. Presenta una animación de la calle, en dónde se escucha un diálogo entre 2 personajes principales del Multimedia (Bob y Volf), se evalúa la destreza de motricidad fina y atención:

Actividad

1. Ayudar a entrar a la casa a Al
2. Ayudar a entrar a la casa a Sol
3. Ayudar a entrar a la casa a Wom
4. Ayudar a entrar a la casa a Bob
5. Ayudar a entrar a la casa a Volf

8002 Ejercicio 1. Aquí se evalúa como Destreza rapidez de reflejos visuales y concentración para indicar los nombres que se encuentran en el diálogo, que fue escuchado en la animación de la calle :

Actividad del Ejercicio

6. Encontrar la palabra WOM en el párrafo
7. Encontrar la palabra CHELL en el párrafo
8. Encontrar la palabra CLEO en el párrafo
9. Encontrar la palabra BOB en el párrafo
10. Encontrar la palabra VOLF en el párrafo

Respuesta

WOM
CHELL
CLEO
BOB
VOLF

2.9. AMBIENTE SALA CASA

9001 Rutina. Son las actividades habituales que se presentan en la sala de la casa, se evalúa la destreza de motricidad fina y atención:

Actividad

1. Abrir la puerta de la sala
2. Ayudar a entrar a Al a la sala
3. Ayudar a entrar a Bob a la sala
4. Ayudar a entrar a Wom a la sala
5. Ayudar a entrar a Volf a la sala
6. Ayudar a entrar a Sol a la sala
7. Encender la televisión
8. Encender la computadora
9. Encender la aspiradora
10. Tocar el piano
11. Apagar la televisión
12. Apagar la computadora
13. Apagar la aspiradora
14. Ayudar a salir a Sol
15. Ayudar a salir a Bob
16. Ayudar a salir a Volf
17. Ayudar a salir a Wom
18. Ayudar a salir a Al
19. Apagar la luz
20. Cerrar puerta de la sala

9002 Ejercicio 1. Aquí se evalúa como Destreza motricidad fina, atención y pensamiento lógico para completar palabras utilizando las notas musicales:

Actividad del Ejercicio

21. Buscar a Sol para hacer el ejercicio
22. Completar primera palabra
23. Completar segunda palabra
24. Completar tercera palabra
25. Completar cuarta palabra
26. Completar quinta palabra
27. Completar sexta palabra
28. Completar séptima palabra

Respuesta

FA
DO
LA
MI
SOL
SI
RE

9003 Ejercicio 2. Aquí se evalúa como Destreza motricidad fina, atención, pensamiento lógico y concentración para armar 3 figuras geométricas utilizando figuras.

Actividad del Ejercicio

29. Buscar a A1 para hacer el ejercicio
30. Formar figura 1
31. Formar figura 2
32. Formar figura 3

9004 Ejercicio 3. Aquí se evalúa como Destreza motricidad fina, atención, pensamiento lógico, rapidez de reflejos visuales, concentración y orientación espacial para descubrir 3 nombres de personas escondidos en figuras.

Actividad del Ejercicio

33. Buscar a Volf y Bob para hacer el ejercicio
34. Descubrir nombre José
35. Descubrir nombre Pablo
36. Descubrir nombre Alicia

Respuesta

JOSE
PABLO
ALICIA

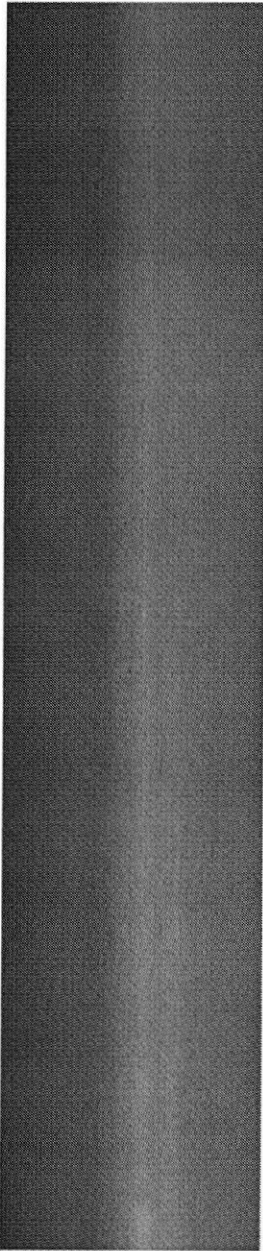
2.10. AMBIENTE DORMITORIO FINAL

10001 Rutina. Son las actividades habituales que se presentan en el dormitorio para ir a dormir, se evalúa la destreza de motricidad fina, atención y pensamiento lógico:

Actividad

1. Encender la lámpara
2. Cerrar la cortina
3. Ayudar a entrar a Volf
4. Ayudar a entrar a Sol
5. Ayudar a entrar a Al
6. Ayudar a entrar a Wom
7. Ayudar a entrar a Bob
8. Abrir la puerta del closet
9. Quitar la ropa a Al
10. Quitar la ropa a Bob
11. Quitar la ropa a Wom
12. Quitar la ropa a Volf
13. Quitar la ropa a Sol
14. Ayudar a Wom a ponerse la pijama
15. Ayudar a Al a ponerse la pijama
16. Ayudar a Sol a ponerse la pijama
17. Ayudar a Bob a ponerse la pijama
18. Ayudar a Volf a ponerse la pijama
19. Cerrar la puerta del closet
20. Ayudar a recostar a Sol
21. Ayudar a recostar a Volf
22. Ayudar a recostar a Bob
23. Ayudar a recostar a Al
24. Ayudar a recostar a Wom
25. Apagar la lámpara





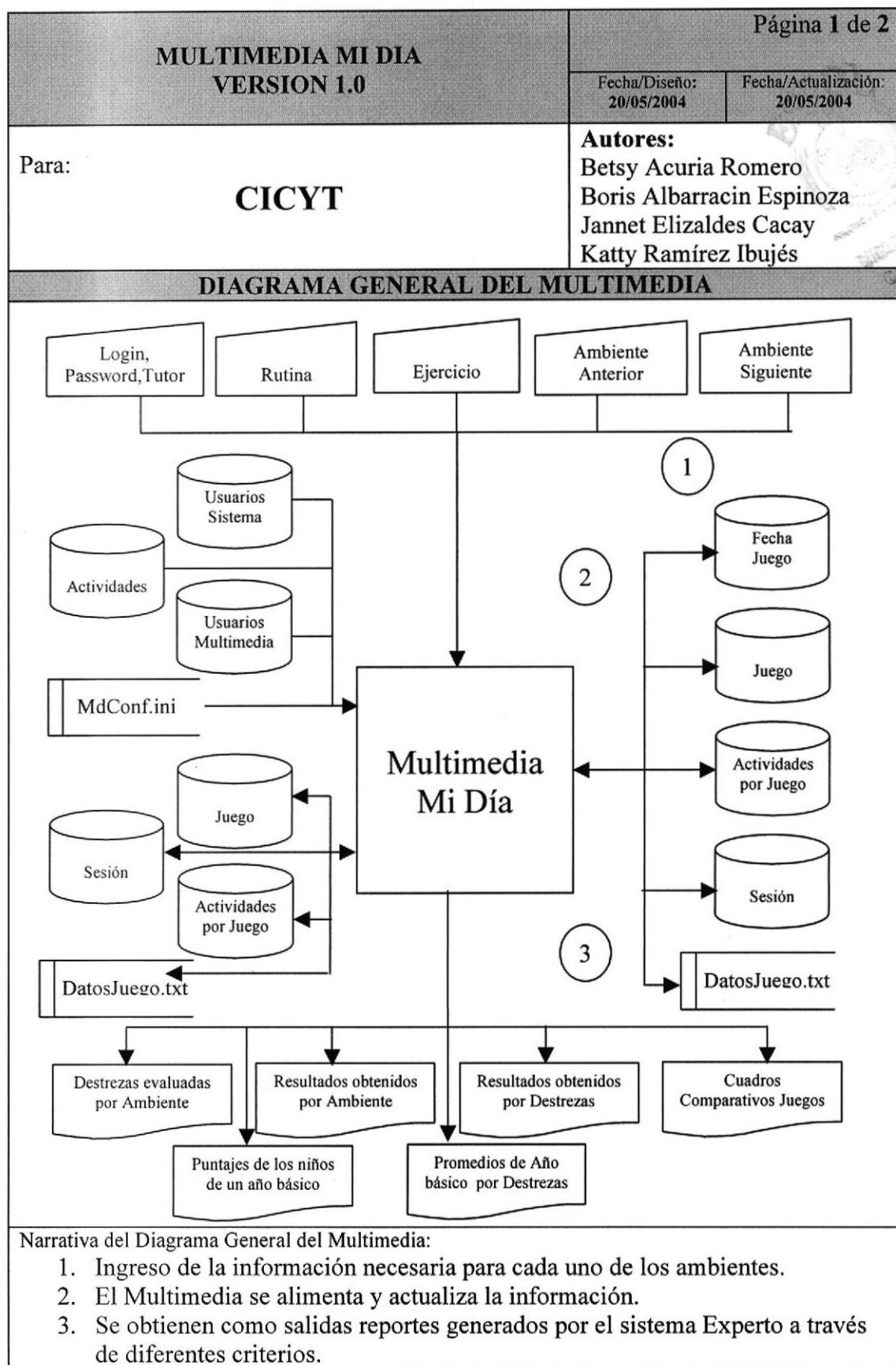
Capítulo 3

Diagrama General del Sistema



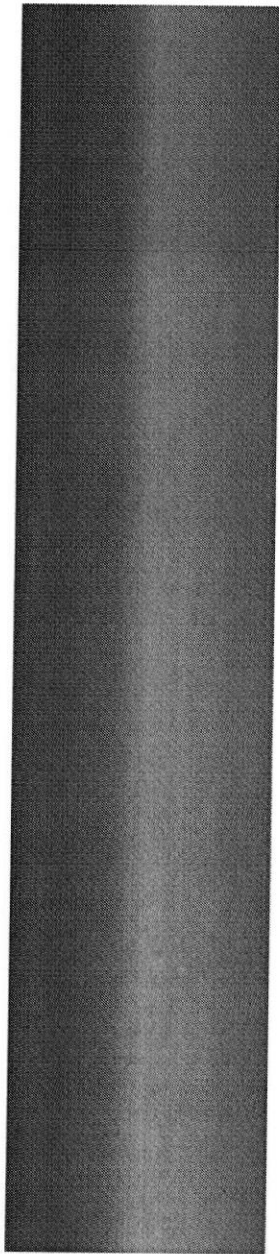
En este capítulo se muestran las principales entradas de datos, el almacenamiento de estas y la salida de información del Multimedia.

3. DIAGRAMA GENERAL DEL MULTIMEDIA



Narrativa del Diagrama General del Multimedia:

1. Ingreso de la información necesaria para cada uno de los ambientes.
2. El Multimedia se alimenta y actualiza la información.
3. Se obtienen como salidas reportes generados por el sistema Experto a través de diferentes criterios.



Capítulo 4

Estandarización de Formatos



En este capítulo se establecen los diferentes estándares utilizados en el diseño del Multimedia.

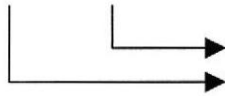
4. ESTANDARIZACIÓN DE FORMATOS

4.1. ESTÁNDARES DE FORMATOS DE PROGRAMACIÓN EN SISTEMA EXPERTO

4.1.1. NOMBRE DEL PROYECTO

El nombre del proyecto Sistema experto tanto físico como lógico consta de 5 caracteres más la extensión, el cual se describe a continuación.

XXXXX XXX



Extensión del proyecto
Nombre descriptivo(5)

Ejemplo:

MIDIA VBP



VBP extensión del proyecto
Nombre descriptivo

4.1.2. NOMBRE DE LA BASE DE DATOS

El formato para el nombre de la base de datos será de 7 caracteres:

XX XXXXX



Nombre del proyecto(5)
DB (Siglas de Base de Datos)(2)

Ejemplo:

DB MIDIA



Nombre del proyecto
DB (Siglas de Base de Datos)

4.1.3. NOMBRE DE LAS TABLAS:

El formato del nombre para las tablas de la base de datos será de 23 caracteres.

XXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX



Nombre de la tabla(20)
Tbl (Indicador tabla)(3)

Ejemplo:

Tbl Actividad

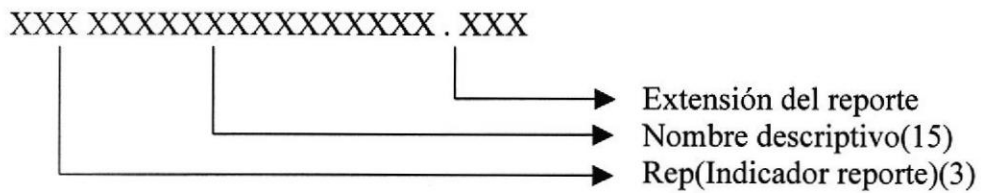


Nombre de la tabla
Tbl (Indica que es tabla)

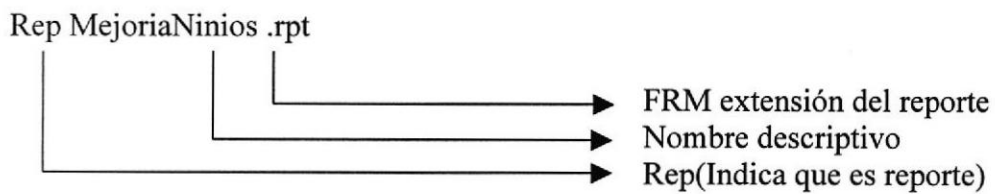
Descripción	Tipo
Mantenimiento	Mant
Proceso	Proc
Consulta	Cons
Búsqueda	Busq
Configuración	Conf
Mensajes	Msg

4.1.6. NOMBRE DE REPORTE

El formato del nombre de reportes consta de 18 caracteres más la extensión, el cual se describe a continuación:



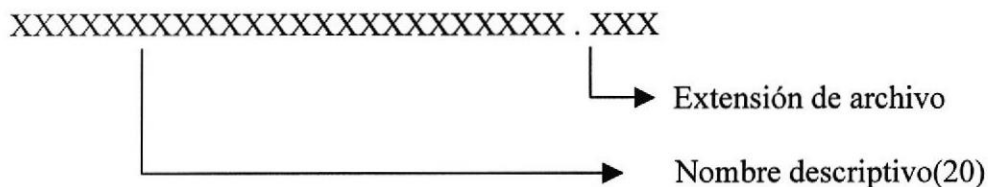
Ejemplo:



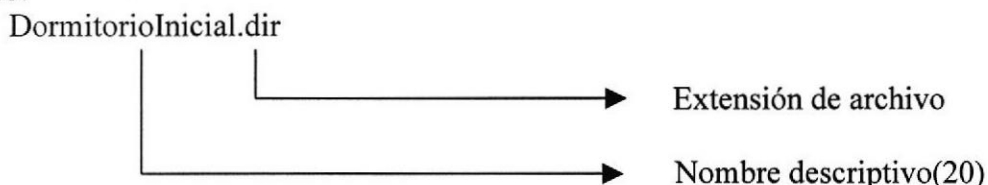
4.2. ESTÁNDARES DE FORMATOS DE PROGRAMACIÓN EN MULTIMEDIA

4.2.1. NOMBRE DE ARCHIVOS FUENTES

El formato del nombre de archivos será máximo de 20 caracteres más la extensión, el cual se describe a continuación:

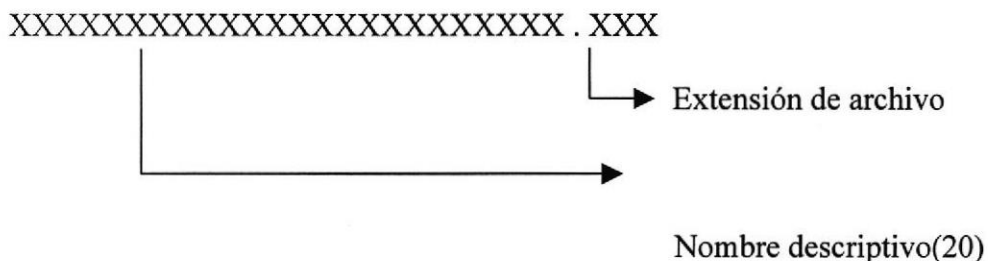


Ejemplo:

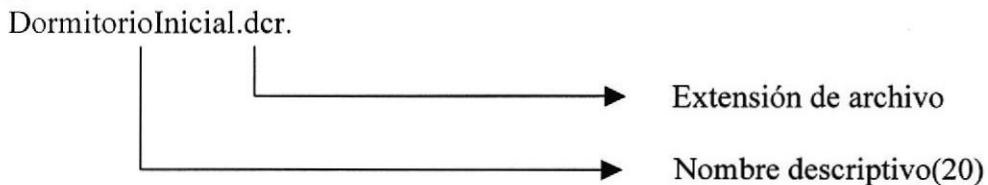


4.2.2. NOMBRE DE ARCHIVOS EN PSEUDOCÓDIGO

El formato del nombre de archivos será máximo de 20 caracteres más la extensión, es el mismo nombre del archivo fuente, lo que cambia es la extensión, éste es formato comprimido que no permite ver código, utilizado para realizar el instalador, el cual permite trabajar con un archivo ejecutable .EXE que a su vez llama a todos los códigos enlazados:



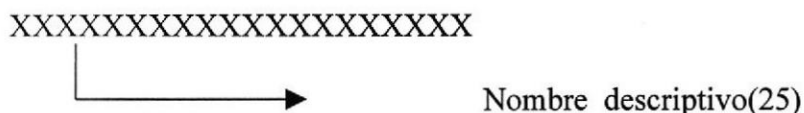
Ejemplo:



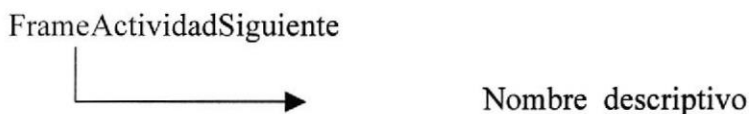
Ambientes	Fuente	Pseudocódigo
		Stara.exe
Intro	Intro.dir	Intro.dcr
Dormitorio Inicial	DormitorioInicial.dir	DormitorioInicial.dcr
Banio Casa	BanioCasa.dir	BanioCasa.dcr
Cocina Casa	CocinaCasa.dir	CocinaCasa.dcr
Camino Escuela	CaminoEscuela.dir	CaminoEscuela.dcr
Aula Clase	AulaClase.dir	AulaClase.dcr
Cancha Fútbol	CanchaFútbol.dir	CanchaFútbol.dcr
Comedor Escuela	ComedorEscuela.dir	ComedorEscuela.dcr
Regreso Casa	RegresoCasa.dir	RegresoCasa.dcr
Sala Casa	SalaCasa.dir	SalaCasa.dcr
Dormitorio Final	DormitorioFinal.dir	DormitorioFinal.dcr

4.2.3. NOMBRE DE CONSTANTES/VARIABLES

El nombre de las constantes y variables será de 25 caracteres.

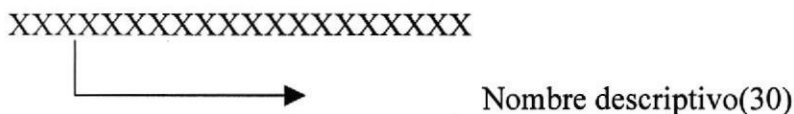


Ejemplo:

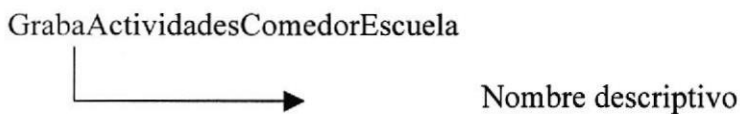


4.2.4. NOMBRE DE PROCEDIMIENTOS/FUNCIONES

El nombre de los procedimientos y funciones constará de 30 caracteres:



Ejemplo:



4.2.5. NOMBRE DE CONTROLES

El formato para el nombre de controles es el siguiente, con un máximo de 30 caracteres:

Control	Descripción
Shape	NombreDescriptivo
Field	TxtNombreDescriptivo
Text	NombreDescriptivo
Marker	IdentificativoAmbienteNombre
Score	NombreDescriptivo
Sound	NombreDescriptivo

Ejemplo Shape:



Ejemplo Field:

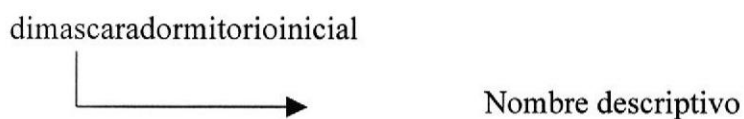


Ejemplo Text:



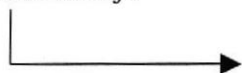
Ejemplo Marker:

Identificativo	Descripción
Di	Dormitorio Inicial
B	Banio Casa
Cc	Cocina Casa
Ce	Camino Escuela
Ac	Aula Clase
Cf	Cancha Fútbol
Coe	Comedor Escuela
Rc	Regreso Casa
Sc	Sala Casa
Df	Dormitorio Final



Ejemplo Score: formato swf

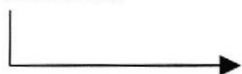
ranamanoabajo



Nombre descriptivo

Ejemplo Sound: Formato swa

sonidoentrada



Nombre descriptivo

4.3. ESTÁNDARES DE PANTALLAS

4.3.1. PANTALLA INICIO

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT	Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés	
Nombre del archivo: Intro.dir	Descripción: Pantalla de Inicio del multimedia		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
	Descripción		
A	Panel de control		
B	Entorno para cada presentación de pantalla en cada ambiente		
C	Botón específico que identifica una acción		
D	Área para los botones generales de aplicativo		
E	Área para los botones de personajes en rutinas y ejercicios		
Observaciones: Esta pantalla es la inicial permite ingresar el Login y Password para visualizar la presentación de los personajes.			

