

MULTIMEDIA CASA NATAL DE JOSÉ MARTÍ

AUTORES

-Ismael Armando Nodarse Mora, Dirección general para la atención a politécnicos, Ingeniero en Ciencias Informáticas, Instructor recién graduado.

-Yoandrys Verdecia Álvarez, UCIFAR, Ingeniero en Ciencias Informáticas, Instructor recién graduado.

RESUMEN

El presente trabajo consiste en una multimedia sobre el museo Casa Natal de José Martí. Dicho producto tiene como principal objetivo servir de soporte informativo a estudiantes de la enseñanza primaria, brindándole una información general del sitio donde nació nuestro Héroe Nacional, una síntesis biográfica, algunas fotos suyas, ejercicios a través de los cuales se pueden poner a prueba los conocimientos adquiridos, un video de apoyo, el glosario de términos, el paseo virtual por la casa, así como la bibliografía consultada. A través de este recurso informático se puede acceder a la institución sin estar físicamente en ella, además de mostrar la infraestructura a cualquier visitante, permitiendo que todos los cubanos, en especial los niños, puedan conocer todos los secretos que encierra la casa natal del apóstol. El trabajo fue asesorado por el Centro de Estudios Martianos y se le considera de gran importancia por su aporte en inculcar una cultura martiana en las nuevas generaciones.

Palabras claves: casa natal, José Martí, multimedia, museo, paseo virtual.

MULTIMEDIA THE HOUSE WHERE MARTI WAS BORN

ABSTRACT

The present paper presents a multimedia application on José Martí's birth house. The software product has the main goal of serving as information source for consultation for primary school students. This product offers general information on the place where the Cuba's National Hero was born, a biographical synthesis, some of his photographs, exercises through which students can test the aspects learned, a glossary of terms, a virtual walkthrough, and finally, the consulted bibliography. The multimedia application allows users to visit the house without necessarily having to be physically in it. Users may view its infrastructure by means of a three-dimensional representation, making it possible for all Cubans, children in particular, to learn about all the secrets locked up in the Apostle's birth house. The paper was counseled by the Centro de Estudios Martianos and is considered to be of great important for its contributions in the development of a culture on José Martí's life in the new generations.

Keywords: house where Marti was born, Jose Marti, multimedia, museum, virtual journey.

INTRODUCCIÓN

Cuba, tiene como tradición hablarles a los niños desde edades muy tempranas, acerca de los símbolos y valores patrios, así como de los héroes que derramaron su sangre en el campo de batalla por ver al pueblo cubano libre y

soberano. José Martí, es sin dudas uno de los cubanos más importantes de todos los tiempos, su pensamiento latinoamericanista y antiimperialista ha influido en las últimas generaciones. Este escritor y patriota es un símbolo de la Revolución cubana. Es orgullo de todo el pueblo haber contado, dentro de sus hijos más ilustres, con este gran pensador.

Sin duda alguna, todo cubano debe conocer los lugares que marcaron la historia de nuestro país; uno de ellos es la casa donde nació y vivió parte de su niñez nuestro Héroe Nacional. Este museo, construido al estilo colonial habanero del siglo XVIII atesora la colección más completa de los objetos personales del Apóstol (CNPC, 1999). La casita de la calle Paula, es el apelativo con que los cubanos nombramos a esa pequeña construcción ubicada en La Habana Vieja. Muchas personas no tienen la posibilidad de visitarla y solo tienen vagos conocimientos de esta, principalmente de su fachada, sin saber que visitar el lugar es encontrarse con la historia, es como dialogar con el tiempo. Sin embargo, no existe un recurso disponible que permita ofrecer una adecuada información de este museo a todos los cubanos.

Este trabajo nace a partir de una primera versión confeccionada el pasado año que brindaba información sobre el museo Casa Natal de José Martí, la cual alcanzó varias premiaciones en la Universidad de las Ciencias Informáticas y obtuvo gran aceptación en el Evento Juvenil Martiano a nivel nacional, donde demostró el poco conocimiento que existe sobre este sitio histórico. Todo esto dio lugar al desarrollo de una nueva aplicación con tecnología multimedia con una visión más genérica.

