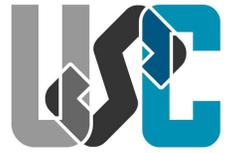


1. **Título del proyecto:** Desarrollo de software como apoyo a la misión divulgativa del Museo de Ciencias Naturales de Caracas.
2. **Área del proyecto:** El proyecto está enmarcado dentro de las áreas de tecnologías de información, promoción cultural, enseñanza y educación.
3. **Descripción del proyecto:** Este proyecto consiste en una serie de actividades que tienen como fin apoyar al Museo de Ciencias Naturales en su misión de divulgación del conocimiento científico disponible en sus colecciones. Se plantea lograr este objetivo por medio de diversas acciones organizadas alrededor de una aplicación de software para recorridos virtuales dentro de la sede principal del Museo de Ciencias Naturales. Esta aplicación no existe por el momento, y su desarrollo corre de parte de los estudiantes como un proyecto voluntario en beneficio del museo.
4. **Objetivos:**
Objetivo general: Fomentar el interés de la comunidad de usuarios y el público en general por el Museo de Ciencias Naturales de Bellas Artes, Caracas.

Objetivos Específicos:

- i. Desarrollar una aplicación para computadoras de escritorio y laptops, capaz de correr sobre equipos de bajo desempeño, que permita realizar recorridos dentro de un ambiente virtual que representa a la sede del Museo de Ciencias Naturales.
- ii. Capacitar al personal del museo en el uso de la aplicación desarrollada.
- iii. Implantar la aplicación para su uso en el museo. Así mismo, difundir la aplicación vía Internet.
- iv. Estudiar la recepción de la aplicación por parte de la comunidad de usuarios del museo.



5. **Actividades a realizar:**

- Tomar contacto con el Museo de Ciencias Naturales. En particular con la Unidad de Educación, que es la encargada de los aspectos de difusión del conocimiento y apoyo docente del museo.
- Diseño y desarrollo de la aplicación de recorridos virtuales.
- Implantar la aplicación en el Museo de Ciencias Naturales, así como difundirla vía Internet.
- Capacitar al personal de la Unidad de Educación del museo acerca del uso y la modificación de la aplicación.
- Evaluar la recepción de la aplicación en la comunidad de usuarios del museo.
- Modificar y mejorar la aplicación en base a los comentarios de la comunidad de usuarios del museo y personal de educación del museo.
- Realización de un informe que sintetice las actividades realizadas por los prestadores, así como los conocimientos adquiridos y el impacto producido en la comunidad.

6. **Duración:** Se espera una duración aproximada de 2 semestres.

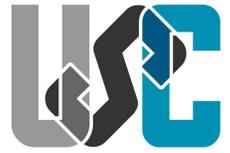
7. **Ubicación:** El proyecto será realizado en la sede del Museo de Ciencias Naturales, ubicado en la Plaza de los Museos de Bellas Artes, junto al Parque Los Caobos, Caracas.

8. **Beneficiarios Directos e Indirectos:** El beneficiario directo es el Museo de Ciencias Naturales, tanto su personal de educación quienes recibirán una herramienta adicional para divulgar su labor, así como la comunidad de usuarios asistentes del museo.

El principal beneficiario indirecto son los usuarios que por diversas razones, sean por ubicación geográfica, falta de tiempo, entre otras; no tienen la capacidad de asistir personalmente a la sede del Museo de Ciencias Naturales.

9. **Participación de los prestadores de Servicio Comunitario:** Los participantes son principalmente estudiantes de la Escuela de Computación, pero pueden participar estudiantes de otras escuelas de la facultad.

Las actividades a realizar por los alumnos son las siguientes:



- Diseñar y desarrollar la aplicación de recorridos virtuales. Esta actividad será realizada de manera voluntaria por el estudiante.
- Colaborar con el personal de la Unidad de Educación del Museo de Ciencias Naturales para implantar la aplicación en el museo.
- Capacitar al personal del museo sobre el uso de la aplicación y sobre como aplicarle modificaciones para adaptarla a las necesidades del museo.
- Presentar la aplicación al público del museo y evaluar el interés de este por la aplicación.
- Realizar un informe de resultados donde se registre la experiencia del prestador, así como comentarios y testimonios del personal y usuarios del museo.

10. **Aprendizaje de los estudiantes:** Se busca que el estudiante desarrolle las siguientes habilidades y valores durante la realización del proyecto:

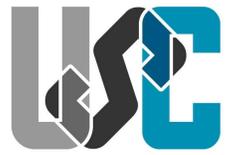
1. Desarrollar habilidades de comunicación y trabajo en equipo.
2. Fomentar el interés del estudiante en el Museo de Ciencias Naturales de Caracas, especialmente sobre su importante labor de divulgación del conocimiento científico.
3. Adquirir conciencia cívica y fomentar la participación del estudiante.
4. Fomentar valores en el estudiante referentes a la cultura libre y el acceso a la información científica, en pro de la comunidad.

11. **Participación y aprendizaje de la comunidad:** Con la puesta en práctica de este proyecto se busca incentivar el interés de la comunidad de usuarios por el Museo de Ciencias Naturales. Así mismo se desea proveer al personal de la Unidad de Educación del museo con una nueva herramienta que les permitirá llevar su labor divulgativa a mas personas, compartiendo el conocimiento necesario para manipular y modificar la herramienta.

12. Recursos requeridos para la ejecución del proyecto:

1. Equipos de fotografía para apoyar el trabajo de modelado de la sede del museo como un entorno virtual.
2. Pasajes de metro para el traslado de los estudiantes.

Recurso	Cantidad	Financiador	Monto aproximado
---------	----------	-------------	------------------



--	--	--	--

13. Responsables del proyecto:

Prof. Carlos Alfonso Acosta

Profesor de la Escuela
de Computación

Correo:
carlos.acosta@ciens.u
cv.ve

Br. Miguel Angel Astor Romero
(CI: 18.810.993). Estudiante de
la Escuela de Computación.

Tlf: 0416-9048752.

Correo: miguel.astor@ciens.ucv.ve