4.3.2. PANTALLA SELECCIÓN NIÑO(PERSONAL)

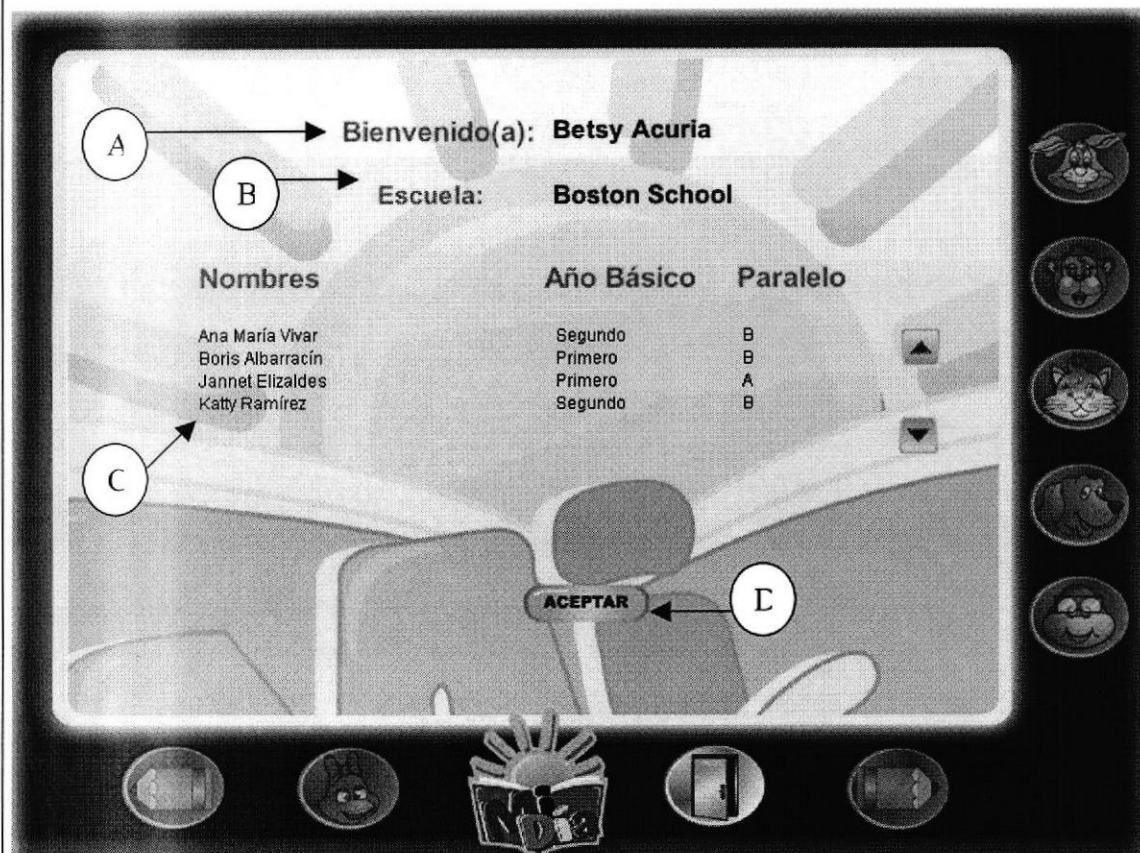
MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero, Boris Albarracin Espinoza, Jannet Elizaldes Cacay, Katty Ramírez Ibujés.
Nombre del archivo: Intro.dir	Descripción: Pantalla de Selección del niño		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
	Descripción		
A	Etiqueta con nombre del tutor que ingresó.		
B	Lista con todos los niños que tiene el tutor.		
C	Botón aceptar después de haber seleccionado el niño a jugar		
Observaciones:			

4.3.3. PANTALLA SELECCIÓN NIÑO(ESCUELA)

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0	Página 1 de 2	
	Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para: CICYT	Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramirez Ibijés	

Nombre del archivo:
Intro.dir

Descripción:
Pantalla de Selección del niño

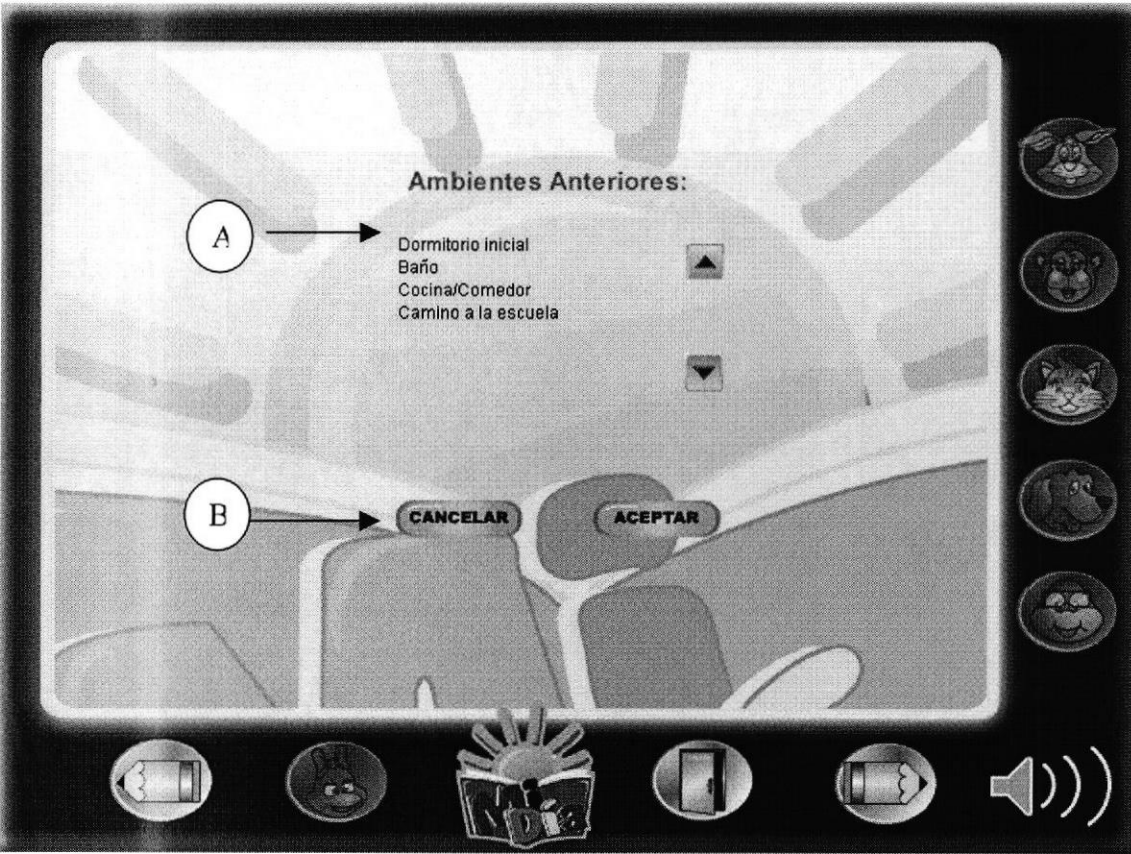
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS

	Descripción
A	Etiqueta con nombre del Tutor que ingresó
B	Etiqueta con nombre de la Escuela
C	Lista de nombres de los niños que tienen ese tutor
D	Botón Aceptar después de la selección del niño

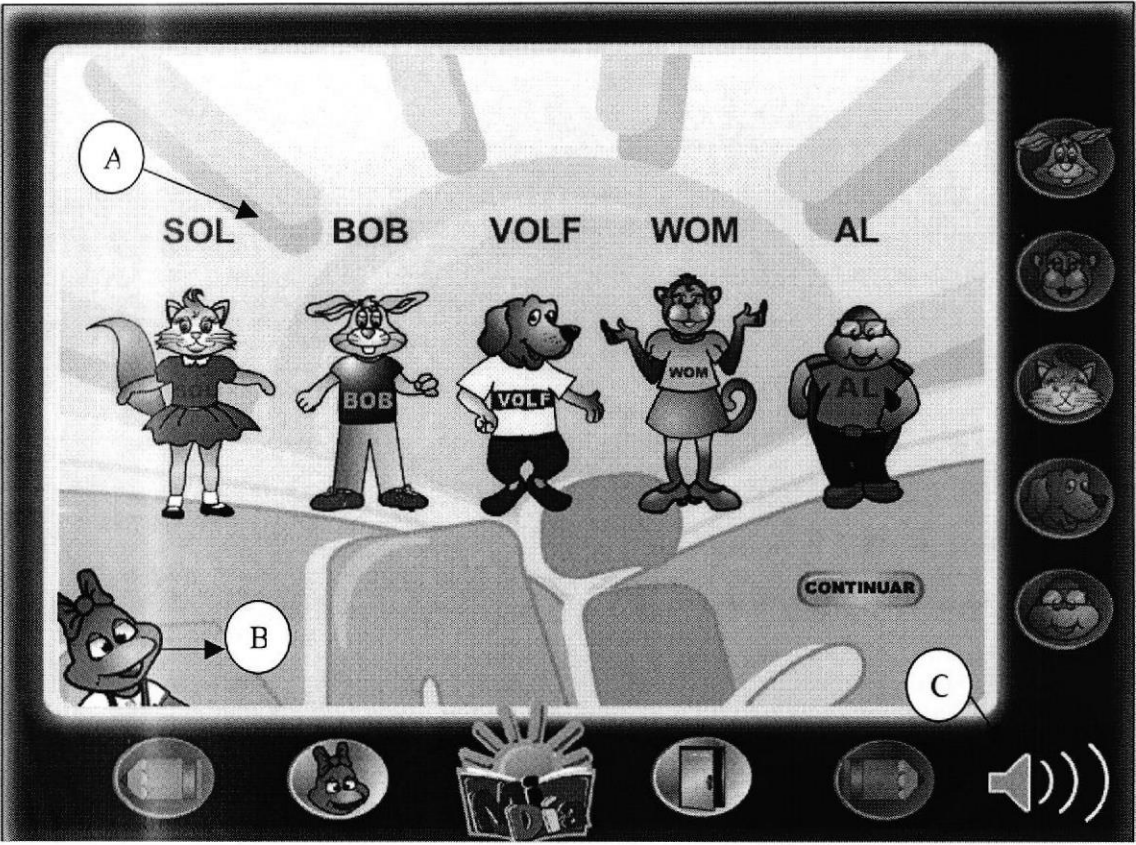
Observaciones:

Esta pantalla es la entrada al Multimedia que empieza con la presentación de todos los personajes que intervienen en el Multimedia.





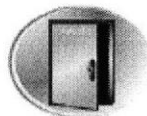
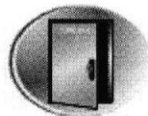
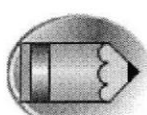
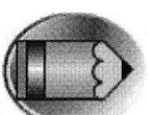


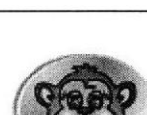





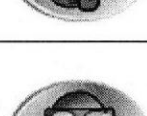
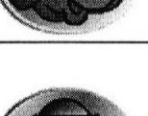


4.3.4. PANTALLA NAVEGACIÓN ANTERIOR Y SIGUIENTE

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
Para: CICYT		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Nombre del archivo: RegresoCasa.dir		Descripción: Pantalla de Navegación Anterior Y Siguiente	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
	Descripción		
A	Lista con los ambientes a los que no se ha jugado la segunda vez que se ingresa al multimedia		
B	Área de Botones para cancelar y aceptar después de haber seleccionado el ambiente		
Observaciones:			

4.3.5. PANTALLA PRESENTACIÓN

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
Para: CICYT		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Nombre del archivo: Intro.dir		Descripción: Pantalla del Inicio del Multimedia	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
	Descripción		
A	Entorno donde se visualizará todos los ambientes		
B	Imagen guía(Rana Lú) que se visualizará a lo largo del Multimedia		
C	Área para el volumen de los sonidos de todo el Multimedia		
<p>Observaciones: Esta pantalla es la entrada al Multimedia que empieza con la presentación de todos los personajes que intervienen en el Multimedia.</p>			

4.3.6. BOTONES ESTÁNDAR

IMAGEN DOWN UP	IMAGEN OVER UP	NOMBRES
		Ambientes Anteriores
		Repetir instrucción
		Salir
		Ambientes Siguientes
		Bob
		Wom
		Sol
		Volf
		Al
		Ian

4.3.7. COLORES

Se utilizarán los colores de diseño para el Multimedia. En el panel de control se utiliza el color azul y para títulos, textos se utiliza el color Naranja #C67700, para datos de entrada esta por default el negro.

4.3.8. FUENTES

El hecho de variar al tamaño y ancho de las fuentes, pueda darle o quitarle importancia al texto.

Se empleará como fuente Arial, se utilizará negrita para el texto en los botones, etiquetas y cuando se quiera resaltar alguna información.

4.3.9. DIMENSIÓN

Se Utiliza dependiendo de la importancia, para textos de entrada 16 puntos, para etiquetas 20 puntos y con negrita.

4.3.10. ALINEACIÓN Y DESPLAZAMIENTO

Cuando la información está verticalmente en el caso de listas utilice el Mouse para desplazarse de arriba hacia abajo o viceversa.

Cuando sea el caso de ejercicios propios de cada ambiente y deba escribir, debe aceptar con la tecla <enter>, o en el caso deberá posicionarse con el Mouse en el campo siguiente de la pantalla en orden de ubicación.

4.3.11. LOCALIZACIÓN DE BOTONES

Ubique los botones principales (Ambientes Anteriores, Repetir Instrucción, Ambientes Siguiete, Salir) en la parte inferior del panel de control.

Ubique los botones propios de cada ambiente (Bob, Wom, Sol, Volf y Al) en la parte derecha del panel de control.

El ancho(width) de los botones debe ser de 100 y el alto(height) de 85.

La etiqueta de los botones es Arial de 14 puntos y con negrita.

4.3.12. MENSAJES

A los usuarios les gusta conocer la aplicación probando todas sus opciones, una buena interfaz debe informar los posibles daños que una acción pueda realizar y además permitir recuperar o reversar la acción cuando sea posible.



Cada mensaje le indicará la acción a tomar y son representados por este dibujo.

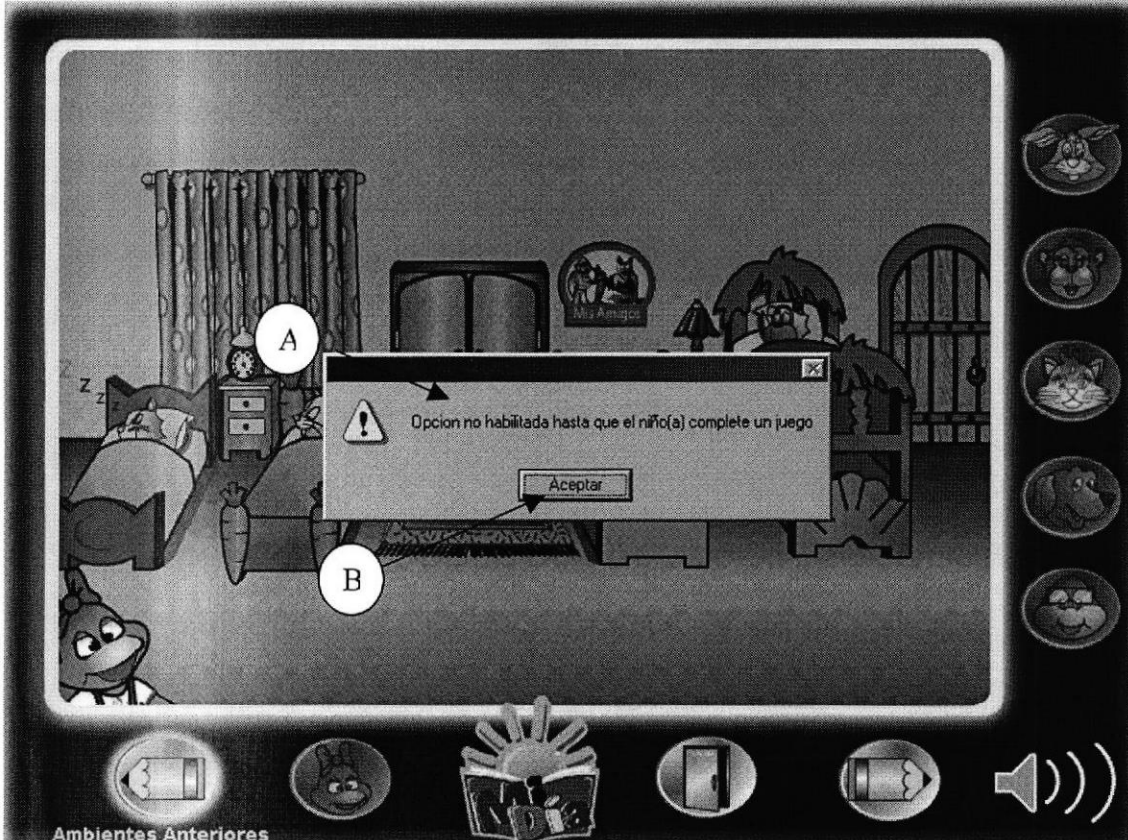
Los tipos de mensajes que se utilizarán son los siguientes:

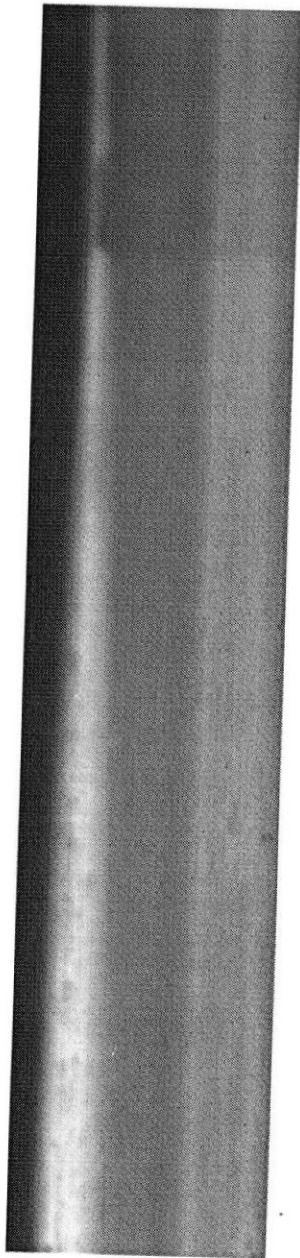
Mensaje	Acción	Motivo
Error de Parámetros de consulta	Llamar al proveedor	Han eliminado algún objeto importante para la ejecución del software
Login o Password Incorrecto	Ingresar Password correcto	Mal ingreso del password
Búsqueda de datos no fue exitosa	Llamar al proveedor	Algún registro fue eliminado de la base de datos
Ha ocurrido un error y el programa se cerrará	Volver a ingresar, Verificar que existan todos los objetos para la ejecución del software	Problemas con la conexión Se ha eliminado un archivo de configuración del software
Este niño ya está jugando	Seleccione otro niño	Selecciono niño que ya está jugando sólo en red
Ha ocurrido un problema con el objeto de conexión	Llamar al proveedor	Algún registro fue eliminado de la base de datos
No tiene niños disponibles a su cargo	Ingrese al Sistema Experto y registre niños a su cargo	Ingreso al Multimedia y no ha registrado niños en el Multimedia
Sistema no ha sido configurado, no hay datos en Sistema Experto	Ingrese al Sistema Experto la información necesaria para el Multimedia	Ingreso al Multimedia sin haber ingresado previamente al Sistema Experto
No ha seleccionado niño que juega	Debe seleccionar un niño y luego presione aceptar	Presiono aceptar sin haber seleccionado un niño
Verifique que la carpeta Mi Día exista y esté compartida con acceso de lecto-escritura	Compartir la carpeta Mi Día de modo completo	Se ha cambiado las propiedades de la base ó desconectó el cable de red
Base de datos incompleta	Llamar al proveedor	Algún registro fue eliminado de la base de datos

4.3.13. PANTALLA MENSAJES

<p>MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0</p>		<p>Página 1 de 2</p>	
		<p>Fecha/Diseño: 20/05/2004</p>	<p>Fecha/Actualización: 20/05/2004</p>
<p>Para:</p> <p style="text-align: center;">CICYT</p>	<p>Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés</p>		
<p>Nombre del archivo: Intro.dir</p>	<p>Descripción: Pantalla de Mensajes en Intro</p>		
<p>DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS</p>			
	<p>Descripción</p>		
A	<p>Entorno donde se visualizará el mensaje</p>		
B	<p>Botón aceptar para el mensaje</p>		
<p>Observaciones:</p>			

4.3.14. PANTALLA MENSAJES

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés
Nombre del archivo: DormitorioInicial.dir			Descripción: Pantalla de Mensajes en Ambiente
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
	Descripción		
A	Entorno donde se visualizará el mensaje		
B	Botón aceptar para el mensaje		
Observaciones:			



Capítulo 5

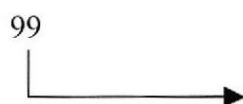
Plan de Códigos




En este capítulo se muestra la estructura de los códigos utilizados en las diferentes tablas de la Base de datos.

5. PLAN DE CÓDIGOS

5.1. CÓDIGO DE LA TABLA DESTREZA:

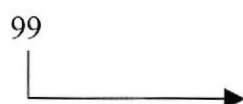
99

 Número secuencial – Numeric(2)

Ejemplo:


01

 Código con que se identifica al la destreza Motricidad Fina.

Destrezas que se evalúan en el juego	
Código	Descripción
01	Motricidad fina
02	Atención
03	Pensamiento lógico
04	Rapidez de reflejos visuales.
05	Concentración
06	Memoria
07	Orientación espacial
08	Orientación viso-espacial. Dominancia cerebral.

5.2. CÓDIGO DE LA TABLA AMBIENTE:

99

 Número secuencial – Numeric(2)

Ejemplo:

01

 Código con que se identifica al dormitorio inicial

Ambientes en que se divide el juego	
Código	Descripción
01	Dormitorio inicial
02	Baño
03	Cocina
04	Comedor
05	Camino a la escuela
06	Escuela
07	Aula de clases
08	Recorrido a la casa
09	Sala
10	Dormitorio final

5.3. CÓDIGO DE LA TABLA EJERCICIO:

99
 |
 └───> Número secuencial – Numeric(2)

Ejemplo:

01
 |
 └───> Código con que se identifica al ejercicio del primer ambiente. Escribir el nombre de cada uno de los personajes principales.

5.4. CÓDIGO DE LA TABLA ACTIVIDAD:

9999
 |
 └───> Número secuencial. Existen diez grupos de actividades, cada grupo comienza con un ciento.

Ejemplo:

0101
 |
 └───> Código con que se identifica a la primera actividad del primer ambiente.

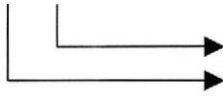
Ambientes en que se divide el juego	
Código	Descripción
101 hasta 199	Actividades del primer ambiente.
201 hasta 299	Actividades del segundo ambiente.
301 hasta 399	Actividades del tercer ambiente.
401 hasta 499	Actividades del cuarto ambiente.
501 hasta 599	Actividades del quinto ambiente.
601 hasta 699	Actividades del sexto ambiente.
701 hasta 799	Actividades del séptimo ambiente.
801 hasta 899	Actividades del octavo ambiente.
901 hasta 999	Actividades del noveno ambiente.
1001 hasta 1099	Actividades del décimo ambiente.

5.5. CÓDIGO DE LA TABLA PUNTAJE POR INTENTOS:

99
 |
 └───> Código secuencial.

5.6. CÓDIGO DE LA TABLA ACTIVIDADES POR DESTREZA:

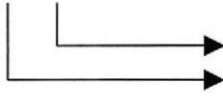
9999 99



Código de la destreza – Numeric(2)
Código de la actividad – Numeric(4)

Ejemplo:

0105 01



Código de la destreza Motricidad Fina
Código de la actividad cinco del primer ambiente

Con esto indicamos que la actividad cinco del primer ambiente evaluará la Motricidad Fina del niño(a).

5.7. CÓDIGO DE LA TABLA JUEGO:

99999



Número secuencial – Numeric(5)

Ejemplo:

00025



Número de un juego completo de un niño.

5.8. CÓDIGO DE LA TABLA ACTIVIDAD DE CADA JUEGO:

99999 9999



Código de la actividad – Numeric(4)
Número del juego al que pertenece. - Numeric(5)

Ejemplo:

00025 0105



Código de la actividad cinco del primer ambiente
Pertenece al juego número veinticinco

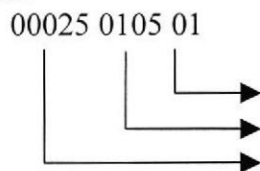
5.9. CÓDIGO DE LA TABLA PUNTAJE POR ACTIVIDAD:

99999 9999 99



Código de la destreza – Numeric(2)
Código de la actividad – Numeric(4)
Número del juego al que pertenece. - Numeric(5)

Ejemplo:



Código de la destreza Motricidad Fina
Código de la actividad cinco del primer ambiente
Pertenece al juego número veinticinco

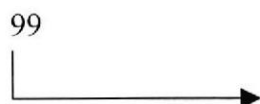
Con esto indicamos que la destreza Motricidad Fina se evaluó con la actividad cinco del juego número veinticinco.

5.10. CÓDIGO DE LA TABLA ESCUELA:



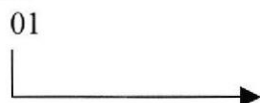
Número identificador del registro de la escuela.

5.11. CÓDIGO DE LA TABLA AÑO BÁSICO:



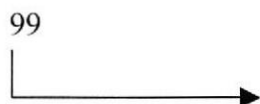
Número secuencial del año básico – Numeric(2)

Ejemplo:



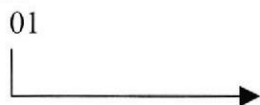
Número identificador del primer año básico.

5.12. CÓDIGO DE LA TABLA PARALELO:



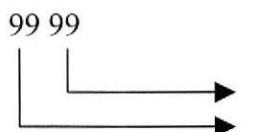
Número secuencial del paralelo – Numeric(2)

Ejemplo:



Número identificador del primer paralelo registrado

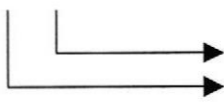
5.13. CÓDIGO DE LA TABLA PARALELO POR AÑO DE BÁSICA:



Número secuencial del paralelo – Numeric(2)
Número secuencial del año básico - Numeric(2)

Ejemplo:

01 01



Código del primer paralelo registrado
Código del primer año básico.

5.14. CÓDIGO DE TABLA SOSTENIMIENTO DE LA ESCUELA:

9



Número secuencial - Numeric(1)

Ejemplo:

1

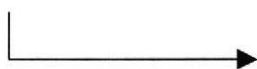


Número identificador del sostenimiento que
indica que la escuela es Fiscal

Tipos de sostenimiento	
Código	Descripción
01	Fiscal
02	Particular

5.15. CÓDIGO DE LA TABLA ZONA:

99



Número secuencial de la zona-
Numeric(2)

Ejemplo:

01



Número identificador de la zona que
indica que la escuela se encuentra en la zona
urbana

Tipos de zona	
Código	Descripción
01	Urbana
02	Rural

5.16. CÓDIGO DE LA TABLA LOCALIDAD:

9999



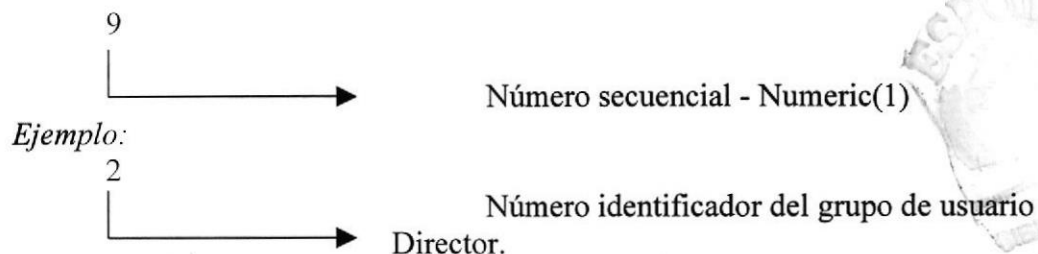
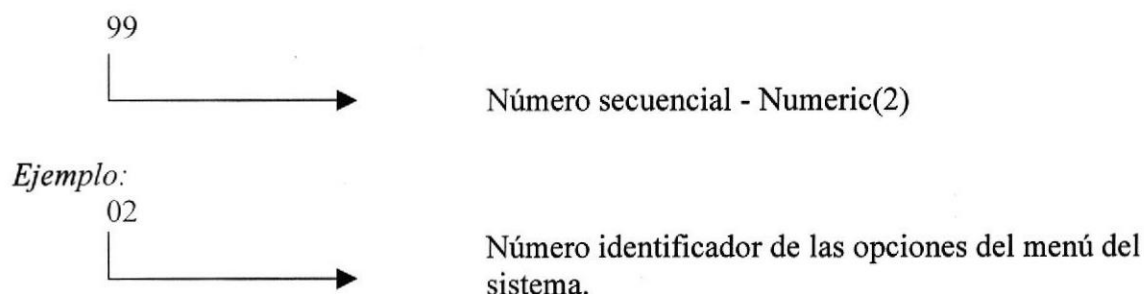
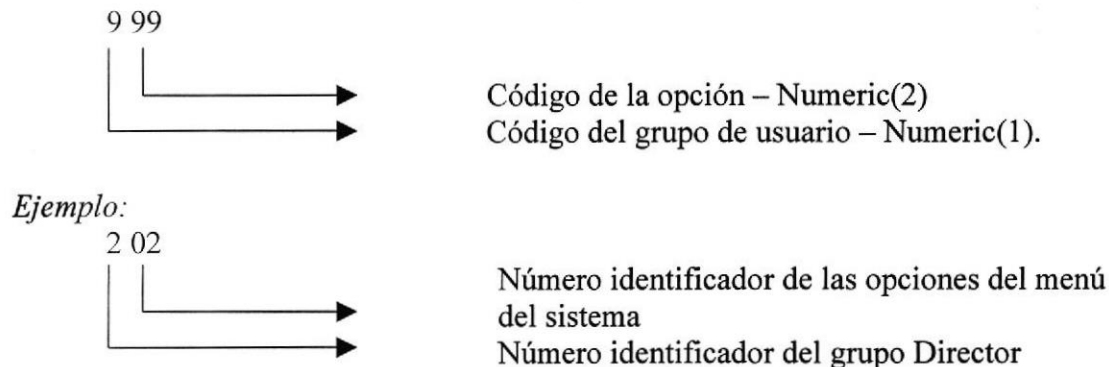
Número secuencial - Numeric(4)

Ejemplo:

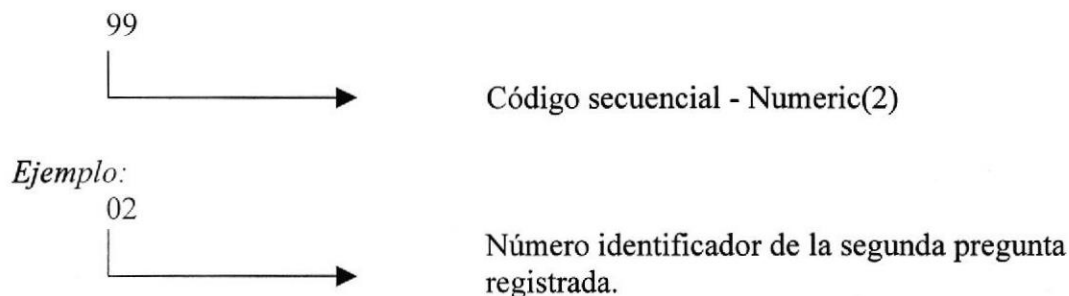
0022



Número identificador de la localidad que
indica que la localidad es provincia Guayas y
ciudad Guayaquil.