MATERIALES Y MÉTODOS

Herramienta y metodología seleccionada

Para el desarrollo del producto a realizar, Multimedia Casa Natal de José Martí, se ha escogido la herramienta de autor Adobe Flash, específicamente la versión 8.0, debido a que es el entorno de autoría más avanzado del mercado para la creación de multimedias interactivas, además de permitir que las aplicaciones se puedan ejecutar en la Web, en Windows, Macintosh y Unix. Otro punto a su favor es su potencia en la creación de animaciones (aulaClic, 2006). Además, se tuvo en cuenta que se necesitaba de un lenguaje potente y orientado a objetos para tener una mayor calidad en la programación del software con tecnología multimedia.

Después de realizar un exhaustivo estudio de las metodologías existentes para el desarrollo de aplicaciones con tecnología multimedia se determinó usar la metodología RUP (Proceso Unificado de Rational), usando OMMMA - L (Lenguaje Orientado a Objetos para el Modelado de Aplicaciones Multimedia) como extensión del UML (Lenguaje Unificado de Modelado) para la integración de especificaciones de sistemas multimedia basados en el paradigma orientado a objetos. RUP es un proceso que garantiza la elaboración de todas las fases de un producto de software orientado a objeto. De tal modo que al modelar el sistema con UML es más factible utilizar OMMMA-L, que es una extensión dedicada específicamente al desarrollo de multimedias. (Martínez Y., Díaz A., Lorente A., 2006)

RESULTADOS

La multimedia está compuesta por las siguientes partes o módulos:

- **Historia:** Muestra la interesante historia que encierra la casa donde nació el apóstol.
- **Biografía:** Brinda, de forma resumida, la biografía de nuestro Héroe Nacional.
- **Paseo Virtual:** Simula el recorrido dentro del museo Casa Natal de José Martí. El niño va a encontrarse virtualmente en un espacio como si estuviera de forma real en ese lugar histórico.
- **Ejercicios:** Cuenta con 100 ejercicios de variada tipología cuyo objetivo es comprobar los conocimientos alcanzados con el software.
- **Bibliografía:** Se ofrece una breve descripción de los libros y manuscritos de donde fue extraída la información para la realización de la aplicación con tecnología multimedia.
- **Glosario:** Brinda al niño la posibilidad de conocer el significado de las palabras de difícil comprensión.
- **Video:** Video tomado al lugar. El mismo cuenta con una locución que guía la visita.
- **Galería de imágenes:** Galería de imágenes dividida en tres categorías: del museo, de José Martí y de la familia Martí y Pérez.

CONCLUSIONES

Cuba se ha convertido en los últimos tiempos en una potencia en el desarrollo de software con tecnología multimedia como soporte educativo, ejemplo de esto es el software que se ha mencionado en este artículo. La multimedia Casa Natal de José Martí es un tesoro en las manos de todo niño cubano, por contener toda la información necesaria para que los pequeños no necesiten ir a la capital a visitar la casa donde nació el apóstol, además de motivarlos a estudiar la vida y obra de este gran patriota cubano.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a todas las personas que nos han ofrecido su apoyo para que este software salga a la luz. En especial la ayuda brindada por el museo Casa Natal de José Martí, la Cátedra Martiana de la UCI y el Centro de Estudios Martianos con Leslie como figura clave.

REFERENCIAS

AulaClic. Curso de Flash 8, 2006. [Disponible en: http://www.aulaclit.es/flash8/t_1_1.htm]

Consejo Nacional de Patrimonio Cultural de la República de Cuba. Casa Natal de José Martí, 1999.

[Disponible en: <http://www.cnpc.cult.cu/cnpc/museos/marti/paginas/default.html>]

Museo Casa Natal de José Martí, 2006.

Disponible en: <http://www.trabajadores.co.cu/jose-marti/museo.htm>

Yancy Martínez Pérez, Alexey Díaz Domínguez, Abel Ernesto Lorente Rodríguez. Plantilla para el montaje dinámico de los productos de la colección Multisaber. Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI). Ciudad de la Habana, 2006. 31 págs.

AUTORES

-Ismael Armando Nodarse Mora, Dirección general para la atención a politécnicos, Ingeniero en Ciencias Informáticas, Instructor recién graduado.

-Yoandrys Verdecia Álvarez, UCIFAR, Ingeniero en Ciencias Informáticas, Instructor recién graduado.