5.17. CÓDIGO DE LA TABLA GRUPO DE USUARIO:**5.18. CÓDIGO DE LA TABLA OPCIÓN:****5.19. CÓDIGO DE TABLA OPCIÓN POR GRUPO DE USUARIO:**

Con esto indicamos que el grupo Director tiene acceso a la segunda opción del menú registrada.

5.20. CÓDIGO DE TABLA PREGUNTA POR GRUPO USUARIO:

5.21. CÓDIGO DE LA TABLA USUARIO DEL SISTEMA:

999
 └───┬───> Código secuencial - Numeric(2)

Ejemplo:

012
 └───┬───> Número identificador de un usuario que tiene acceso al Sistema Experto

5.22. CÓDIGO DE LA TABLA USUARIO MULTIMEDIA:

999
 └───┬───> Código secuencial - Numeric(3)

Ejemplo:

015
 └───┬───> Número identificador de un usuario del multimedia, es decir, de un niño(a) que juega con el multimedia

5.23. CÓDIGO DE LA TABLA PARÁMETRO DE SISTEMA:

99
 └───┬───> Código secuencial - Numeric(2)

Ejemplo:

02
 └───┬───> Número identificador del parámetro que indica la mínima edad de un niño(a) para ser registrado como usuario del multimedia.

Parámetros del Sistema	
Código	Descripción
01	Ultimo Skin
02	Edad del niño
03	Año Lectivo

5.24. CÓDIGO DE LA TABLA PARÁMETRO DE EVALUACIÓN:

99
 └───┬───> Código secuencial - Numeric(2)

Ejemplo:

02
 └───┬───> Número que indica uno de los rangos de puntajes en los que puede encontrarse un juego y cuál será el resultado para este

Parámetros de evaluación	
Código	Descripción
01	No tiene ninguna dificultad de lecto escritura.
02	No tiene ninguna dificultad de lecto escritura.
03	Es probable que tenga dificultades de aprendizaje en la lecto - escritura. Se recomienda ejercitar.
04	Tiene problemas recuperables. Se recomienda visitar un especialista.
05	Tiene problemas de difícil recuperación. Se recomienda visitar un especialista.
06	Tiene problemas severos. Se recomienda visitar un especialista.

5.25. CÓDIGO DE LA TABLA ESTADO:

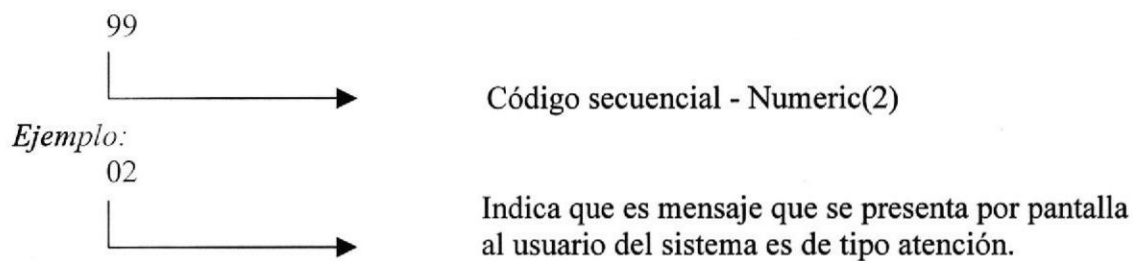
99	→	Código secuencial - Numeric(2)
<i>Ejemplo:</i>		
02	→	Número que indica el estado de una tabla.

5.26. CÓDIGO DE LA TABLA TIPIFICADOR:

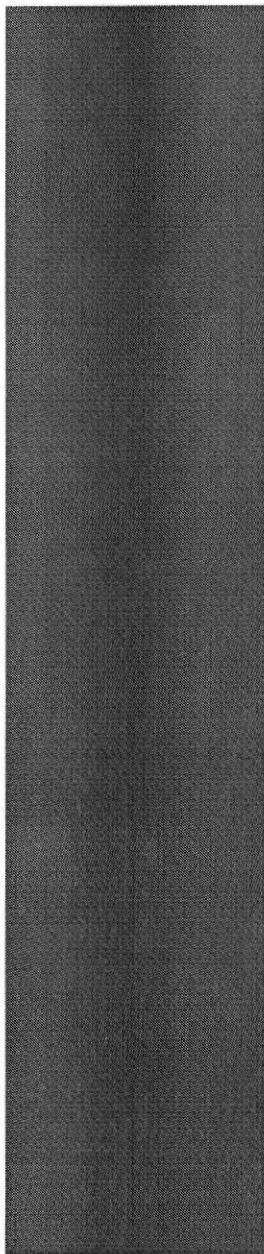
99	→	Código secuencial - Numeric(2)
<i>Ejemplo:</i>		
02	→	Código que representa una de las tablas del modelo entidad-relación que tienen estado.

5.27. CÓDIGO DE LA TABLA MENSAJE:

99	→	Código secuencial - Numeric(2)
<i>Ejemplo:</i>		
02	→	Código que representa uno de los mensajes que se muestran al usuario desde el sistema.

5.28. CÓDIGO DE LA TABLA TIPO DE MENSAJE:

Tipo de mensaje	
Código	Descripción
01	Información
02	Atención
03	Error
04	Respuesta (Si/No)
05	Respuesta (Si/No/Cancelar)



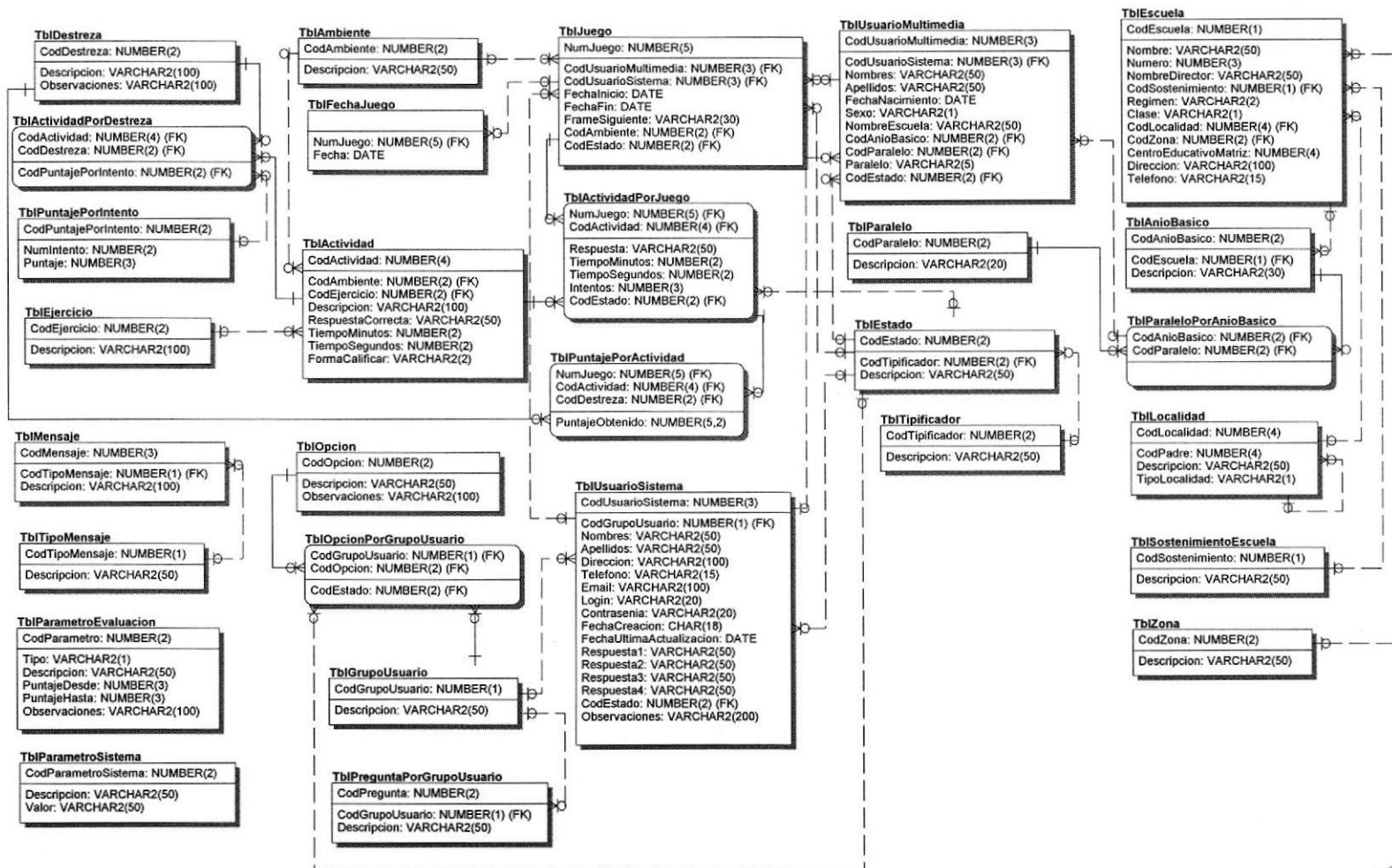
Capítulo 6

Modelo Entidad Relación



En este capítulo se explica como va a esta organizada y almacenada la información de una estructura representada en integridades y relaciones.

6. MODELO ENTIDAD - RELACIÓN





Capítulo 7

Descripción de Tablas



En este capítulo se detallan las estructuras para el almacenamiento de la información.

7. DESCRIPCIÓN DE TABLAS

7.1. TABLA DE DESTREZA

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0		Página 1 de 1					
		Fecha Diseño: 01/03/2004		Fecha actualización: 01/03/2004			
Cliente: CYCIT		Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos					
Nombre de la Tabla: TblDestreza		Base de Datos: BDMiDia		Tipo: Maestra		Clave Primaria: CodDestreza	
Descripción: Almacenar cada una de las destrezas que se evalúan en el multimedia.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
N°	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodDestreza	N	2	Guarda el código de la destreza	✓		
2	Descripcion	C	100	Guarda el nombre de la destreza			
3	Observaciones	C	100	Guarda algún comentario sobre la destreza			✓
Observaciones:							

7.2. TABLA DE AMBIENTE

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0		Página 1 de 1					
		Fecha Diseño: 01/03/2004			Fecha actualización: 01/03/2004		
Cliente: CYCIT		Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos					
Nombre de la Tabla: TblAmbiente		Base de Datos: BDMiDia		Tipo: Maestra		Clave Primaria: CodAmbiente	
Descripción: Almacenar los 10 ambientes que existen en el multimedia.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
N°	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodAmbiente	N	2	Guarda el código del ambiente	✓		
2	Descripcion	C	50	Guarda el nombre del ambiente			
DESCRIPCIÓN:							

7.3. TABLA DE EJERCICIO

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha Diseño: 01/03/2004	Fecha actualización: 01/03/2004		
Cliente: CYCIT				Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cerventes Bustos			
Nombre de la Tabla: TbEjercicio				Base de Datos: BDMiDia	Tipo: Maestra	Clave Primaria: CodEjercicio	
DESCRIPCIÓN: Almacenar las órdenes correspondientes a los ejercicios que debe realizar el niño(a) en el juego.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
N°	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodEjercicio	N	2	Guarda el código del ejercicio	✓		
2	Descripcion	C	100	Guarda el nombre del ejercicio			
Observaciones:							

7.4. TABLA DE ACTIVIDAD

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0		Página 1 de 1					
		Fecha Diseño: 01/03/2004		Fecha actualización: 01/03/2004			
Cliente: CYCIT		Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos					
Nombre de la Tabla: TblActividad		Base de Datos: BDMiDia		Tipo: Maestra		Clave Primaria: CodActividad	
Descripción: Tener codificadas cada una de las actividades que debe realizar el niño(a) en el multimedia.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
Nº	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodActividad	N	2	Código de la actividad	✓		
2	CodAmbiente	N	2	Código del ambiente al que pertenece		✓	
3	CodEjercicio	N	2	Código del ejercicio al que pertenece		✓	✓
4	Descripcion	C	100	Descripción de la actividad			
5	RespuestaCorrecta	C	50	Indica cuál es la respuesta correcta			✓
6	TiempoMinutos	N	2	Máximo de minutos para desarrollar la actividad.			✓
7	TiempoSegundos	N	2	Máximo de segundos para desarrollar la actividad.			✓
8	FormaCalificar	C	2	Forma de calificar: (I)ntentos o (R)espuesta			
Observaciones:							

7.5. TABLA DE PUNTAJE POR INTENTOS

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0		Página 1 de 1					
		Fecha Diseño: 01/03/2004			Fecha actualización: 01/03/2004		
Cliente: CYCIT		Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos					
Nombre de la Tabla: TblPuntajePorIntento		Base de Datos: BDMiDia		Tipo: Maestra		Clave Primaria: CodPuntajePorIntento	
Propósito: Almacenar el puntaje que se obtiene en cada actividad de acuerdo al número de veces que el niño(a) haya intentado para realizarla.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
N°	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodPuntajePorIntento	N	2	Código de la tabla	✓		
2	NumIntento	N	2	Máximo número de intentos			
3	Puntaje	N	3	Puntaje que depende del numero de intentos			
Observaciones:							

7.6. TABLA DE ACTIVIDADES POR DESTREZA

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0		Página 1 de 1					
		Fecha Diseño: 01/03/2004		Fecha actualización: 01/03/2004			
Cliente: CYCIT		Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos					
Nombre de la Tabla: TblActividadPorDestreza		Base de Datos: BDMiDia		Tipo: Maestra		Clave Primaria: CodActividad CodDestreza	
Descripción: Indicar qué destrezas se evalúan con cada actividad y la forma en que se califica esa destreza.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
N°	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodActividad	FK	N(2)	Código que identifica la actividad	✓		
2	CodDestreza	FK	N(2)	Destreza que es evaluada con esta actividad		✓	
3	CodPuntajePorIntento	FK	N(2)	Código que indica el puntaje que se tiene de acuerdo a la cantidad de intentos		✓	
Observaciones:							

7.7. TABLA JUEGO

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0		Página 1 de 1					
		Fecha Diseño: 01/03/2004		Fecha actualización: 01/03/2004			
Cliente: CYCIT		Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos					
Nombre de la Tabla: TblJuego		Base de Datos: BDMiDia		Tipo: Transaccional		Clave Primaria: NumJuego	
Descripción: Guardar los juegos de cada niño(a).							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
N°	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	NumJuego	N	5	Número secuencial que identifica un juego	✓		
2	CodUsuarioMulti media	N	3	Código del usuario multimedia(nino) que realizó el juego		✓	
3	CodUsuarioSistem a	N	3	Código del usuario sistema(tutor) que supervisó el juego		✓	
4	FechaInicio	D	8	Fecha en que inició el juego			
5	FechaFin	D	8	Fecha en que finalizó el juego			✓
6	FrameSiguiente	C	30	Campo utilizado desde el multimedia para controlar en qué ambiente y actividad quedó el niño(a) la última vez que jugó			✓
7	CodAmbiente	N	2	Código del ambiente en que se quedó el niño la última vez que jugó		✓	✓
8	CodEstado	N	2	Código del juego que indica si este está pendiente, terminado o procesado.		✓	
Observaciones:							

7.8. TABLA ACTIVIDAD DE CADA JUEGO

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0		Página 1 de 1					
		Fecha Diseño: 01/03/2004		Fecha actualización: 01/03/2004			
Cliente: CYCIT		Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos					
Nombre de la Tabla: TblActividadPorJuego		Base de Datos: BDMiDia		Tipo: Transaccional		Clave Primaria: NumJuego CodActividad	
Descripción: Guardar cada una de las actividades realizadas en un juego.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
N°	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	NumJuego	N	5	Número del juego		✓	
2	CodActividad	N	4	Código de la actividad		✓	
3	Respuesta	C	50	Respuesta dada por el niño			✓
4	TiempoMinutos	N	2	Minutos que el niño se demoró en la actividad			✓
5	TiempoSegundos	N	2	Segundos que el niño se demoró en la actividad			✓
6	Intentos	N	2	Números de intentos realizados por el niño			✓
7	CodEstado	N	2	Código del estado de la actividad.		✓	
Observaciones:							

7.9. TABLA PUNTAJE POR ACTIVIDAD

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0		Página 1 de 1					
		Fecha Diseño: 01/03/2004		Fecha actualización: 01/03/2004			
Cliente: CYCIT		Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos					
Nombre de la Tabla: TblPuntajePorActividad		Base de Datos: BDMiDia		Tipo: Transaccional		Clave Primaria: NumJuego CodActividad CodDestreza	
Descripción: Guardar el puntaje obtenido en cada actividad dependiendo de la destreza que se esté evaluando.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
N°	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	NumJuego	FK	N(5)	Número de juego al que pertenece la actividad		✓	
2	CodActividad	FK	N(4)	Código de la actividad que se evalúa		✓	
3	CodDestreza	FK	N(2)	Código de la destreza que se está evaluando		✓	
4	PuntajeObtenido	E	N(5,2)	Puntaje que se obtiene a través de un proceso en el sistema.			
Observaciones:							

7.10. TABLA FECHAS DEL JUEGO

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha Diseño: 01/03/2004	Fecha actualización: 01/03/2004		
Cliente: CYCIT				Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos			
Nombre de la Tabla: TblFechaJuego				Base de Datos: BDMiDia	Tipo: Transaccional	Clave Primaria:	
Descripción: Indicar en qué fechas se ha realizado, ya que el juego puede ser realizado en varios días.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
Nº	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	NumJuego	N	5	Número identificador del juego	✓		
2	Fecha	D	8	Fecha en la que fue jugado. Se guarda un registro cada vez que se accesa a este juego desde el multimedia	✓		
Observaciones:							

7.11. TABLA ESCUELA

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0		Página 1 de 1					
		Fecha Diseño: 01/03/2004		Fecha actualización: 01/03/2004			
Cliente: CYCIT		Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos					
Nombre de la Tabla: TblEscuela		Base de Datos: BDMiDia		Tipo: Maestra		Clave Primaria: CodEscuela	
Descripción: Almacenar información acerca de todos los datos de la escuela donde se utilice el sistema.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
Nº	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodEscuela	N	1	Identificador para la escuela	✓		
2	Nombre	C	50	Nombre de la escuela			
3	Numero	N	3	Número de la escuela			
4	NombreDirector	C	50	Nombre del director de la escuela			
5	CodSostenimiento	N	1	Sostenimiento Fiscal, Particular, o Fiscomisional		✓	
6	Regimen	C	1	Regimen 'C' = Costa, 'S' = Sierra			
7	Clase	C	1	Clase 'C' = Común, 'E' = Especial			
8	CodLocalidad	N	4	Código de la ciudad donde se encuentra ubicada la escuela		✓	
9	CodZona	N	2	Código de la zona donde se encuentra la escuela, puede ser Urbana, Rural, etc.		✓	
10	CentroEducativo Matriz	N	4	CEM al cual pertenece la escuela			✓
11	Direccion	C	100	Dirección exacta de la escuela			
12	Telefono	C	15	Teléfono de la escuela.			
Observaciones:							

7.12. TABLA AÑO BÁSICO

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0		Página 1 de 1					
		Fecha Diseño: 01/03/2004		Fecha actualización: 01/03/2004			
Cliente: CYCIT		Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos					
Nombre de la Tabla: TblAnioBasico		Base de Datos: BDMiDia		Tipo: Maestra		Clave Primaria: CodAnioBasico	
Descripción: Codificar cada uno de los años de educación básica con que cuenta la escuela.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
Nº	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodAnioBasico	N	2	Identificador del año básico de la escuela	✓		
2	CodEscuela	N	1	Código de la escuela		✓	
3	Descripcion	C	30	Observación que se le quiera hacer al año básico			✓
Observaciones:							

7.13. TABLA DE PARALELO

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha Diseño: 01/03/2004	Fecha actualización: 01/03/2004		
Cliente: CYCIT				Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos			
Nombre de la Tabla: TblParalelo				Base de Datos: BDMiDia	Tipo: Maestra	Clave Primaria: CodParalelo	
Descripción: Codificar los paralelos existentes en la escuela.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
Nº	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodParalelo	N	2	Código del paralelo	✓		
2	Descripcion	C	20	Nombre del paralelo			
Observaciones:							

7.14. TABLA DE PARALELO POR AÑO DE BÁSICA

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0				Página 1 de 1			
Fecha Diseño: 01/03/2004				Fecha actualización: 01/03/2004			
Cliente: CYCIT				Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos			
Nombre de la Tabla: TbIParaleloPorAnioBasico				Base de Datos: BDMiDia		Tipo: Maestra	Clave Primaria: CodAnioBasico CodParalelo
Descripción: Codificar los paralelos existentes por cada año de educación básica.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
Nº	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodAnioBasico	N	2	Código del año básico.		✓	
2	CodParalelo	N	2	Código del paralelo		✓	
Observaciones:							

7.15. TABLA SOSTENIMIENTO DE LA ESCUELA

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha Diseño: 01/03/2004	Fecha actualización: 01/03/2004		
Cliente: CYCIT				Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos			
Nombre de la Tabla: TblSostenimientoEscuela				Base de Datos: BDMiDia	Tipo: Maestra	Clave Primaria: CodSostenimiento	
Descripción: Almacenar los tipos de sostenimiento que pudiera tener una escuela: Fiscal, Particular, Fiscomisional, etc.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
Nº	NOMBRE	TIPO	LONG	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodSostenimiento	N	1	Código del tipo de sostenimiento	✓		
2	Descripción	C	50	Nombre del tipo de sostenimiento.			
Observaciones:							

7.16. TABLA ZONA

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha Diseño: 01/03/2004	Fecha actualización: 01/03/2004		
Cliente: CYCIT				Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos			
Nombre de la Tabla: TblZona				Base de Datos: BDMiDia	Tipo: Maestra	Clave Primaria: CodZona	
Descripción: Codificar las posibles zonas donde puede estar localizada una escuela: zona urbana, rural, etc.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
Nº	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodZona	N	2	Código de la zona	✓		
2	Descripción	C	50	Nombre de la zona			
Observaciones:							

7.17. TABLA DE LOCALIDAD

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0		Página 1 de 1					
		Fecha Diseño: 01/03/2004		Fecha actualización: 01/03/2004			
Cliente: CYCIT		Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos					
Nombre de la Tabla: TblLocalidad		Base de Datos: BDMiDia		Tipo: Maestra		Clave Primaria: CodLocalidad	
Descripción: Almacenar y codificar las provincias y ciudades.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
Nº	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodLocalidad	N	4	Código de la localidad (provincia o ciudad)	✓		
2	CodPadre	N	4	Código identificador que indica a qué provincia pertenece esta localidad, en el caso que se trate de una ciudad			✓
3	Descripción	C	50	Nombre de la localidad, por ejemplo Guayaquil(si fuera una ciudad).			
4	TipoLocalidad	C	1	Tipo localidad puede ser 'P'=Provincia, 'C'=Ciudad.			
Observaciones:							

7.18. TABLA DE GRUPO DE USUARIO

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha Diseño: 01/03/2004	Fecha actualización: 01/03/2004		
Cliente: CYCIT				Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos			
Nombre de la Tabla: TblGrupoUsuario				Base de Datos: BDMiDia	Tipo: Maestra	Clave Primaria: CodGrupoUsuario	
Descripción: Almacenar los grupos o tipos de usuario que utilizan el sistema.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
Nº	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodGrupoUsuario	N	1	Código de identificador de los grupos de usuario existentes	✓		
2	Descripcion	C	50	Nombre del grupo de usuario			
Observaciones:							

7.19. TABLA DE OPCIÓN

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0				Página 1 de 1			
Fecha Diseño: 01/03/2004				Fecha actualización: 01/03/2004			
Cliente: CYCIT				Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos			
Nombre de la Tabla: TblOpcion				Base de Datos: BDMiDia		Tipo: Maestra	Clave Primaria: CodOpción
Descripción: Codificar cada una de las opciones que tiene el Sistema Experto.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
Nº	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodOpcion	N	1	Código identificador de la opción	✓		
2	Descripcion	C	50	Descripción de la opción del menú, la cual debe ser idéntica a la que se ha utilizado en Visual Basic			
3	Observaciones	C	100	Una observación que le va a servir para documentación y saber para que sirve la opción.			✓
Observaciones:							

7.20. TABLA DE OPCIÓN POR GRUPO DE USUARIO

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha Diseño: 01/03/2004	Fecha actualización: 01/03/2004		
Cliente: CYCIT				Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos			
Nombre de la Tabla: TblOpcionPorGrupoUsuario				Base de Datos: BDMiDia	Tipo: Maestra	Clave Primaria: CodGrupoUsuario CodOpcion	
Descripción: Tener almacenadas las opciones a las que puede acceder el usuario.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
N°	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodGrupoUsuario	N	1	Identificador que indica qué grupo de usuario puede utilizar la Opción		✓	
2	CodOpcion	C	50	Código de opción a la que tiene acceso el grupo de usuario indicado en el campo anterior		✓	
3	CodEstado	C	100	Estado del permiso, el cual puede ser 8=Activo, 9=Inactivo		✓	
Observaciones:							

7.21. TABLA DE PREGUNTA POR GRUPO DE USUARIO

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha Diseño: 01/03/2004	Fecha actualización: 01/03/2004		
Cliente: CYCIT				Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos			
Nombre de la Tabla: TblPreguntaPorGrupoUsuario				Base de Datos: BMDiDia	Tipo: Maestra	Clave Primaria: CodPregunta CodGrupoUsuario	
Descripción: Tener almacenadas las preguntas que se le harán al usuario cuando olvide su contraseña, dependiendo al grupo que pertenece.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
N°	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodPregunta	PK	N(2)	Código identificador de la pregunta. Esta pregunta se va a utilizar como pregunta de seguridad por si el usuario olvida su clave	✓		
2	CodGrupoUsuario	FK	N(1)	Grupo de usuario al cual se le va a realizar esta pregunta		✓	
3	Descripcion	E	C(50)	Indica lo que se le va a preguntar al usuario que pertenece al grupo de usuario indicado en el campo anterior.			
Observaciones:							

7.22. TABLA DE USUARIO DEL SISTEMA

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha Diseño: 01/03/2004	Fecha actualización: 01/03/2004		
Cliente: CYCIT				Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos			
Nombre de la Tabla: TblUsuarioSistema				Base de Datos: BDMiDia	Tipo: Maestra	Clave Primaria: CodUsuarioSistema	
Descripción: Tener almacenados datos de los usuarios que van a utilizar el Sistema Experto.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
Nº	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodUsuarioSistema	PK	N(3)	Código identificador del usuario	✓		
2	CodGrupoUsuario	FK	N(1)	Indica a qué grupo de usuarios pertenece		✓	
3	Nombres	E	C(50)	Nombres del usuario			
4	Apellidos	E	C(50)	Apellidos del usuario			
5	Direccion	E	C(50)	Dirección del usuario del sistema (docente)			
6	Telefono	E	C(15)	Teléfono del usuario del sistema (docente)			✓
7	Email	E	C(100)	Correo E. del usuario del sistema (docente)			✓
8	Login	E	C(20)	Login del usuario, el cual debe ser único			
9	Contrasenia	E	C(20)	Contraseña o password del usuario del sistema. El cual debe ser el primer nombre y primer apellido en el caso de los padres de familia			
10	FechaCreacion	E	D	Fecha en la que se creó el usuario			
11	FechaUltimaActualizacion	E	D	Fecha en la que por última vez se modificó el registro			✓
12	Respuesta1	E	C(50)	Respuestas de seguridad por si el usuario olvida su contraseña			
13	Respuesta2	E	C(50)				
14	Respuesta3	E	C(50)				
15	Respuesta4	E	C(50)				
16	CodEstado	FK	N(2)	Estado el cual puede ser 1=Activo ó 2=Inactivo	✓		
17	Observaciones	E	C(200)	Observaciones por si el usuario del sistema(docente) es reemplazado por otro.			✓
Observaciones:							

ESPOL
COPIA
PERMANENTE

7.23. TABLA DE USUARIO DEL MULTIMEDIA

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha Diseño: 01/03/2004	Fecha actualización: 01/03/2004		
Cliente: CYCIT				Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos			
Nombre de la Tabla: TblUsuarioMultimedia				Base de Datos: BDMiDia	Tipo: Maestra	Clave Primaria: CodUsuarioMultimedia	
Descripción: Tener almacenados datos de los usuarios del multimedia (niños y niñas), que son los que van a realizar las actividades que serán evaluadas.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
N°	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodUsuarioMultimedia	N	3	Código del usuario del multimedia(niño)	✓		
2	CodUsuarioSistema	N	3	Código del usuario del sistema(tutor) que supervisa el trabajo del niño(a)		✓	
3	Nombres	C	50	Nombres del niño(a)			
4	Apellidos	C	50	Apellidos del niño(a)			
5	FechaNacimiento	D	8	Fecha en la que nació el niño			
6	Sexo	C	1	Sexo: 'F' = Femenino, 'M' = Masculino			
7	NombreEscuela	C	50	Nombre de la escuela a la cual pertenece el niño(a). Este campo va a ser utilizado solo en los niños(as) que se registren en casa			✓
8	CodAnioBasico	N	2	Código del año básico al cual pertenece el niño(a)		✓	✓
9	CodParalelo	N	2	Código del paralelo al cual pertenece el niño(a)		✓	✓
10	Paralelo	C	5	Descripción del paralelo. Este campo va a ser utilizado solo en los niños(as) que se registren en casa			✓
11	CodEstado	N	2	Estado el cual puede ser: 3 = Activo, 4 = Inactivo		✓	
Observaciones:							

7.24. TABLA DE PARÁMETRO DE EVALUACIÓN

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha Diseño: 01/03/2004	Fecha actualización: 01/03/2004		
Cliente: CYCIT				Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos			
Nombre de la Tabla: TblParametroEvaluacion			Base de Datos: BDMiDia	Tipo: Parametro	Clave Primaria: CodParametro		
Descripción: Almacenar los rangos de puntaje y sus respectivas equivalencias, para poder dar una observación general acerca de la evaluación realizada al niño(a).							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
Nº	NOMBRE	TIPO	LONG	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodParametro	PK	N(2)	Código del parámetro de evaluación	✓		
2	Tipo	E	C(1)	Tipo de parámetro el cual puede ser parámetro del 'J' = Juego, 'R' = Rutina, 'E' = Ejercicio			
3	Descripcion	E	C(50)	Descripción que puede ser Bueno, Satisfactorio, Malo, etc.			
4	PuntajeDesde	E	N(3)	Puntaje desde el cuál se ubica en este parámetro de evaluación			
5	PuntajeHasta	E	N(3)	Puntaje hasta el cuál se ubica en este parámetro de evaluación			
6	Observaciones	E	C(100)	Observaciones indicadas por el especialista para poder dar las conclusiones de cómo ha salido el niño(a) en el juego.			✓
Observaciones:							

7.25. TABLA DE PARÁMETRO DEL SISTEMA

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha Diseño: 01/03/2004	Fecha actualización: 01/03/2004		
Cliente: CYCIT				Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos			
Nombre de la Tabla: TblParametroSistema				Base de Datos: BDMiDia	Tipo: Parametro	Clave Primaria: CodParametroSistema	
Descripción: Almacenar ciertos valores generales que son utilizados en el sistema.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
N°	NOMBRE	TIPO	LONG	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodParametroSistema	N	2	Código del parámetro del sistema	✓		
2	Descripcion	C	50	Descripción del parámetro			
3	Valor	C	50	El valor del parámetro			
Observaciones:							

7.26. TABLA DE ESTADO

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0			Página 1 de 1				
			Fecha Diseño: 01/03/2004	Fecha actualización: 01/03/2004			
Cliente: CYCIT			Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos				
Nombre de la Tabla: TblEstado			Base de Datos: BDMiDia	Tipo: Maestra	Clave Primaria: CodEstado		
Descripción: Tener codificados cada uno de los estados que pueden tener los registros de una determinada tabla.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
Nº	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodEstado	PK	N(2)	Código identificador de los estados que se utilizan en el sistema	✓		
2	CodTipificador	FK	C(50)	Código que indica a qué tabla pertenece el estado		✓	
3	Descripcion	E	C(50)	Descripción del estado			
Observaciones:							

7.27. TABLA TIPIFICADOR

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0		Página 1 de 1					
		Fecha Diseño: 01/03/2004			Fecha actualización: 01/03/2004		
Cliente: CYCIT		Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos					
Nombre de la Tabla: TblTipificador		Base de Datos: BDMiDia		Tipo: Maestra		Clave Primaria: CodTipificador	
Descripción: Almacenar los tipificadores, que son los que van a servir para identificar a qué registros le pertenecen los estados.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
N°	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodTipificador	N	2	Código del tipificador utilizado en la tabla TblEstado	✓		
2	Descripcion	C	50	Sirve para indicar a qué tabla pertenece un estado de la tabla TblEstado utilizado en el sistema			
Observaciones:							

7.28. TABLA DE MENSAJE

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0				Página 1 de 1			
Cliente: CYCIT				Fecha Diseño: 01/03/2004		Fecha actualización: 01/03/2004	
				Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos			
Nombre de la Tabla: TblMensaje			Base de Datos: BDMiDia	Tipo: Maestra	Clave Primaria: CodMensaje		
Descripción: Tener codificados cada uno de los mensajes que se muestran en el sistema.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
Nº	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodMensaje	N	3	Código del mensaje	✓		
2	CodTipoMensaje	N	1	Código del tipo de mensaje que puede ser Información, error, etc.		✓	
3	Descripcion	N	100	Descripción del mensaje, es lo que se va a mostrar en los cuadros de mensaje del sistema.			
Observaciones:							

7.29. TABLA DE TIPO DE MENSAJE

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0				Página 1 de 1			
Cliente: CYCIT				Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos			
Nombre de la Tabla: TblTipoMensaje		Base de Datos: BDMiDia		Tipo: Maestra		Clave Primaria: CodTipoMensaje	
Descripción: Tener codificados los tipos de mensaje que pueden aparecer en el sistema experto.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
Nº	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodTipoMensaje	N	3	Código identificador del tipo de mensaje	✓		
2	Descripcion	C	50	Descripción que indica si el mensaje es de Información, Error, etc.			
Observaciones:							

7.30. TABLA DE SESIONES

SISTEMA EXPERTO VERSION 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha Diseño: 01/03/2004	Fecha actualización: 01/03/2004		
Cliente: CYCIT				Autor: Ana María Vivar Burgos Geovanny Cervantes Bustos			
Nombre de la Tabla: TblSesion				Base de Datos: BDMiDia	Tipo: Transaccional	Clave Primaria: CodUsuarioMultimedia	
Descripción: Indica cuales son los usuarios del multimedia que se encuentran usando el juego Mí Día en el momento.							
DESCRIPCIÓN DE CAMPOS							
Nº	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1	CodUsuarioMultimedia	N	4	Código del niño(a) que se encuentra jugando en el multimedia.	✓		
Observaciones:							



Capítulo 8

Diseño de Pantallas



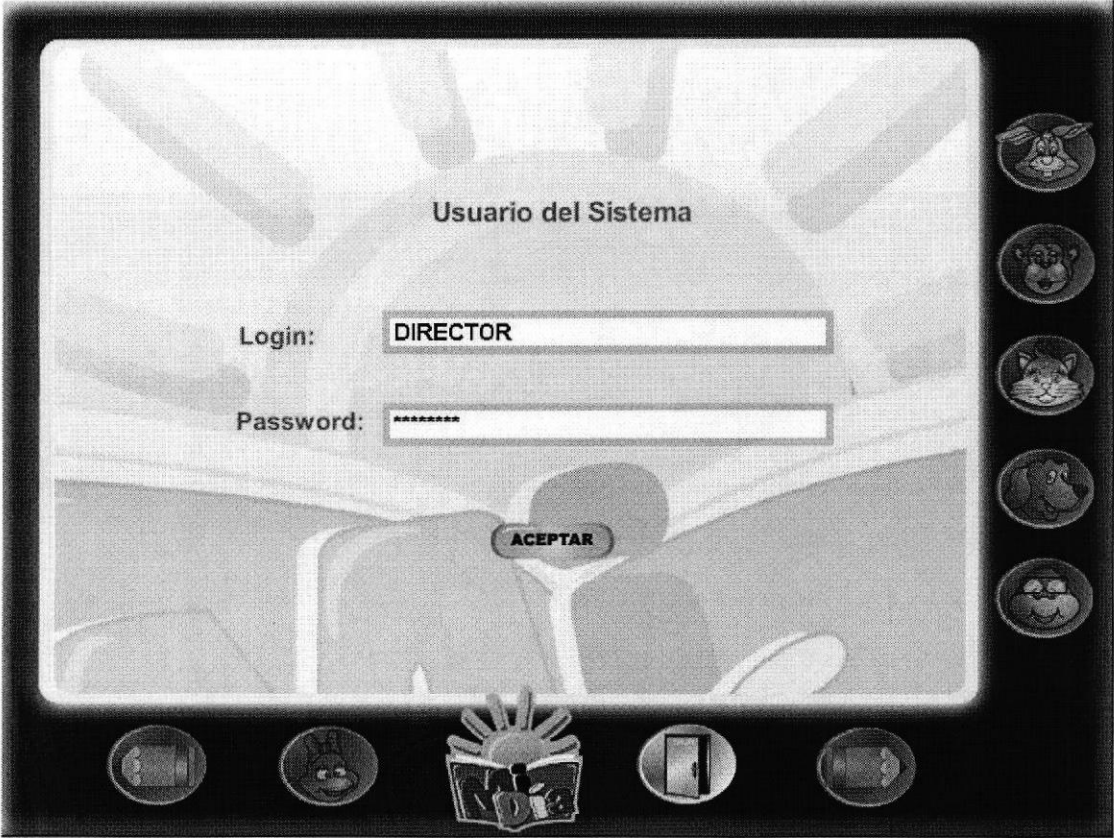
En este capítulo se muestran las pantallas y se explican los elementos que tienen cada una de ellas.

8. DISEÑO DE PANTALLAS

8.1. PANTALLA INICIO AL MULTIMEDIA

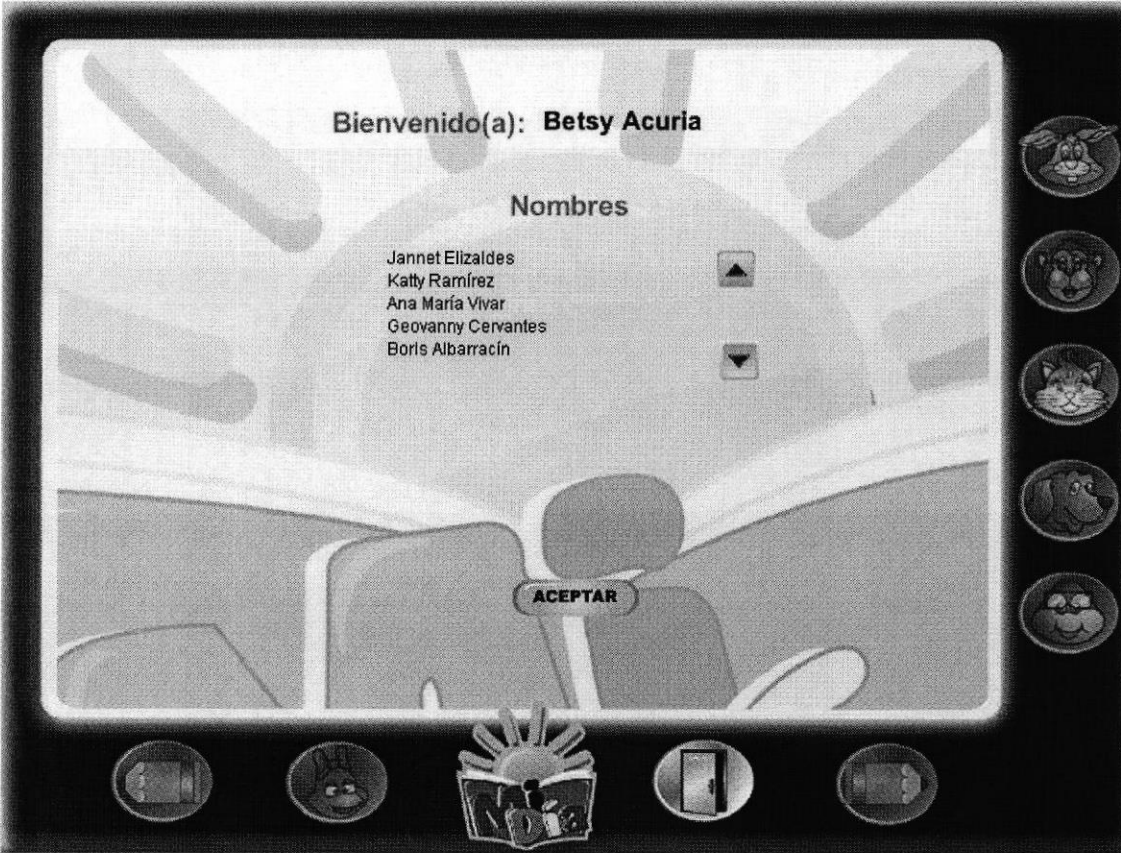
MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramirez Ibujés
Nombre del archivo: Intro.dir	Descripción: Pantalla de entrada al multimedia		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
Créditos			
Observaciones:			

8.2. PANTALLA INGRESO AL MULTIMEDIA

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT	Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibutés	
Nombre del archivo: Intro.dir	Descripción: Ingreso de Login y Password para el tutor		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones: Esto es en el caso de que el Software Multimedia Mi Día esté instalado en Instituciones Educativas			

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Diseño: 20/05/2004
Para: CICYT	Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés		
Nombre del archivo: Intro.dir	Descripción: Inicio de Sesión para el Tutor		
LISTA DE ELEMENTOS			
Nombre de objeto	Nombre campo	Descripción	Formato
TxtLogin	Login	Login del tutor	X(20)
TxtPassword	Contrasenia	Contraseña del tutor	X(20)
Observaciones: Esta pantalla consulta la tabla TblUsuarioSistema para verificar los datos ingresados.			

8.3. PANTALLA SELECCIÓN DE NIÑO(PERSONAL)

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés
Nombre del archivo: Intro.dir	Descripción: Selección de niño por tutor		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Diseño: 20/05/2004
Para: CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés	
Nombre del archivo: Intro.dir		Descripción: Selección de niño en versión Hogar	
LISTA DE ELEMENTOS			
Nombre de objeto	Nombre campo	Descripción	Formato
TxtNombreApellido	Nombres	Nombres del responsable	X(50)
TxtNombreApellido	Apellidos	Apellidos del responsable	X(50)
TxtUsuarioSistema	Nombres	Nombres del niño	X(50)
TxtUsuarioSistema	Apellidos	Apellidos del niño	X(50)
Observaciones: Esta pantalla consulta la tabla TblUsuarioSistema y la TblUsuarioMultimedia para verificar los datos ingresados.			


8.4. PANTALLA SELECCIÓN DE NIÑO(ESCUELA)

<p>MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0</p>		<p>Página 1 de 2</p>	
		<p>Fecha/Diseño: 20/05/2004</p>	<p>Fecha/Actualización: 20/05/2004</p>
<p>Para:</p> <p style="text-align: center;">CICYT</p>	<p>Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés</p>		
<p>Nombre del archivo: Intro.dir</p>	<p>Descripción: Selección de niño por tutor</p>		
<p>DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS</p>			
<p>Observaciones:</p>			

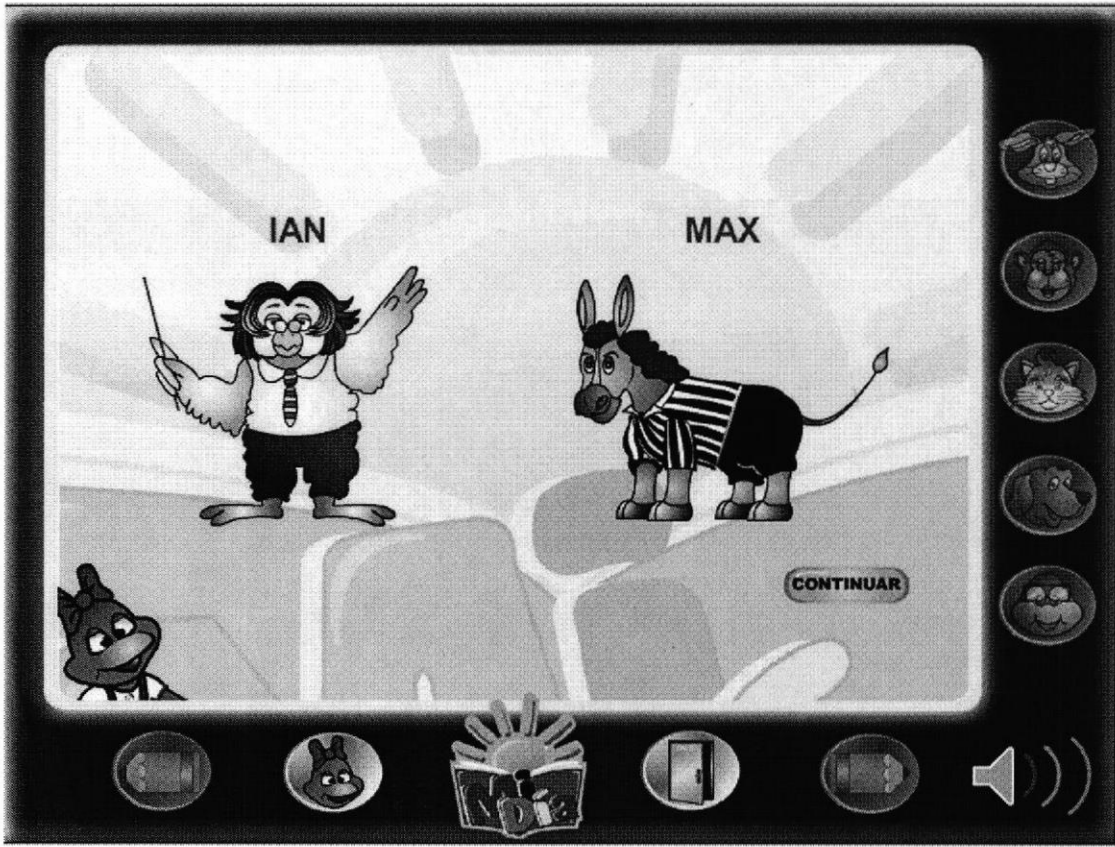
8.5. PANTALLA PRESENTACIÓN

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		
	Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés		
Nombre del archivo: Intro.dir	Descripción: Presentación de Personajes Principales		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
Observaciones: Esta pantalla es la presentación del Multimedia para las 2 versiones Hogar Y Escuela			


8.6. PANTALLA PRESENTACIÓN

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		
	Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés		
Nombre del archivo: Intro.dir	Descripción: Presentación de Personajes Secundarios		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones: Esta pantalla es la presentación del Multimedia para las 2 versiones Hogar y Escuela.			

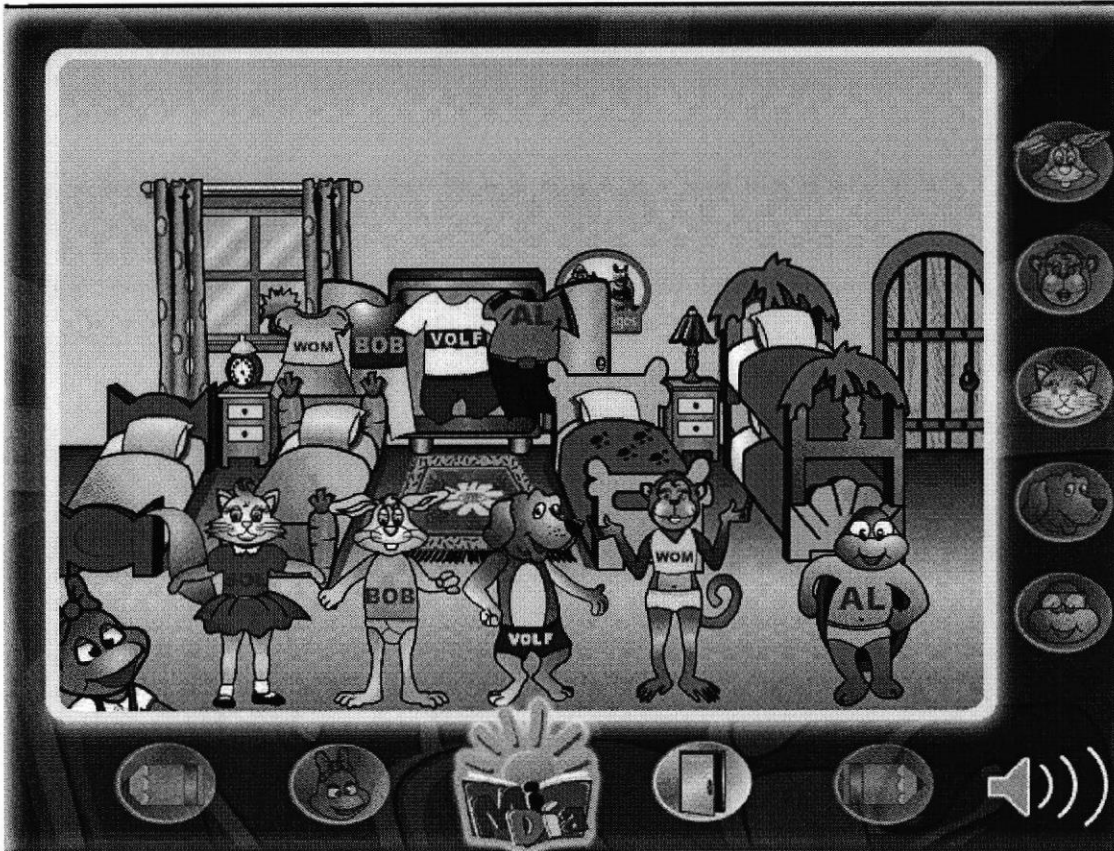
8.7. PANTALLA PRESENTACIÓN

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés
Nombre del archivo: Intro.dir	Descripción: Presentación de Personajes Secundarios Adicionales		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
 <p>The screenshot shows a presentation screen with a light background and a large hand graphic. On the left, a character named IAN is pointing upwards. On the right, a donkey named MAX is wearing a striped shirt. A 'CONTINUAR' button is visible in the bottom right of the main area. The screen is surrounded by a dark border containing several circular navigation icons: a camera, a donkey, a hand, a door, a camera, and a speaker. There are also character icons in the corners.</p>			
Observaciones: Esta pantalla es la presentación del Multimedia para las 2 versiones Hogar y Escuela.			

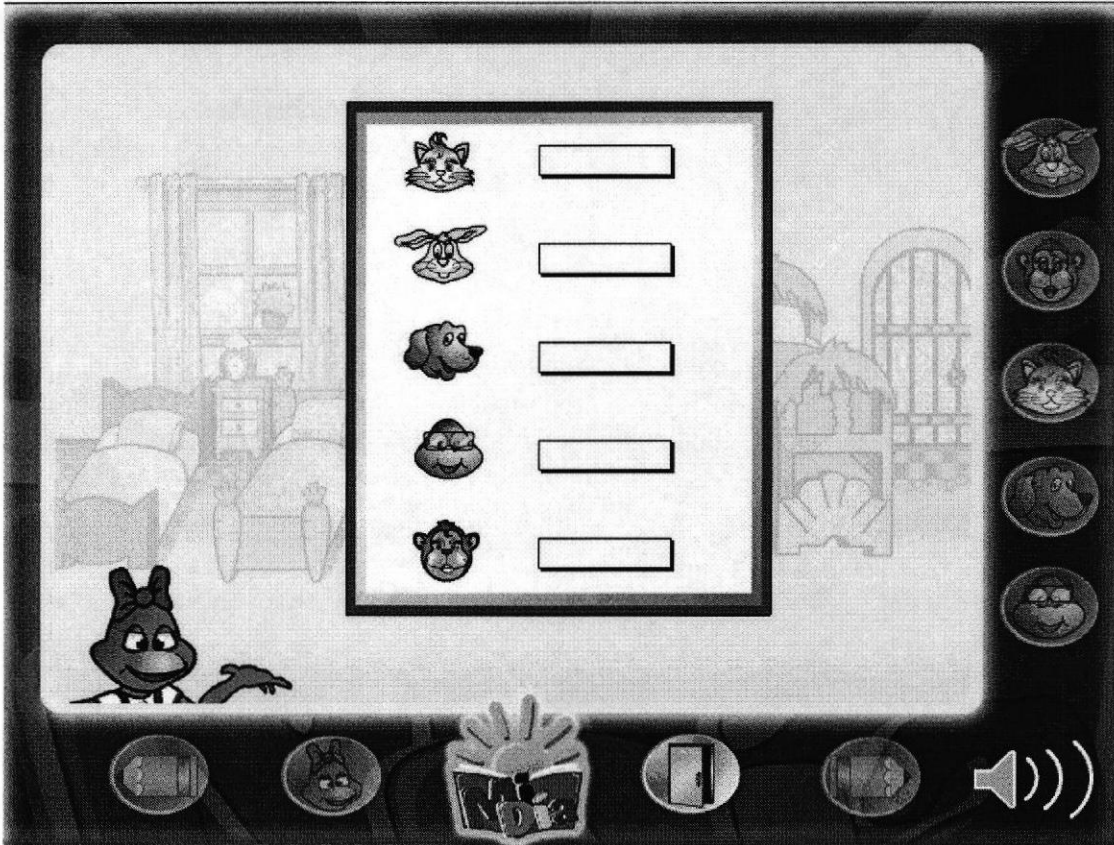
8.8. PANTALLA AMBIENTE: DORMITORIO INICIAL

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés
Nombre del archivo: DormitorioInicial.dir	Descripción: Rutina del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

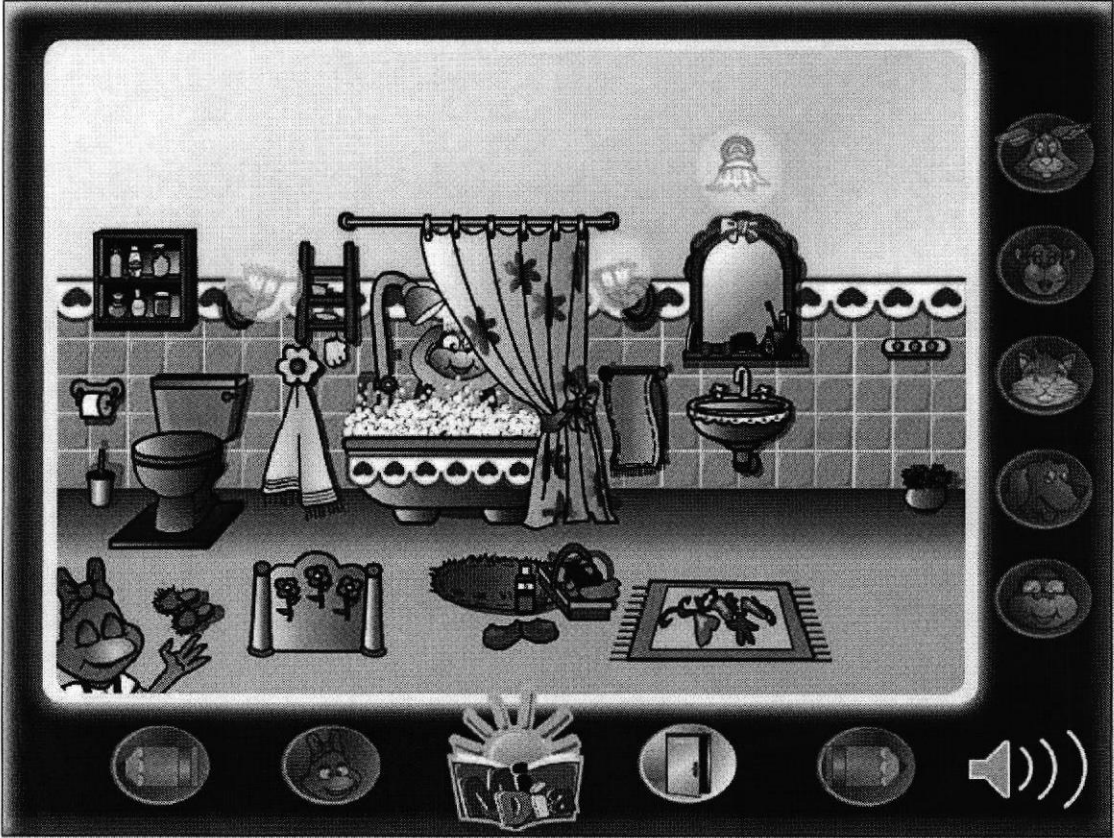
8.9. PANTALLA AMBIENTE: DORMITORIO INICIAL

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés
Nombre del archivo: DormitorioInicial.dir	Descripción: Rutina del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			


8.10. PANTALLA AMBIENTE: DORMITORIO INICIAL

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
Para: CICYT		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés	
Nombre del archivo: DormitorioInicial.dir	Descripción: Ejercicio del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones: Este ejercicio lo podrá realizar el niño con edad desde los 7 años.			

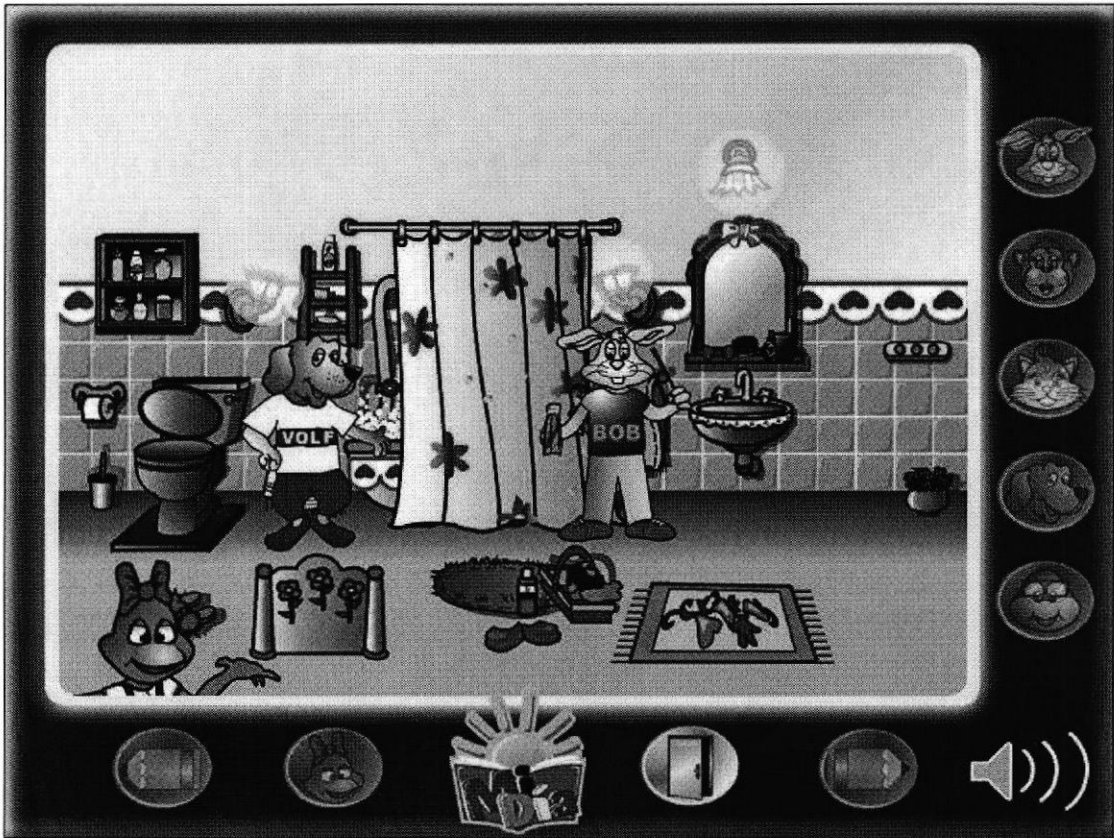
8.11. PANTALLA AMBIENTE: BAÑO CASA

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Iujés
Nombre del archivo: BanioCasa.dir			Descripción: Rutina del Ambiente Al en ducha.
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

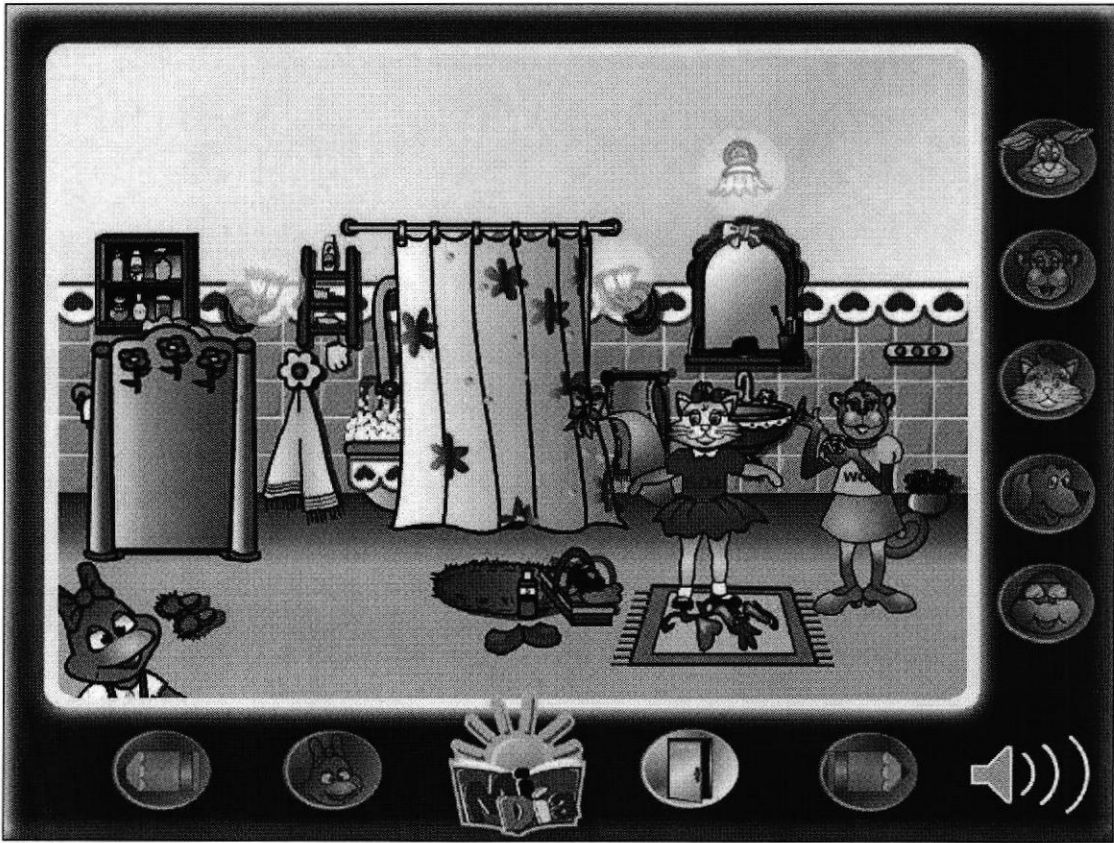
8.12. PANTALLA AMBIENTE: BAÑO CASA

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
Para: CICYT		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
		Nombre del archivo: BanioCasa.dir	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

8.13. PANTALLA AMBIENTE: BAÑO CASA

<p>MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0</p>		<p>Página 1 de 2</p>	
		<p>Fecha/Diseño: 20/05/2004</p>	<p>Fecha/Actualización: 20/05/2004</p>
<p>Para:</p> <p style="text-align: center;">CICYT</p>	<p>Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés</p>		
<p>Nombre del archivo: BanioCasa.dir</p>	<p>Descripción: Rutina del Ambiente Volf en sanitario.</p>		
<p>DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS</p>			
 <p>The screenshot shows a cartoon bathroom scene. Two anthropomorphic wolf characters, VOLF and BOB, are present. VOLF is on the left near a toilet, and BOB is on the right near a sink. The room contains a shower curtain, a mirror, a toilet, a sink, a rug, and various bathroom items. A vertical column of circular icons is on the right side, and a horizontal row of icons is at the bottom, including a speaker icon.</p>			
<p>Observaciones:</p>			

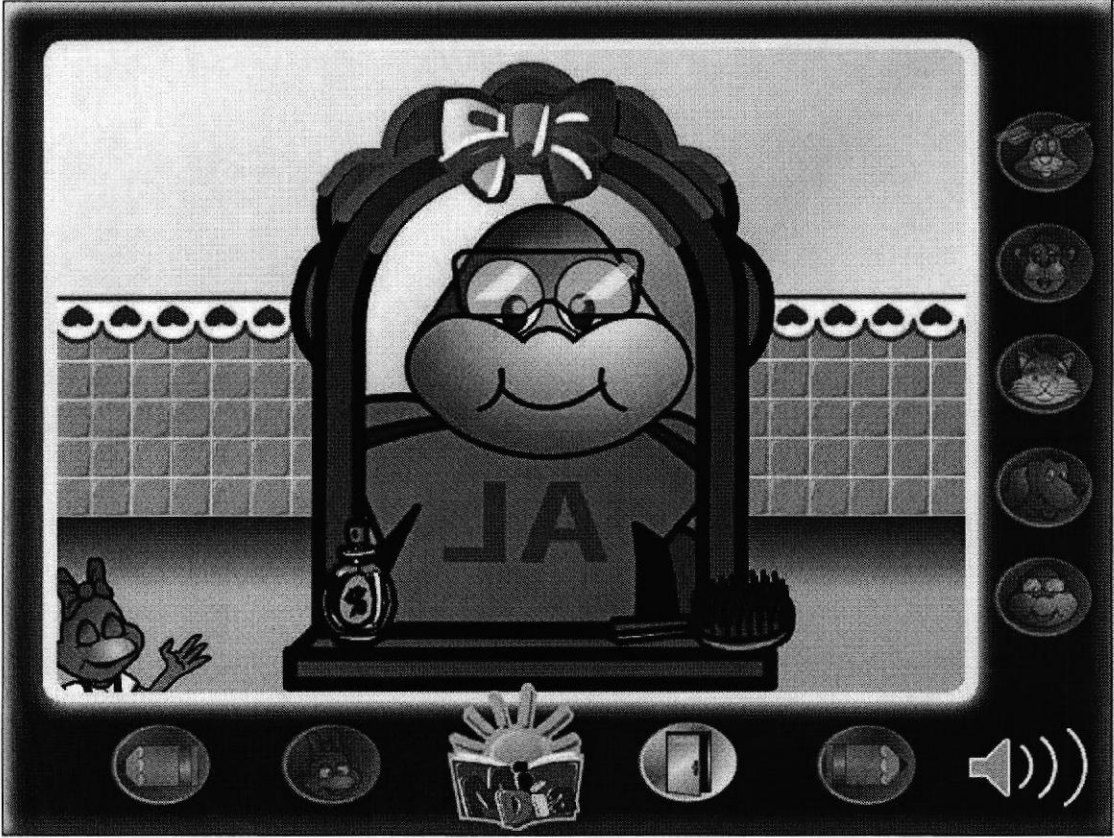
8.14. PANTALLA AMBIENTE: BAÑO CASA

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés
Nombre del archivo: BanioCasa.dir			Descripción: Rutina del Ambiente Sol y Wom.
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

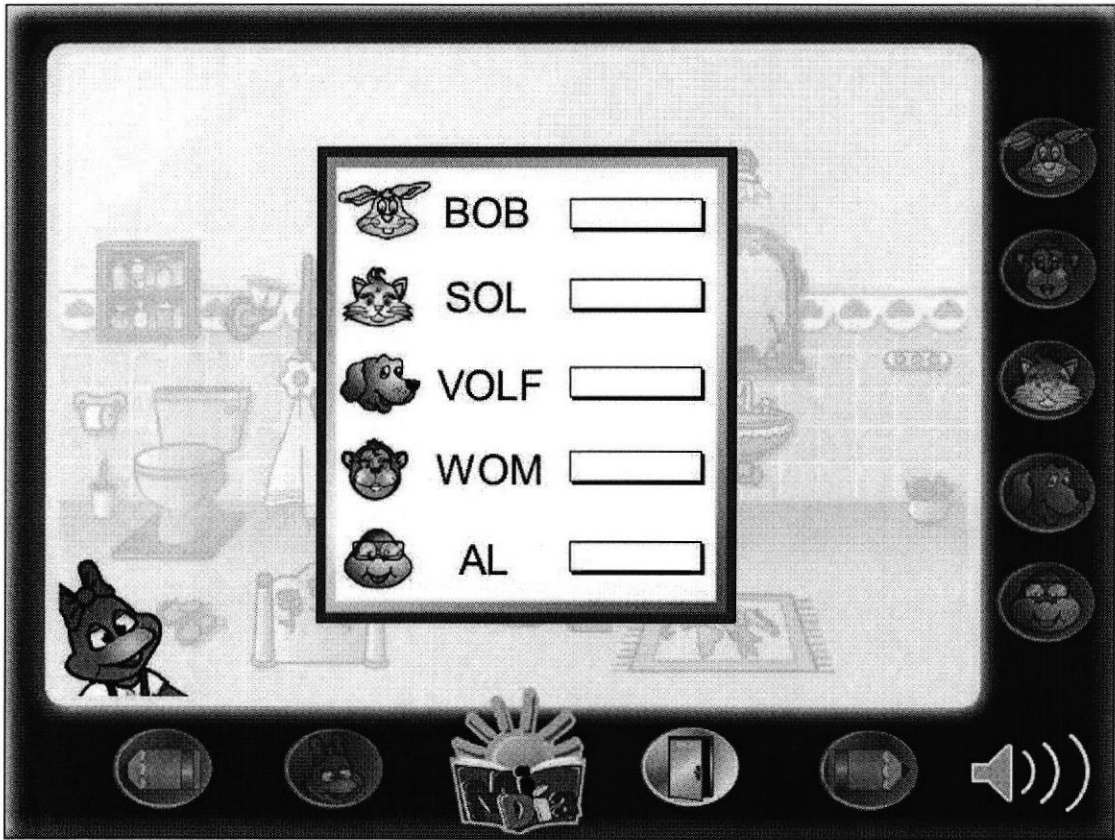
8.15. PANTALLA AMBIENTE: BAÑO CASA

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés
Nombre del archivo: BanioCasa.dir	Descripción: Ejercicio 1 del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
Observaciones: Este ejercicio lo podrá realizar el niño con edad desde los 7 años.			


8.16. PANTALLA AMBIENTE: BAÑO CASA

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés
Nombre del archivo: BanioCasa.dir	Descripción: Ejercicio 2 del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

8.17. PANTALLA AMBIENTE: BAÑO CASA

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		
	Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés		
Nombre del archivo: BanioCasa.dir	Descripción: Ejercicio 2 del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones: Este ejercicio lo podrá realizar el niño con edad desde los 7 años.			

8.18. PANTALLA AMBIENTE: COCINA CASA

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés		
Nombre del archivo: CocinaCasa.dir	Descripción: Rutina del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

8.19. PANTALLA AMBIENTE: COCINA CASA

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		
	Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés		
Nombre del archivo: CocinaCasa.dir	Descripción: Rutina del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
Observaciones:			

8.20. PANTALLA AMBIENTE: COCINA CASA

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibutés
Nombre del archivo: CocinaCasa.dir			Descripción: Rutina del Ambiente Resultados.
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
Observaciones:			

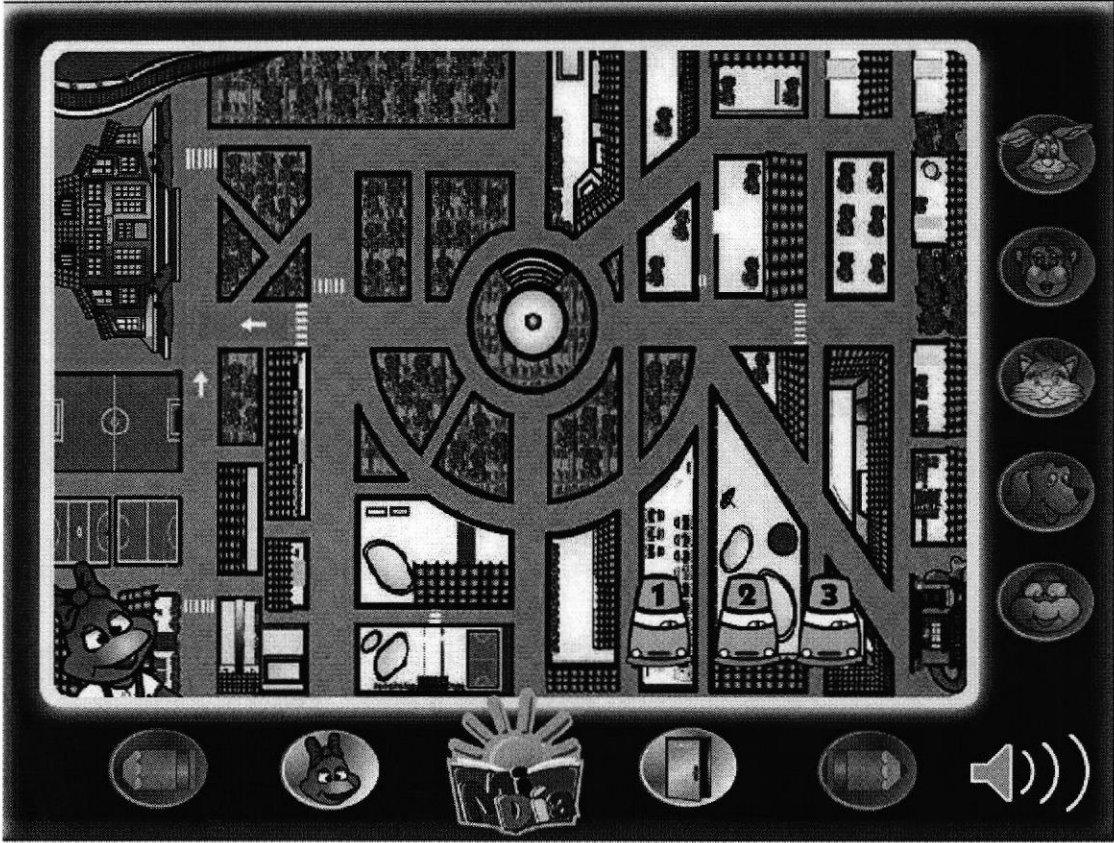
8.21. PANTALLA AMBIENTE: COCINA CASA

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés
Nombre del archivo: CocinaCasa.dir	Descripción: Ejercicio del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
Observaciones: Este ejercicio lo podrá realizar el niño con edad desde los 7 años.			

8.22. PANTALLA AMBIENTE: CAMINO ESCUELA

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2		
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004	
Para:	CICYT			Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés
Nombre del archivo: CaminoEscuela.dir		Descripción: Rutina del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS				
Observaciones:				


8.23. PANTALLA AMBIENTE: CAMINO ESCUELA

<p>MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0</p>		<p>Página 1 de 2</p>	
		<p>Fecha/Diseño: 20/05/2004</p>	<p>Fecha/Actualización: 20/05/2004</p>
<p>Para:</p> <p style="text-align: center;">CICYT</p>	<p>Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés</p>		
<p>Nombre del archivo: CaminoEscuela.dir</p>	<p>Descripción: Rutina del Ambiente.</p>		
<p>DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS</p>			
			
<p>Observaciones:</p>			


8.24. PANTALLA AMBIENTE: CAMINO ESCUELA

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés		
Nombre del archivo: CaminoEscuela.dir	Descripción: Rutina del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
Observaciones:			


8.25. PANTALLA AMBIENTE: CAMINO ESCUELA

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés
Nombre del archivo: CaminoEscuela.dir	Descripción: Rutina del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

8.26. PANTALLA AMBIENTE: AULA CLASE

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés
Nombre del archivo: AulaClase.dir			Descripción: Rutina del Ambiente.
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones: Este Ambiente lo podrá realizar el niño con edad desde los 7 años.			

8.27. PANTALLA AMBIENTE: AULA CLASE

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
Para: CICYT		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
		Nombre del archivo: AulaClase.dir	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
<p>Observaciones: Este ejercicio lo podrá realizar el niño con edad desde los 7 años.</p>			

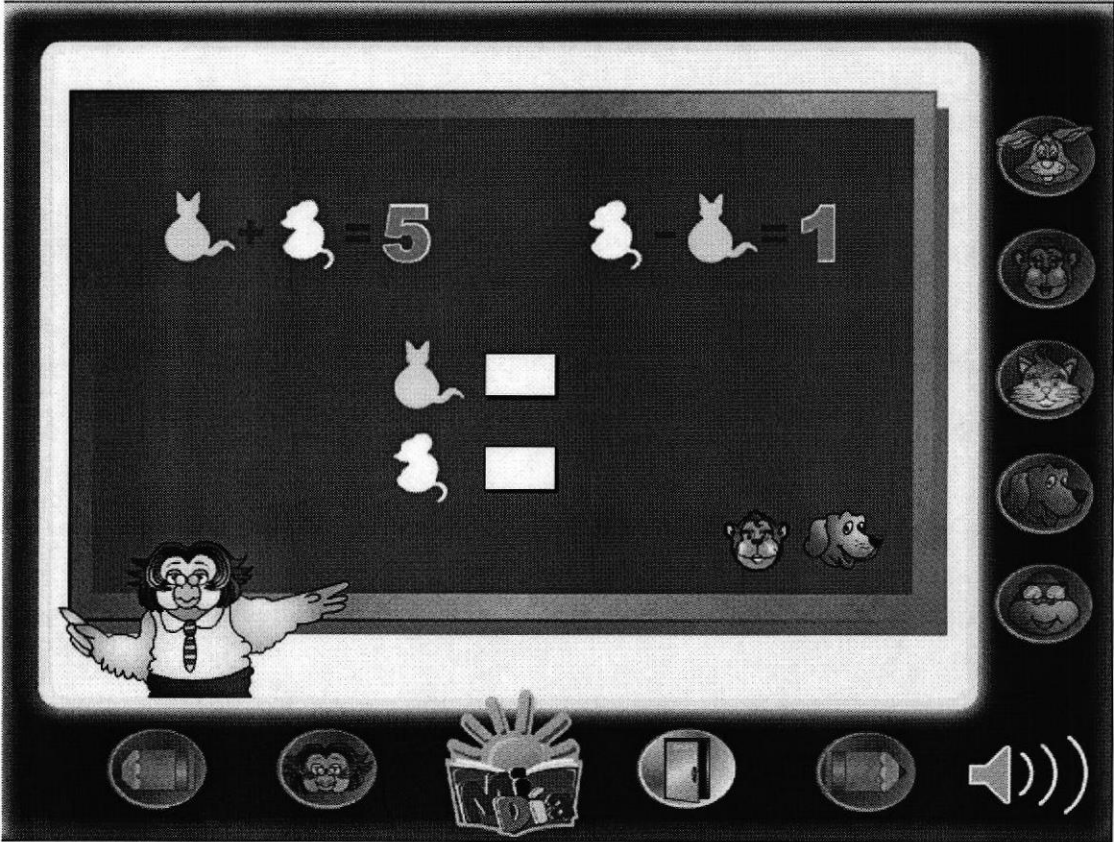
8.28. PANTALLA AMBIENTE: AULA CLASE

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés
Nombre del archivo: AulaClase.dir	Descripción: Ejercicio 2 del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
Observaciones: Este ejercicio lo podrá realizar el niño con edad desde los 7 años.			

8.29. PANTALLA AMBIENTE: AULA CLASE

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés
Nombre del archivo: AulaClase.dir	Descripción: Ejercicio 3 del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
Observaciones: Este ejercicio lo podrá realizar el niño con edad desde los 7 años.			

8.30. PANTALLA AMBIENTE: AULA CLASE

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
Para: CICYT		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Nombre del archivo: AulaClase.dir		Descripción: Ejercicio 4 del Ambiente.	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones: Este ejercicio lo podrá realizar el niño con edad desde los 7 años.			

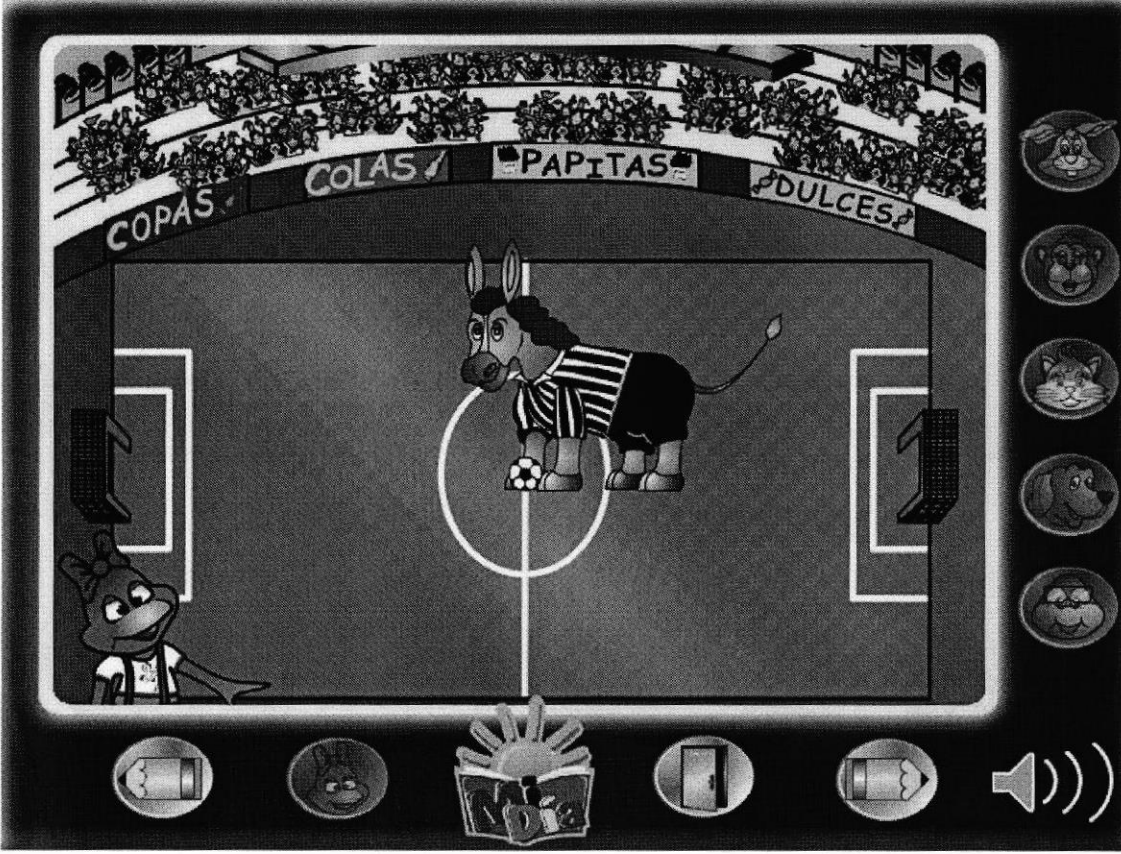
8.31. PANTALLA AMBIENTE: CANCHA FÚTBOL

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Iujés		
Nombre del archivo: CanchaFutbol.dir	Descripción: Rutina del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
Observaciones: Este Ambiente lo podrá realizar el niño con edad desde los 7 años.			

8.32. PANTALLA AMBIENTE: CANCHA FÚTBOL

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		
	Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés		
Nombre del archivo: CanchaFutbol.dir	Descripción: Rutina del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones: Este Ambiente lo podrá realizar el niño con edad desde los 7 años.			

8.33. PANTALLA AMBIENTE: CANCHA FÚTBOL

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés
Nombre del archivo: CanchaFutbol.dir	Descripción: Rutina del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones: Este Ambiente lo podrá realizar el niño con edad desde los 7 años.			

8.34. PANTALLA AMBIENTE: CANCHA FÚTBOL

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
Para: CICYT		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
		Nombre del archivo: CanchaFutbol.dir	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
 <p>The screenshot shows a soccer field with several cartoon characters. The characters are wearing jerseys with numbers and names: 2 SOL, 10 VOLF, 4 AL, 6 BOB, 8 WOM, and 10. The field has advertisements for 'COPAS', 'COLAS', 'PAPITAS', and 'DULCES'. On the right side, there is a vertical column of six circular icons representing different characters. At the bottom, there is a horizontal row of six circular icons: a pencil, a character's face, a book, a door, a pencil, and a speaker.</p>			
<p>Observaciones: Este Ambiente lo podrá realizar el niño con edad desde los 7 años.</p>			


8.35. PANTALLA AMBIENTE: CANCHA FÚTBOL

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés		
Nombre del archivo: CanchaFutbol.dir	Descripción: Rutina del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones: Este Ambiente lo podrá realizar el niño con edad desde los 7 años.			

8.36. PANTALLA AMBIENTE: CANCHA FÚTBOL

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés
Nombre del archivo: CanchaFutbol.dir	Descripción: Rutina del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
Observaciones: Este Ambiente lo podrá realizar el niño con edad desde los 7 años.			

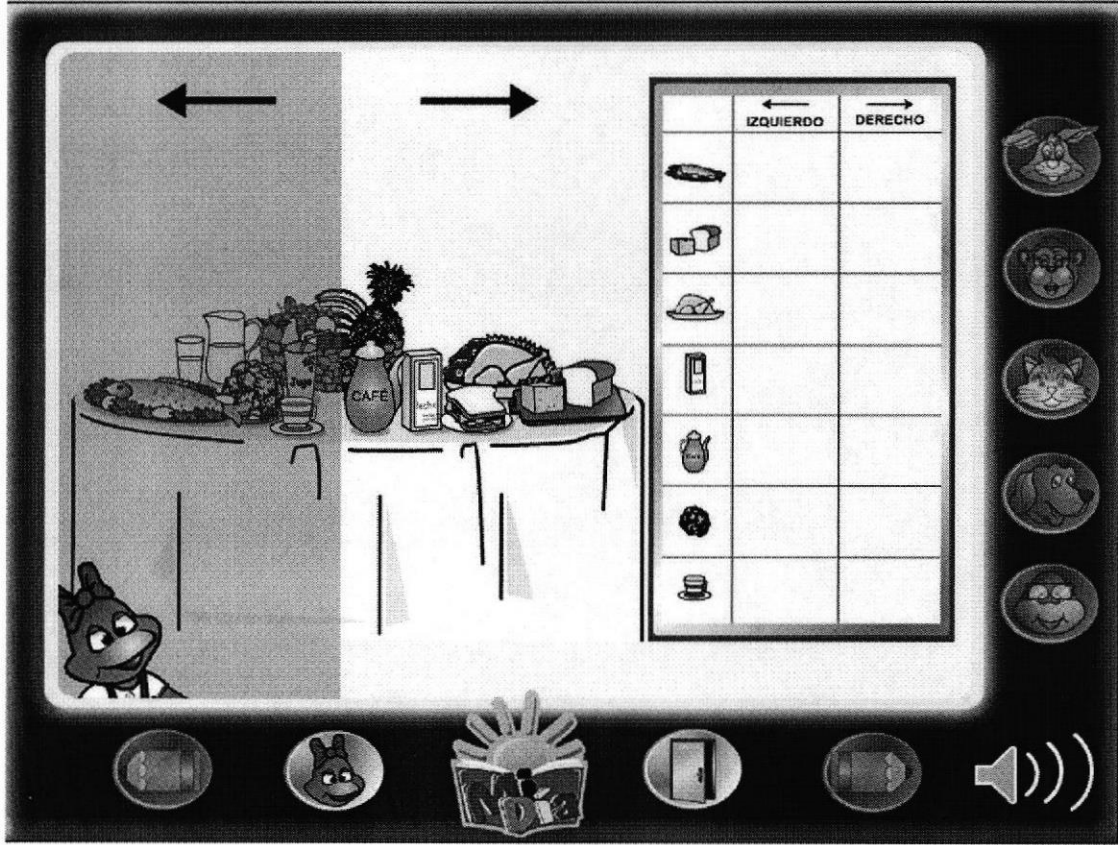
8.37. PANTALLA AMBIENTE: COMEDOR ESCUELA

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés
Nombre del archivo: ComedorEscuela.dir	Descripción: Rutina del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

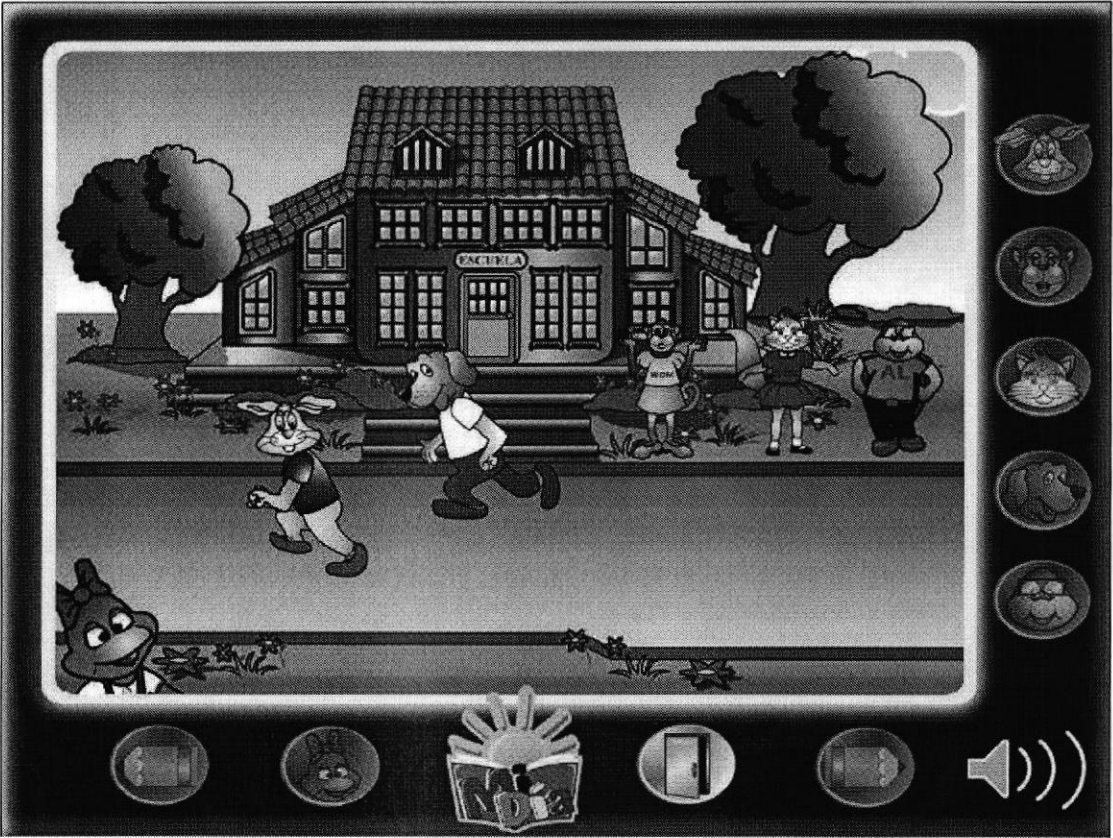
8.38. PANTALLA AMBIENTE: COMEDOR ESCUELA

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para: CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibufés	
Nombre del archivo: ComedorEscuela.dir		Descripción: Resultados de la Rutina del Ambiente.	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
Observaciones:			

8.39. PANTALLA AMBIENTE: COMEDOR ESCUELA

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés
Nombre del archivo: ComedorEscuela.dir			Descripción: Ejercicio del Ambiente.
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones: Este ejercicio lo podrá realizar el niño con edad desde los 7 años.			

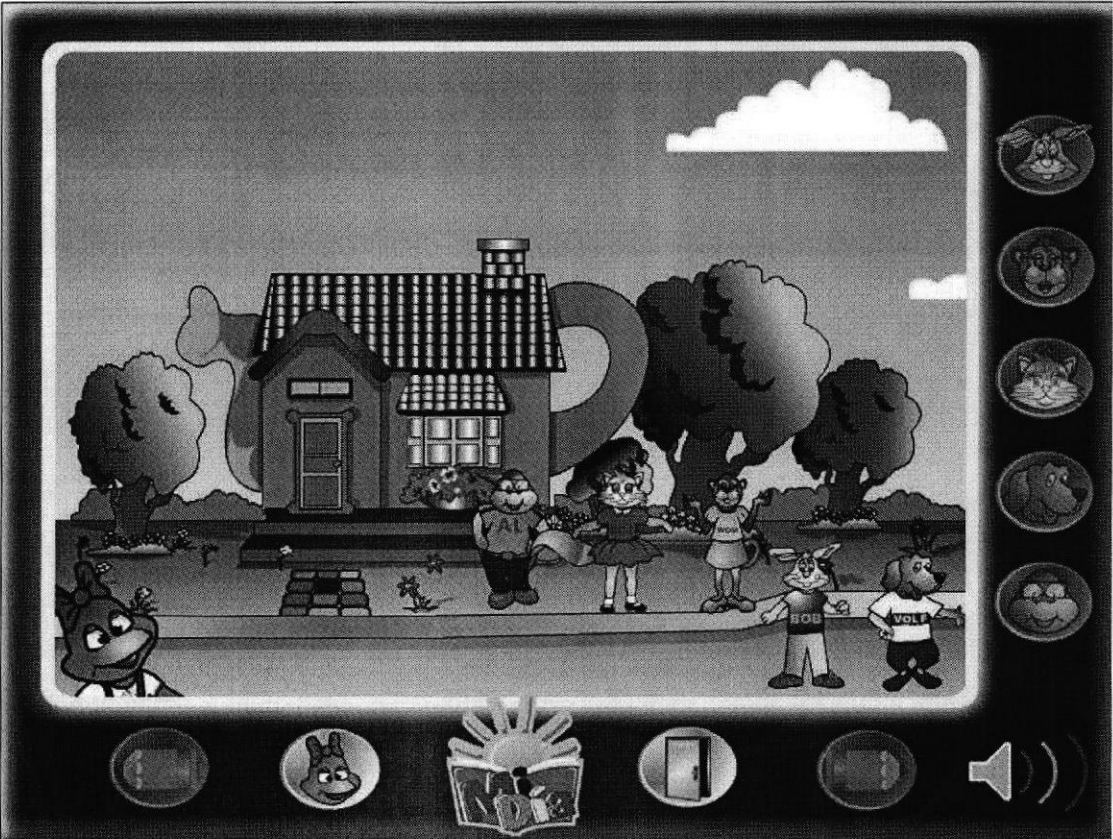
8.40. PANTALLA AMBIENTE: REGRESO CASA

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibijés
Nombre del archivo: RegresoCasa.dir	Descripción: Rutina del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

8.41. PANTALLA AMBIENTE: REGRESO CASA

<p>MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0</p>		<p>Página 1 de 2</p>	
		<p>Fecha/Diseño: 20/05/2004</p>	<p>Fecha/Actualización: 20/05/2004</p>
<p>Para:</p> <p style="text-align: center;">CICYT</p>	<p>Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés</p>		
<p>Nombre del archivo: RegresoCasa.dir</p>	<p>Descripción: Rutina del Ambiente.</p>		
<p>DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS</p>			
<p>Observaciones:</p>			

8.42. PANTALLA AMBIENTE: REGRESO CASA

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		
	Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés		
Nombre del archivo: RegresoCasa.dir	Descripción: Rutina del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

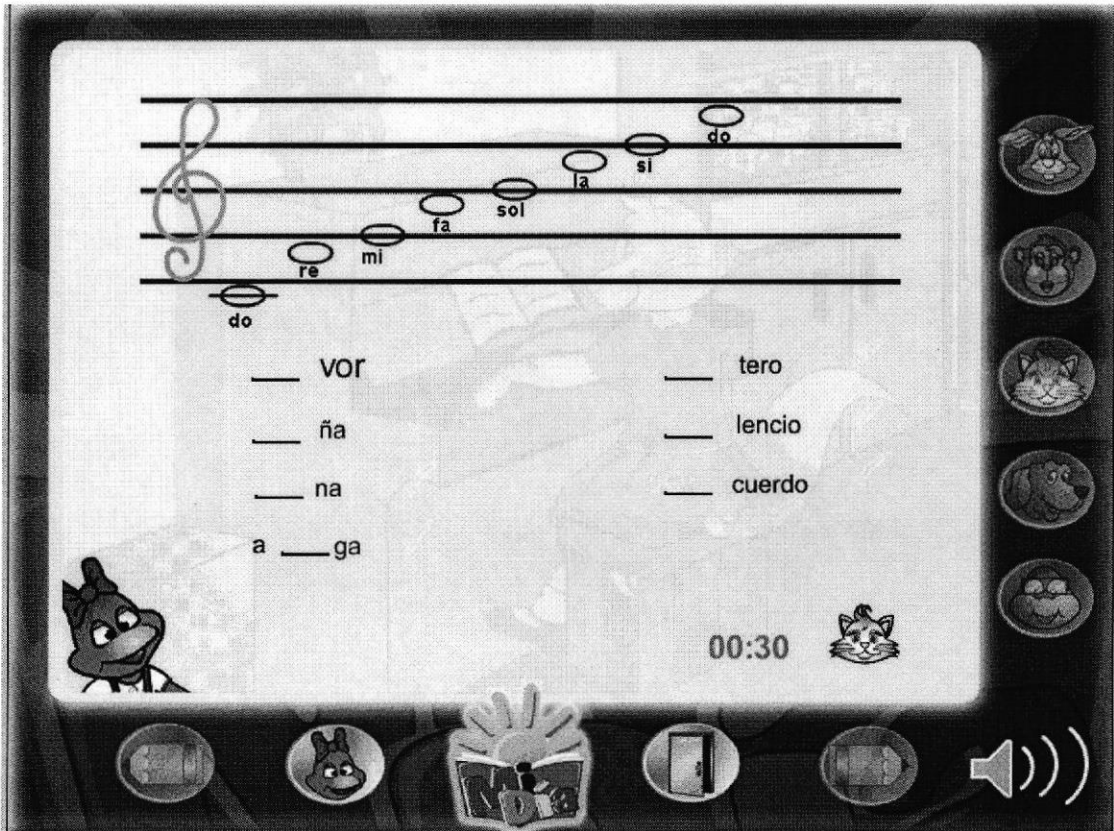
8.43. PANTALLA AMBIENTE: REGRESO CASA

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés
Nombre del archivo: RegresoCasa.dir	Descripción: Ejercicio del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
Observaciones: Este ejercicio lo podrá realizar el niño con edad desde los 7 años.			

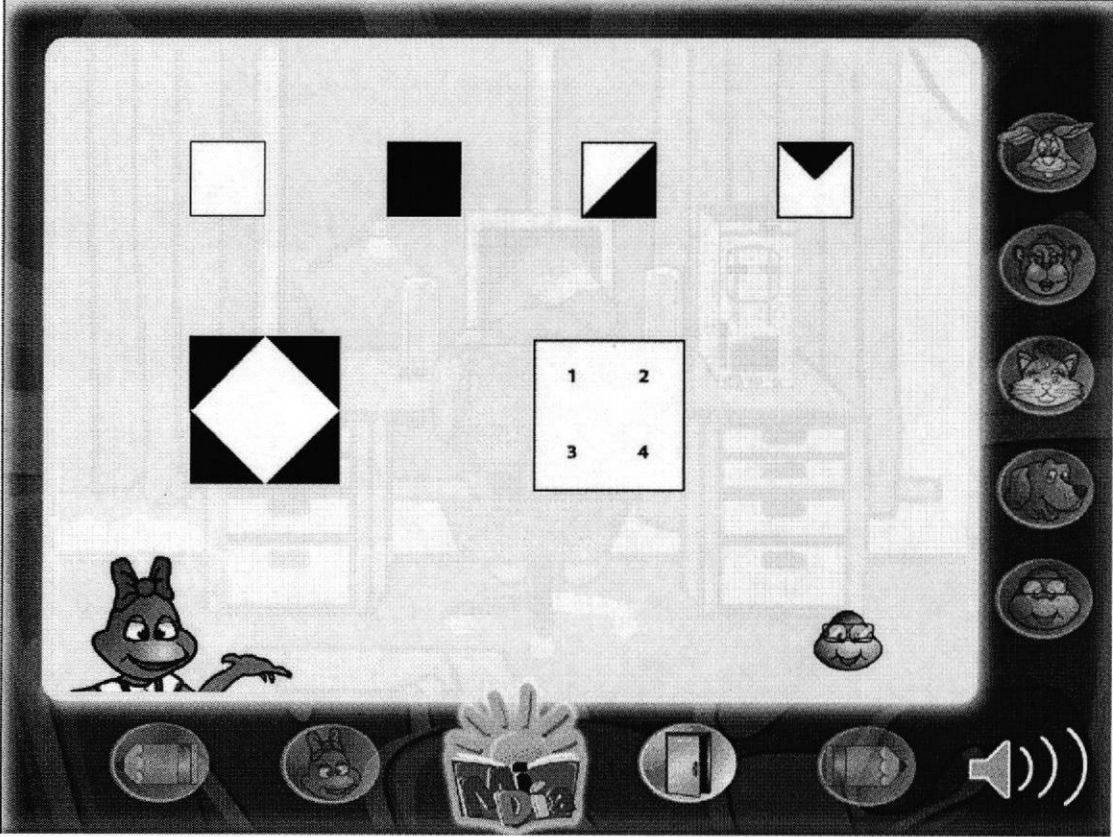
8.44. PANTALLA AMBIENTE: SALA CASA

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		
	Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés		
Nombre del archivo: SalaCasa.dir	Descripción: Rutina del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
Observaciones:			

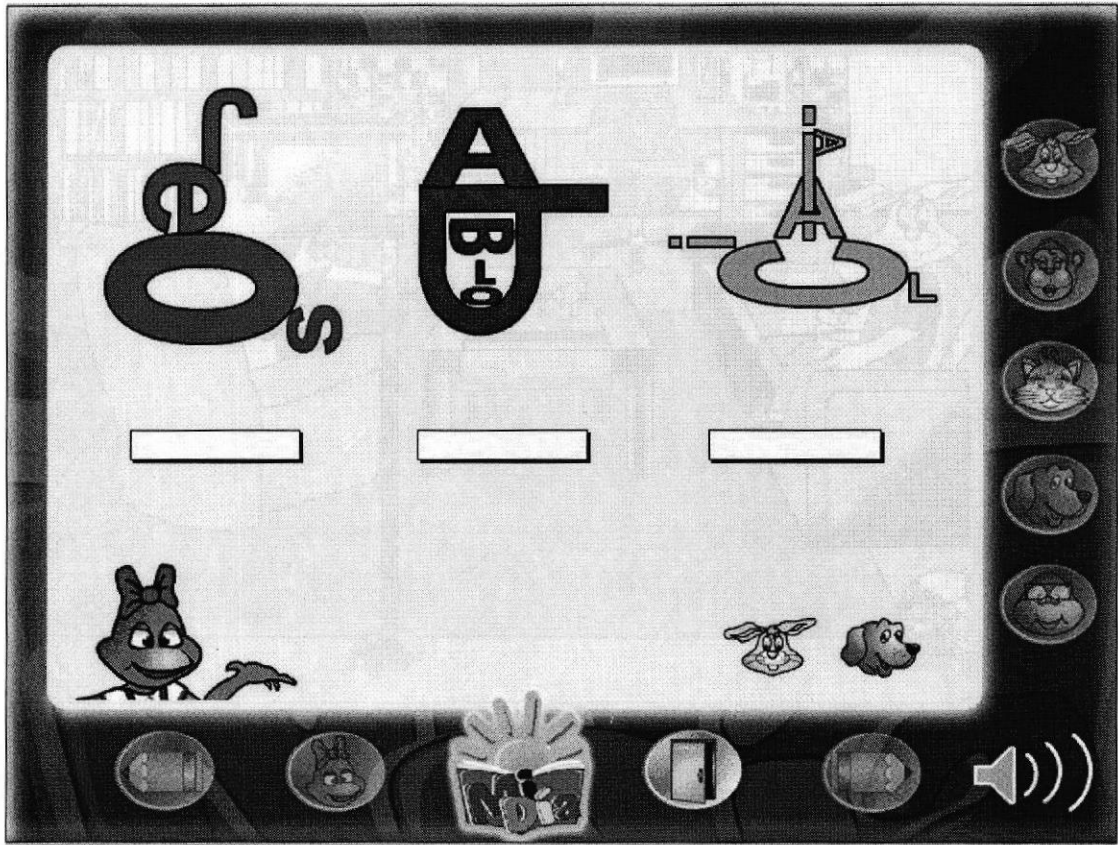
8.45. PANTALLA AMBIENTE: SALA CASA

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
Para: CICYT		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Nombre del archivo: SalaCasa.dir		Descripción: Ejercicio 1 del Ambiente.	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones: Este ejercicio lo podrá realizar el niño con edad desde los 7 años.			

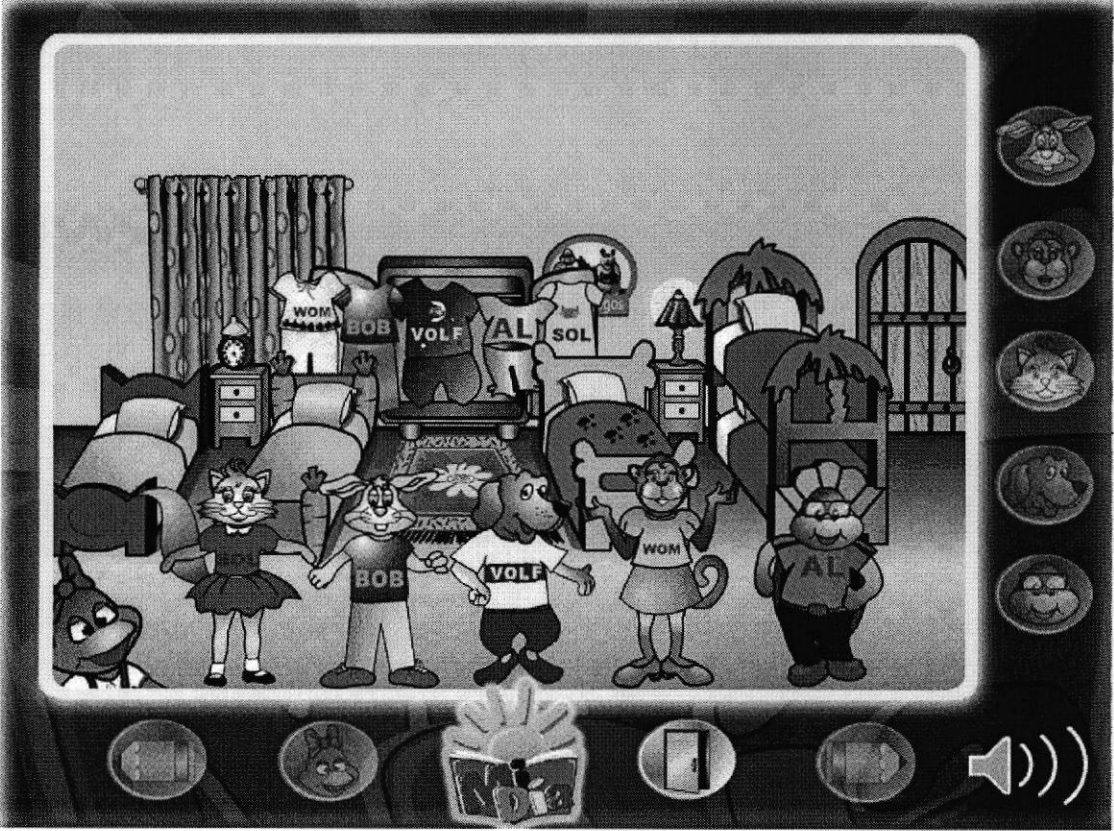
8.46. PANTALLA AMBIENTE: SALA CASA

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
Para: CICYT		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
		Nombre del archivo: SalaCasa.dir	
		Descripción: Ejercicio 2 del Ambiente.	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
<p>Observaciones: Este ejercicio lo podrá realizar el niño con edad desde los 7 años.</p>			

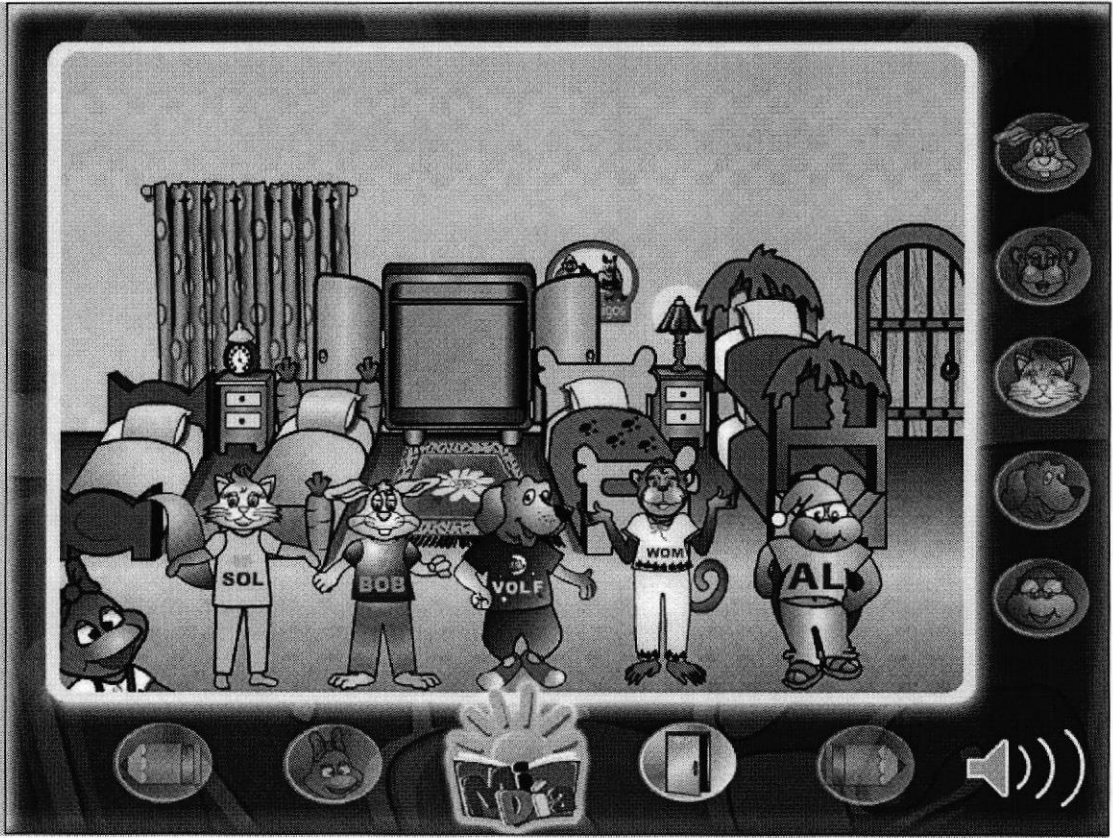
8.47. PANTALLA AMBIENTE: SALA CASA

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibijés
Nombre del archivo: SalaCasa.dir	Descripción: Ejercicio 3 del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones: Este ejercicio lo podrá realizar el niño con edad desde los 7 años.			


8.48. PANTALLA AMBIENTE: DORMITORIO FINAL

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para: CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibufés	
Nombre del archivo: DormitorioFinal.dir		Descripción: Rutina del Ambiente.	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

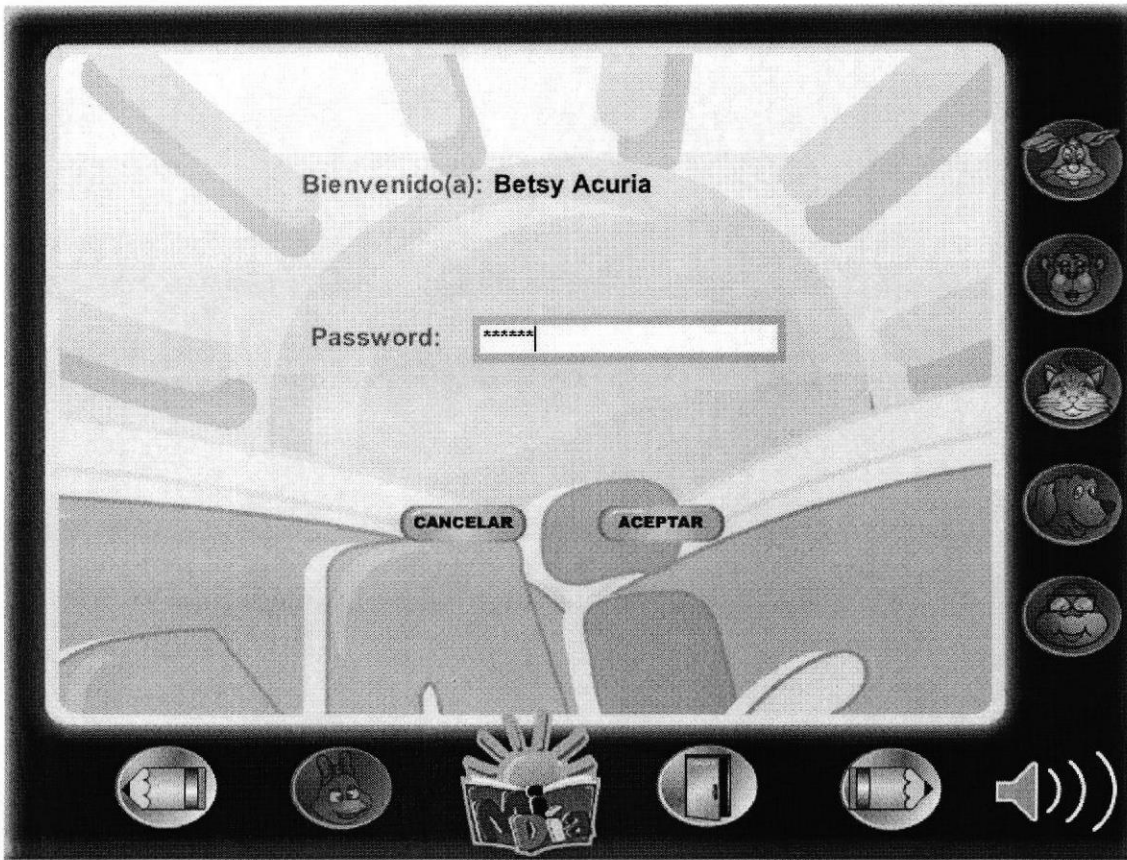
8.49. PANTALLA AMBIENTE: DORMITORIO FINAL

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		
	Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés		
Nombre del archivo: DormitorioFinal.dir	Descripción: Rutina del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

8.50. PANTALLA AMBIENTE: DORMITORIO FINAL

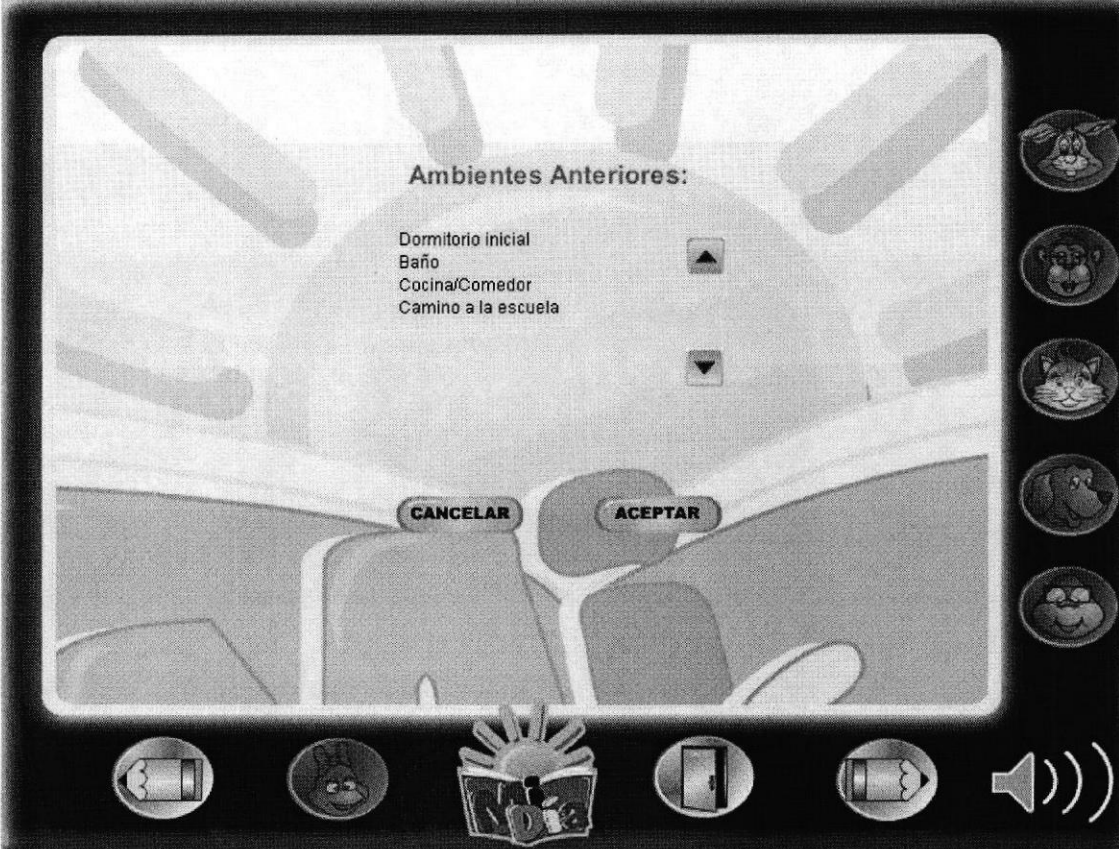
MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT	Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés	
Nombre del archivo: DormitorioFinal.dir	Descripción: Rutina del Ambiente.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

8.51. PANTALLA ADICIONALES: INGRESO PARA NAVEGACIÓN DE AMBIENTES

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT	Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés	
Nombre del archivo: RegresoCasa.dir	Descripción: Ingreso de password del tutor para navegación de ambientes.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones: Esta pantalla se la podrá visualizar siempre que el niño haya terminado un juego completo, es decir todos los ambientes.			

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Diseño: 20/05/2004
Para: CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés	
Nombre del archivo: RegresoCasa.dir		Descripción: Ingreso de Clave del responsable	
LISTA DE ELEMENTOS			
Nombre de objeto	Nombre campo	Descripción	Formato
TxtNombreApellido	Nombres	Nombre del tutor que ingreso	X(50)
TxtNombreApellido	Apellidos	Nombre del tutor que ingreso	X(50)
TxtContrasenia	Contraseña	Contraseña del responsable	X(20)
Observaciones: Esta pantalla consulta la tabla TblUsuarioSistema para verificar los datos ingresados.			

8.52. PANTALLA ADICIONALES: AMBIENTES ANTERIORES

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés		
Nombre del archivo: RegresoCasa.dir	Descripción: Selección de Ambiente Anterior al que se encuentra.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones: Esta pantalla de Ambiente Anteriores se la podrá visualizar siempre que el niño haya terminado un juego completo, (es decir todos los ambientes) y presentará los ambientes anteriores dependiendo del ambiente en que se encuentre.			

8.53. PANTALLA ADICIONALES: AMBIENTES SIGUIENTES

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés
Nombre del archivo: CocinaCasa.dir			Descripción: Selección de Ambiente Siguietes al que se encuentra.
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
<p>Observaciones: Esta pantalla de Ambiente Siguietes se la podrá visualizar siempre que el niño haya terminado un juego completo, (es decir todos los ambientes) y presentará los ambientes siguietes dependiendo del ambiente en que se encuentra.</p>			

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Diseño: 20/05/2004
Para: CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés	
Nombre del archivo: CocinaCasa.dir		Descripción: Selección de Ambiente Siguietes al que se encuentra.	
LISTA DE ELEMENTOS			
Nombre de objeto	Nombre campo	Descripción	Formato
TxtAmbienteAnteriorYSiguiente	ConsAmbientesNoRealizados	Ambientes anteriores al que se encuentra	Consulta
Observaciones: Esta pantalla verifica una consulta que hace referencia a la tabla TblAmbiente, TblActividad y TblActividadPorJuego para verificar los datos ingresados.			



Capítulo 9

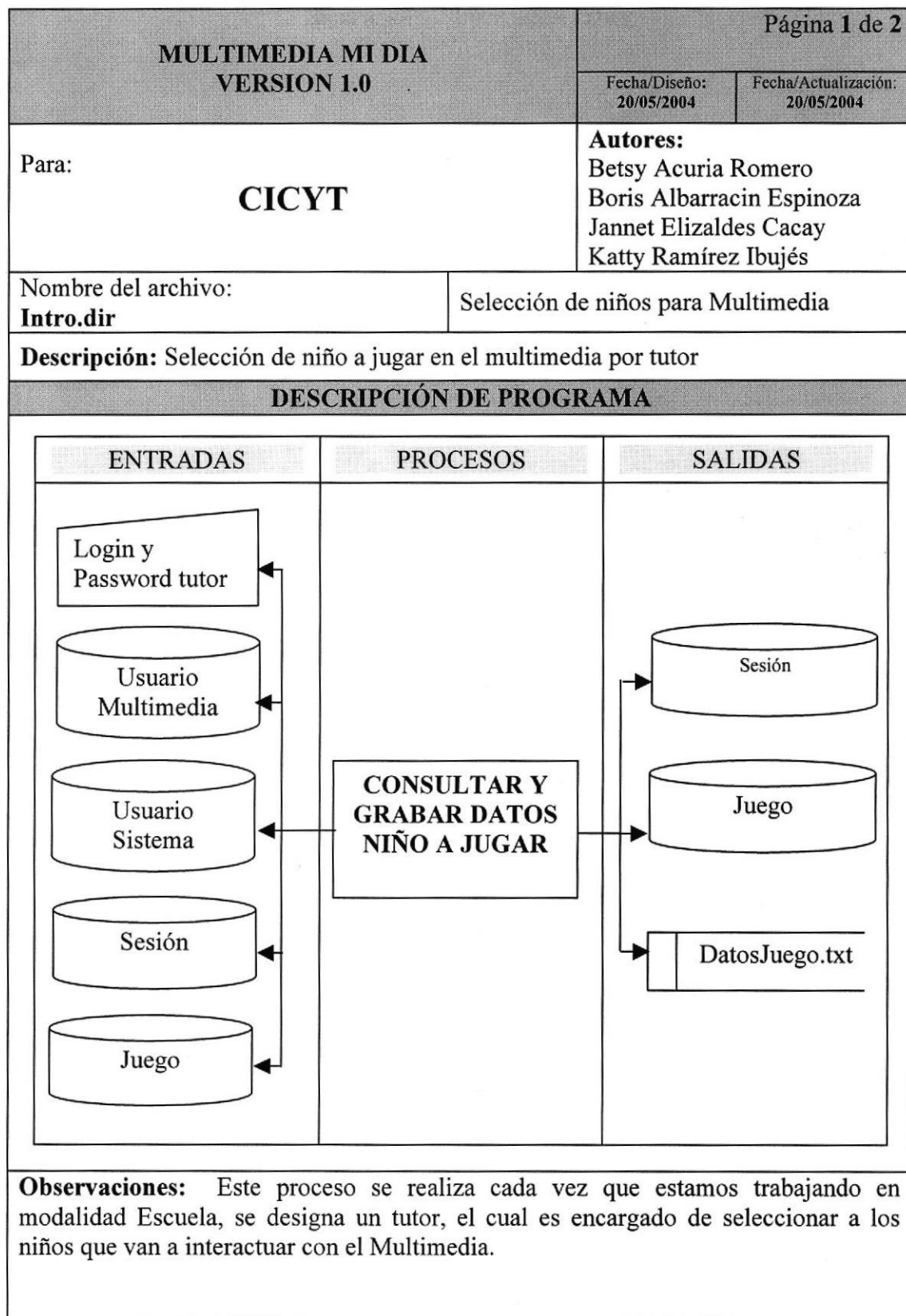
Diagramas de Entrada, Proceso y Salida



En este capítulo se explica el funcionamiento de los procesos principales para cada uno de los ambientes del Multimedia.

9. DIAGRAMAS DE ENTRADA – PROCESO – SALIDA

9.1. SELECCIÓN DE NIÑO A JUGAR EN MULTIMEDIA



NARRATIVA DEL PROGRAMA

Nombre de Archivo:
Intro.dir

Página 2 de 2

1. En la versión Escuela se debe ingresar el Login y Password del tutor, en versión Hogar no existe esta pantalla.
2. Se verifica en la Tabla de Usuario Multimedia el código del niño, en la Tabla de Usuario Sistema el código del tutor, en la Tabla Juego para saber si el niño debe iniciar o continuar con su juego, únicamente si es versión Escuela, interviene la tabla Sesión para verificar el estado del niño para saber si está jugando.
3. Se genera un archivo texto que contiene los códigos del tutor, el código y la edad del niño; se graba el juego del niño, y se actualiza el estado del niño verificando si está jugando.

Observaciones:

9.2. DORMITORIO INICIAL: RECORDAR NOMBRES DE PERSONAJES PRINCIPALES

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para: <div style="text-align: center; font-size: 1.2em; font-weight: bold;">CICYT</div>		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibjés	
Nombre del archivo: DormitorioInicial.dir		Ejercicio : Escribir Nombres de los Personajes	
Descripción: Escribir Nombres de los Personajes que intervienen en el Dormitorio Inicial			
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMA			
ENTRADAS	PROCESOS	SALIDAS	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> DATOS QUE EL NIÑO ESCRIBE </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; width: 100px; height: 30px; margin-bottom: 10px; margin-left: 20px;"> ACTIVIDADES </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> DatosJuego.txt </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 150px; margin: 0 auto;"> CONSULTAR Y GRABAR RESPUESTAS DEL NIÑO </div>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; width: 100px; height: 30px; margin-bottom: 10px; margin-left: 20px;"> FECHA JUEGO </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; width: 100px; height: 30px; margin-bottom: 10px; margin-left: 20px;"> JUEGO </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; width: 100px; height: 30px; margin-bottom: 10px; margin-left: 20px;"> ACTIVIDAD POR JUEGO </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> DatosJuego.txt </div>	
Observaciones:			

NARRATIVA DEL PROGRAMA

Nombre del archivo: **DormitorioInicial.dir**

Página 2 de 2

1. El niño que está jugando debe escribir los nombres de los Personajes que intervienen en el DormitorioInicial: AL, VOLF, WOM, SOL Y BOB.
2. Este proceso verifica en el archivo texto la edad del niño con una condicionante que debe ser desde los 7 años para realizar el ejercicio, luego se consulta Respuestas en la Tabla de Actividad.
3. Una vez ingresado, consultado y verificado todos los datos necesarios se permite el almacenamiento de la información en la Tabla de Juego, las respuestas en la Tabla de Actividad por Juego, además de guardar en la Tabla de Fecha Juego, la fecha actual en la que se está ingresando y actualizar el estado de guardar esta fecha en el archivo de texto.

Observaciones:

En el caso de que salga del Software Multimedia de una manera inesperada, el archivo de texto le permitirá volver al ejercicio.

9.3. BAÑO CASA: INDICAR POSICIÓN DE OBJETOS EN EL CUARTO DE BAÑO

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para: CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés	
Nombre del archivo: BanioCasa.dir		Ejercicio : Indicar posición de los objetos en el cuarto de baño.	
Descripción: Indicar en un tablero la posición de algunos de los objetos del cuarto de baño			
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMA			
ENTRADAS	PROCESOS	SALIDAS	
Observaciones:			

NARRATIVA DEL PROGRAMA

Nombre del archivo: **BanioCasa.dir**

Página 2 de 2

1. El niño que está jugando debe indicar la posición correcta de algunos de los objetos que se visualiza en el cuarto de baño, haciendo un clic en el lado derecho o izquierdo de un tablero correspondiente a la figura que se indica, si la respuesta está correcta se representará con un círculo de color azul y si la respuesta es incorrecta se representará con un círculo de color rojo.
2. Este proceso verifica en el archivo texto la edad del niño con una condicionante que debe ser desde los 7 años para realizar el ejercicio, luego se consulta Respuestas en la Tabla de Actividad.
3. Una vez ingresado, consultado y verificado todos los datos necesarios se permite el almacenamiento de la información en la Tabla de Juego, las respuestas en la Tabla de Actividad por Juego, además de guardar en la Tabla de Fecha Juego, la fecha actual en la que se está ingresando y actualizar el estado de guardar esta fecha en el archivo de texto.

Observaciones:

En el caso de que salga del Software Multimedia de una manera inesperada, el archivo de texto le permitirá volver al ejercicio.

9.4. BAÑO CASA: ESCRIBIR NOMBRES DE PERSONAJES COMO SE VISUALIZO EN ESPEJO.

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibutés
Nombre del archivo: BanioCasa.dir	Ejercicio : Escribir Nombres de los Personajes como se vieron en el espejo		
Descripción: Escribir Nombres de los Personajes que intervienen en el Baño de la Casa igual como el niño los vio en el espejo			
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMA			
ENTRADAS	PROCESOS	SALIDAS	
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">Nombres Personajes visualizados Espejo</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">DATOS QUE EL NIÑO ESCRIBE</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">ACTIVIDADES</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">DatosJuego.txt</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;">CONSULTAR Y GRABAR RESPUESTAS DEL NIÑO</div>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px; width: 100px; margin-left: auto; margin-right: auto;">FECHA JUEGO</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px; width: 100px; margin-left: auto; margin-right: auto;">JUEGO</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px; width: 150px; margin-left: auto; margin-right: auto;">ACTIVIDAD POR JUEGO</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; width: 100px; margin-left: auto; margin-right: auto;">DatosJuego.txt</div>	
Observaciones:			

NARRATIVA DEL PROGRAMA

Nombre del archivo: **BanioCasa.dir**

Página 2 de 2

1. El niño que está jugando debe escribir los nombres de los Personajes que intervienen en el Baño igual como los visualizó en el espejo: BOB, LOS, FLOV, MOW Y LA.
2. Este proceso verifica en el archivo texto la edad del niño con una condicionante que debe ser desde los 7 años para realizar el ejercicio, luego se consulta Respuestas en la Tabla de Actividad.
3. Una vez ingresado, consultado y verificado todos los datos necesarios se permite el almacenamiento de la información en la Tabla de Juego, las respuestas en la Tabla de Actividad por Juego, además de guardar en la Tabla de Fecha Juego, la fecha actual en la que se está ingresando y actualizar el estado de guardar esta fecha en el archivo de texto.

Observaciones:

En el caso de que salga del Software Multimedia de una manera inesperada, el archivo de texto le permitirá volver al ejercicio.

9.5. COCINA CASA: INDICAR POSICIÓN DE OBJETOS QUE INTERVIENEN EN LA COCINA.

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés
Nombre del archivo: CocinaCasa.dir	Ejercicio : Indicar posición de algunos de los objetos de la Cocina		
Descripción: Indicar la posición de algunos de los objetos que se visualizan en la Cocina.			
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMA			
ENTRADAS	PROCESOS	SALIDAS	
Observaciones:			

NARRATIVA DEL PROGRAMANombre del archivo: **CocinaCasa.dir**

Página 2 de 2

1. El niño que está jugando debe indicar la posición correcta de algunos de los objetos que se visualiza en la cocina, haciendo un clic en el lado derecho o izquierdo de un tablero correspondiente a la figura que se indica, si la respuesta está correcta se representará con un círculo de color azul y si la respuesta es incorrecta se representará con un círculo de color rojo.
2. Este proceso verifica en el archivo texto la edad del niño con una condicionante que debe ser desde los 7 años para realizar el ejercicio, luego se consulta Respuestas en la Tabla de Actividad.
3. Una vez ingresado, consultado y verificado todos los datos necesarios se permite el almacenamiento de la información en la Tabla de Juego, las respuestas en la Tabla de Actividad por Juego, además de guardar en la Tabla de Fecha Juego, la fecha actual en la que se está ingresando y actualizar el estado de guardar esta fecha en el archivo de texto.

Observaciones:

En el caso de que salga del Software Multimedia de una manera inesperada, el archivo de texto le permitirá volver al ejercicio.

9.6. AULA DE CLASE: ENCONTRAR NOMBRES DE ANIMALES EN PALABRAS.

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para: CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés	
Nombre del archivo: AulaClase.dir		Ejercicio : Encontrar nombres de animales en las palabras	
Descripción: Encontrar nombres de animales en las palabras			
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMA			
ENTRADAS	PROCESOS	SALIDAS	
Observaciones: Este ambiente sólo puede jugarlo un niño con edad desde los 7 años.			

NARRATIVA DEL PROGRAMANombre del archivo: **AulaClase.dir**

Página 2 de 2

1. El niño que está jugando debe hacer clic letra por letra para identificar el nombre del animal que está escondido en cada palabra, con tiempo de 25 segundos o 50 segundos.
2. Este proceso verifica en el archivo texto la edad del niño con una condicionante que debe ser desde los 7 años para realizar el ejercicio, luego se consulta Respuestas en la Tabla de Actividad.
3. Una vez ingresado, consultado y verificado todos los datos necesarios se permite el almacenamiento de la información en la Tabla de Juego, las respuestas en la Tabla de Actividad por Juego, además de guardar en la Tabla de Fecha Juego, la fecha actual en la que se está ingresando y actualizar el estado de guardar esta fecha en el archivo de texto.

Observaciones:

En el caso de que salga del Software Multimedia de una manera inesperada, el archivo de texto le permitirá volver al ejercicio.

9.7. AULA DE CLASE: ENCONTRAR PALABRAS ESCONDIDAS EN DIBUJO.

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para: CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibijés	
Nombre del archivo: AulaClase.dir		Ejercicio : Encontrar palabras escondidas en los arbolitos	
Descripción: Encontrar palabras escondidas en los arbolitos			
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMA			
ENTRADAS	PROCESOS	SALIDAS	
	<p style="text-align: center;">CONSULTAR Y GRABAR RESPUESTAS DEL NIÑO</p>	<p>FECHA JUEGO</p> <p>JUEGO</p> <p>ACTIVIDAD POR JUEGO</p> <p>DatosJuego.txt</p>	
Observaciones: Este ambiente sólo puede jugarlo un niño con edad desde los 7 años.			

NARRATIVA DEL PROGRAMANombre del archivo: **AulaClase.dir**

Página 2 de 2

1. El niño que está jugando debe escribir debajo del arbolito, en el casillero, la palabra que está ubicada en orden de las manecillas del reloj. Para realizar este ejercicio tendrá un tiempo de 1 minuto por cada palabra (4 minutos).
2. Este proceso verifica en el archivo texto la edad del niño con una condicionante que debe ser desde los 7 años para realizar el ejercicio, luego se consulta Respuestas en la Tabla de Actividad.
3. Una vez ingresado, consultado y verificado todos los datos necesarios se permite el almacenamiento de la información en la Tabla de Juego, las respuestas en la Tabla de Actividad por Juego, además de guardar en la Tabla de Fecha Juego, la fecha actual en la que se está ingresando y actualizar el estado de guardar esta fecha en el archivo de texto.

Observaciones:

En el caso de que salga del Software Multimedia de una manera inesperada, el archivo de texto le permitirá volver al ejercicio.

9.8. AULA DE CLASE: ESCRIBIR NOMBRES DE PERSONAJES.

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para: CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés	
Nombre del archivo: AulaClase.dir		Ejercicio: Escribir nombres de Personajes escritos como se ven en el espejo	
Descripción: Encontrar nombres de personajes como se ven en el espejo.			
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMA			
ENTRADAS	PROCESOS	SALIDAS	
Observaciones: Este ambiente sólo puede jugarlo un niño con edad desde los 7 años.			

NARRATIVA DEL PROGRAMA

Nombre del archivo: **AulaClase.dir**

Página 2 de 2

1. El niño que está jugando debe escribir los nombres de los personajes, como se ven en el espejo(LOS, LA, BOB, FOT, SAC Y MOW) Con un tiempo de 30 segundos para cada nombre(3 minutos).
2. Este proceso verifica en el archivo texto la edad del niño con una condicionante que debe ser desde los 7 años para realizar el ejercicio, luego se consulta Respuestas en la Tabla de Actividad.
3. Una vez ingresado, consultado y verificado todos los datos necesarios se permite el almacenamiento de la información en la Tabla de Juego, las respuestas en la Tabla de Actividad por Juego, además de guardar en la Tabla de Fecha Juego, la fecha actual en la que se está ingresando y actualizar el estado de guardar esta fecha en el archivo de texto.

Observaciones:

En el caso de que salga del Software Multimedia de una manera inesperada, el archivo de texto le permitirá volver al ejercicio.

9.9. AULA DE CLASE: ESCRIBIR 2 NÚMEROS QUE SUMADOS DEN 5 Y RESTANDO DEN 1.

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para: <div style="text-align: center; font-size: 1.2em;">CICYT</div>		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés	
Nombre del archivo: AulaClase.dir		Ejercicio: Identificar y escribir 2 números que sumados den 5 y restados den 1.	
Descripción: Identificar los 2 números			
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMA			
ENTRADAS	PROCESOS	SALIDAS	
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">Pizarrón visualizado con Gráfico</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">DATOS QUE ESCRIBE EL NIÑO</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 60px; height: 40px; margin-bottom: 10px; margin-left: auto; margin-right: auto; text-align: center; line-height: 40px;">ACTIVIDADES</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">DatosJuego.txt</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 150px; margin: 0 auto;"> CONSULTAR Y GRABAR RESPUESTAS DEL NIÑO </div>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 100px; height: 40px; margin-bottom: 10px; margin-left: auto; margin-right: auto; text-align: center; line-height: 40px;">FECHA JUEGO</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 100px; height: 40px; margin-bottom: 10px; margin-left: auto; margin-right: auto; text-align: center; line-height: 40px;">JUEGO</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 100px; height: 40px; margin-bottom: 10px; margin-left: auto; margin-right: auto; text-align: center; line-height: 40px;">ACTIVIDAD POR JUEGO</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">DatosJuego.txt</div>	
Observaciones: Este ambiente sólo puede jugarlo un niño con edad desde los 7 años.			

NARRATIVA DEL PROGRAMA

Nombre del archivo: **AulaClase.dir**

Página 2 de 2

1. El niño que está jugando debe escribir en el casillero debajo de de cada animalito, los números que sumados den 5 y restados den 1, teniendo 3 intentos para hacerlo.
2. Este proceso verifica en el archivo texto la edad del niño con una condicionante que debe ser desde los 7 años para realizar el ejercicio, luego se consulta Respuestas en la Tabla de Actividad.
3. Una vez ingresado, consultado y verificado todos los datos necesarios se permite el almacenamiento de la información en la Tabla de Juego, las respuestas en la Tabla de Actividad por Juego, además de guardar en la Tabla de Fecha Juego, la fecha actual en la que se está ingresando y actualizar el estado de guardar esta fecha en el archivo de texto.

Observaciones:

En el caso de que salga del Software Multimedia de una manera inesperada, el archivo de texto le permitirá volver al ejercicio.

9.10. COMEDOR ESCUELA: IDENTIFICAR POSICIÓN DE OBJETOS DEL COMEDOR.

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para: <div style="text-align: center; font-size: 1.2em;">CICYT</div>		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibijés	
Nombre del archivo: ComedorEscuela.dir		Ejercicio: Identificar la posición de algunos objetos del comedor.	
Descripción: Identificar la posición de algunos de los objetos del comedor.			
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMA			
ENTRADAS	PROCESOS	SALIDAS	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">CLIC QUE HACE EL NIÑO</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; width: 100px; height: 30px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">ACTIVIDADES</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 10px;">DatosJuego.txt</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 150px; margin: 0 auto;"> CONSULTAR Y GRABAR RESPUESTAS DEL NIÑO </div>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; width: 100px; height: 30px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">FECHA JUEGO</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; width: 100px; height: 30px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">JUEGO</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; width: 100px; height: 30px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">ACTIVIDAD POR JUEGO</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 10px;">DatosJuego.txt</div>	
Observaciones:			

NARRATIVA DEL PROGRAMA

Nombre del archivo: ComedorEscuela.dir

Página 2 de 2

1. El niño que está jugando debe indicar la posición correcta de algunos de los objetos que se visualiza en el Comedor de la Escuela, haciendo un clic en el lado derecho o izquierdo de un tablero correspondiente a la figura que se indica, si la respuesta está correcta se representará con un círculo de color azul y si la respuesta es incorrecta se representará con un círculo de color rojo.
2. Este proceso verifica en el archivo texto la edad del niño con una condicionante que debe ser desde los 7 años para realizar el ejercicio, luego se consulta Respuestas en la Tabla de Actividad.
3. Una vez ingresado, consultado y verificado todos los datos necesarios se permite el almacenamiento de la información en la Tabla de Juego, las respuestas en la Tabla de Actividad por Juego, además de guardar en la Tabla de Fecha Juego, la fecha actual en la que se está ingresando y actualizar el estado de guardar esta fecha en el archivo de texto.

Observaciones:

En el caso de que salga del Software Multimedia de una manera inesperada, el archivo de texto le permitirá volver al ejercicio.

9.11. REGRESO A CASA: ENCONTRAR NOMBRES DEL DIÁLOGO DE REGRESO A CASA.

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		
		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibutés	
Nombre del archivo: RegresoCasa.dir	Ejercicio: Identificar los nombres de algunos de los Personajes que se mencionan en el diálogo.		
Descripción: Identificar los nombres de algunos de los Personajes que se mencionan en el diálogo de Regreso a Casa entre Bob y Volf.			
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMA			
ENTRADAS	PROCESOS	SALIDAS	
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">Pantalla visualizada con Diálogo</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">CLIC QUE HACE EL NIÑO</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 60px; height: 40px; margin-bottom: 10px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">ACTIVIDADES</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">DatosJuego.txt</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 150px; margin: 0 auto;"> CONSULTAR Y GRABAR RESPUESTAS DEL NIÑO </div>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 100px; height: 40px; margin-bottom: 10px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">FECHA JUEGO</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 100px; height: 40px; margin-bottom: 10px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">JUEGO</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 150px; height: 40px; margin-bottom: 10px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">ACTIVIDAD POR JUEGO</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">DatosJuego.txt</div>	
Observaciones:			

NARRATIVA DEL PROGRAMA

Nombre del archivo: **RegresoCasa.dir**

Página 2 de 2

1. El niño que está jugando debe identificar los nombres de algunos de los Personajes que se mencionaron en el diálogo de Regreso a Casa, entre Bob y Volf, teniendo 3 intentos para hacerlo.
2. Este proceso verifica en el archivo texto la edad del niño con una condicionante que debe ser desde los 7 años para realizar el ejercicio, luego se consulta Respuestas en la Tabla de Actividad.
3. Una vez ingresado, consultado y verificado todos los datos necesarios se permite el almacenamiento de la información en la Tabla de Juego, las respuestas en la Tabla de Actividad por Juego, además de guardar en la Tabla de Fecha Juego, la fecha actual en la que se está ingresando y actualizar el estado de guardar esta fecha en el archivo de texto.

Observaciones:

En el caso de que salga del Software Multimedia de una manera inesperada, el archivo de texto le permitirá volver al ejercicio.

9.12. SALA DE CASA: COMPLETAR LAS PALABRAS CON LAS NOTAS MUSICALES.

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para: CICYT		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés	
Nombre del archivo: SalaCasa.dir		Ejercicio: Identificar y hacer clic en las notas musicales para formar palabras.	
Descripción: Identificar las palabras y formarlas con las notas musicales.			
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMA			
ENTRADAS	PROCESOS	SALIDAS	
	<p style="text-align: center;">CONSULTAR Y GRABAR RESPUESTAS DEL NIÑO</p>	<p>FECHA JUEGO</p> <p>JUEGO</p> <p>ACTIVIDAD POR JUEGO</p> <p>DatosJuego.txt</p>	
Observaciones:			

NARRATIVA DEL PROGRAMANombre del archivo: **SalaCasa.dir**

Página 2 de 2

1. El niño que está jugando debe completar las palabras, haciendo clic en las notas musicales, con un tiempo de 30 segundos para cada palabras.
2. Este proceso verifica en el archivo texto la edad del niño con una condicionante que debe ser desde los 7 años para realizar el ejercicio, luego se consulta Respuestas en la Tabla de Actividad.
3. Una vez ingresado, consultado y verificado todos los datos necesarios se permite el almacenamiento de la información en la Tabla de Juego, las respuestas en la Tabla de Actividad por Juego, además de guardar en la Tabla de Fecha Juego, la fecha actual en la que se está ingresando y actualizar el estado de guardar esta fecha en el archivo de texto.

Observaciones:

En el caso de que salga del Software Multimedia de una manera inesperada, el archivo de texto le permitirá volver al ejercicio.

9.13. SALA DE CASA: COMPLETAR LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS CON LOS GRÁFICOS.

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT		
		Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibujés	
Nombre del archivo: SalaCasa.dir		Ejercicio: Usar las figuras geométricas para completar los gráficos de cuadrado que se muestran.	
Descripción: Hacer clic sobre las figuras geométricas para completar los gráficos mostrados.			
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMA			
ENTRADAS	PROCESOS	SALIDAS	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">Pantalla visualizada con Gráfico</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">CLIC QUE HACE EL NIÑO</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">ACTIVIDADES</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">DatosJuego.txt</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 80%; margin: auto;">CONSULTAR Y GRABAR RESPUESTAS DEL NIÑO</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">FECHA JUEGO</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">JUEGO</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">ACTIVIDAD POR JUEGO</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">DatosJuego.txt</div>	
Observaciones:			

NARRATIVA DEL PROGRAMA

Nombre del archivo: SalaCasa.dir

Página 2 de 2

1. El niño que está jugando debe hacer clic sobre las figuras geométricas para formar los gráficos de cuadrado que se muestran. El número de clic sobre cada gráfico depende del número de figuras geométricas que lo forman.
2. Este proceso verifica en el archivo texto la edad del niño con una condicionante que debe ser desde los 7 años para realizar el ejercicio, luego se consulta Respuestas en la Tabla de Actividad.
3. Una vez ingresado, consultado y verificado todos los datos necesarios se permite el almacenamiento de la información en la Tabla de Juego, las respuestas en la Tabla de Actividad por Juego, además de guardar en la Tabla de Fecha Juego, la fecha actual en la que se está ingresando y actualizar el estado de guardar esta fecha en el archivo de texto.

Observaciones:

En el caso de que salga del Software Multimedia de una manera inesperada, el archivo de texto le permitirá volver al ejercicio.

9.14. SALA DE CASA: ESCRIBIR LOS NOMBRES QUE ESTÁN ESCONDIDOS EN GRÁFICOS.

MULTIMEDIA MI DIA VERSION 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 20/05/2004	Fecha/Actualización: 20/05/2004
Para:	CICYT	Autores: Betsy Acuria Romero Boris Albarracin Espinoza Jannet Elizaldes Cacay Katty Ramírez Ibutés	
Nombre del archivo: SalaCasa.dir	Ejercicio: Identificar los nombres de personas que se encuentran escondidos en los gráficos.		
Descripción: Identificar los nombres de personas que se encuentran escondidos en los gráficos.			
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMA			
ENTRADAS	PROCESOS	SALIDAS	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; border-radius: 10px;">Pantalla visualizada con Gráfico</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">CLIC QUE HACE EL NIÑO</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; border-radius: 10px;">ACTIVIDADES</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">DatosJuego.txt</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;">CONSULTAR Y GRABAR RESPUESTAS DEL NIÑO</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; border-radius: 10px; width: 100px; margin-left: auto; margin-right: auto;">FECHA JUEGO</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; border-radius: 10px; width: 100px; margin-left: auto; margin-right: auto;">JUEGO</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; border-radius: 10px; width: 150px; margin-left: auto; margin-right: auto;">ACTIVIDAD POR JUEGO</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; width: 100px; margin-left: auto; margin-right: auto;">DatosJuego.txt</div>	
Observaciones:			

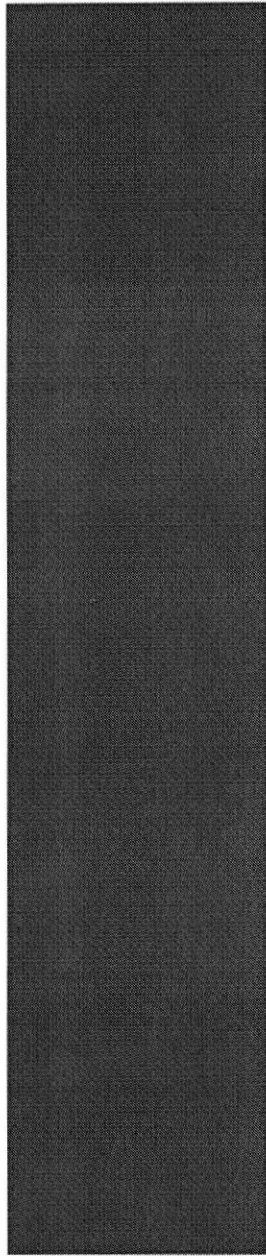
NARRATIVA DEL PROGRAMANombre del archivo: **SalaCasa.dir**

Página 2 de 2

1. El niño que está jugando debe hacer clic sobre cada letra oculta de cada gráfico para descubrir los nombres de personas.
2. Este proceso verifica en el archivo texto la edad del niño con una condicionante que debe ser desde los 7 años para realizar el ejercicio, luego se consulta Respuestas en la Tabla de Actividad.
3. Una vez ingresado, consultado y verificado todos los datos necesarios se permite el almacenamiento de la información en la Tabla de Juego, las respuestas en la Tabla de Actividad por Juego, además de guardar en la Tabla de Fecha Juego, la fecha actual en la que se está ingresando y actualizar el estado de guardar esta fecha en el archivo de texto.

Observaciones:

En el caso de que salga del Software Multimedia de una manera inesperada, el archivo de texto le permitirá volver al ejercicio.



Capítulo 10

Seguridades y Recomendaciones del Multimedia

En este capítulo se da a conocer las medidas que se deben tomar para el buen funcionamiento del Multimedia.



10. SEGURIDADES DEL MULTIMEDIA

10.1. SEGURIDADES DE LA INFORMACIÓN

En esta parte se detallarán las medidas de seguridad que se han tomado en cuenta para el acceso al Multimedia Mi Día.

Como bien se sabe el requerimiento de cada uno de los usuarios difiere de otro, por lo tanto hemos creado dos grupos de usuarios(en el caso de la escuela):



En caso de la escuela:

Usuario Director

Usuario Docente



En caso de hogar

No se necesita ingresar usuario

Acceso al Multimedia Mi Día:

El control del Multimedia se lo realizará de la siguiente manera:

Se pedirá el usuario(login) y contraseña(password) antes de mostrar la pantalla con los niños asignados a ese tutor.

Si alguno de los usuarios se olvidó de la contraseña de ingreso, el Sistema Experto tendrá una opción de recordar claves después de ingresar la respuesta de varias preguntas, las cuales son elaboradas en el momento de registrar al usuario.

10.2. RECOMENDACIONES PARA EL MULTIMEDIA.

Para el buen funcionamiento del Multimedia se debe tener en cuenta el objetivo principal de este Software que es evaluar a los niños para lo cual se requiere la asistencia del tutor para las primeras indicaciones y la responsabilidad que esto amerita.

