



**Carrera:** DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

**Curso:** ingeniería del Software

**Código del Curso:** 4To Nivel

**Nombre del Profesor:** Ing. Ivan Galarza

**Fecha de Entrega:** 13 de junio del 2024

**Título de la Tarea:** Metodología de Scrum para la Aplicación "Down Play"

**Nombre del Estudiante:** Marco Espinoza Cordero

## **Metodología de Scrum para la Aplicación "Down Play"**

### **Visión del Proyecto**

"Down Play" es una aplicación educativa diseñada específicamente para niños con síndrome de Down. La aplicación se centrará en proporcionar actividades educativas, juegos interactivos y recursos que apoyen el desarrollo cognitivo, emocional y social de estos niños. La aplicación estará disponible en múltiples plataformas y será accesible para padres y educadores.

### **Principios y Valores de Scrum en el Proyecto "Down Play"**

La metodología Scrum no solo es un marco para gestionar proyectos de desarrollo ágil, sino que también se basa en principios y valores fundamentales que guían el comportamiento y las interacciones dentro del equipo. Estos principios y valores son esenciales para el éxito del proyecto "Down Play" y tienen una relación directa con la formación de valores en el equipo de trabajo.

- Transparencia implica que todas las personas involucradas en el proyecto deben tener visibilidad clara del proceso y el progreso del trabajo. Esto fomenta honestidad, apertura y confianza, creando un ambiente donde la información fluye libremente y se evita la ocultación de problemas o retrasos.
- Inspección se refiere a revisar regularmente los artefactos y el progreso del proyecto para detectar cualquier desviación o problema. Este principio promueve la proactividad y la mejora continua, motivando al equipo a buscar constantemente áreas de mejora y a adaptarse a los cambios.
- Adaptación es la capacidad de ajustar los procesos y el enfoque en función de las inspecciones y el feedback recibido. Esto fomenta la flexibilidad y la resiliencia, promoviendo la capacidad de adaptación y la disposición a cambiar de dirección cuando sea necesario para mejorar el resultado final.

Los valores de Scrum también son fundamentales para el desarrollo de "Down Play". Compromiso significa que los miembros del equipo se comprometen a alcanzar los objetivos del sprint y a trabajar juntos para el éxito del proyecto, fomentando un sentido de responsabilidad y dedicación hacia el trabajo y los compañeros de equipo.

- Coraje implica que los miembros del equipo tienen el valor de hacer lo correcto y trabajar en problemas difíciles, promoviendo la valentía para enfrentar desafíos, abordar conflictos y tomar decisiones difíciles.

- Foco se refiere a que todos se centran en el trabajo del sprint y los objetivos del equipo, ayudando a mantener la atención y la energía dirigidas hacia las metas importantes, evitando distracciones.
- Apertura significa que el equipo y los stakeholders deben estar abiertos sobre todo el trabajo y los desafíos que enfrenta el equipo, fomentando una cultura de transparencia y comunicación abierta, donde los problemas se pueden abordar rápidamente.
- Respeto implica que los miembros del equipo respetan las habilidades, conocimientos y capacidades de los demás, creando un ambiente de trabajo positivo y colaborativo, donde cada miembro se siente valorado y apoyado.

En el contexto del desarrollo de "Down Play", estos principios y valores guiarán al equipo en su esfuerzo por crear un producto de alta calidad que cumpla con las necesidades de los niños con síndrome de Down y sus familias. Al trabajar en sprints y enfocarse en objetivos comunes, los miembros del equipo desarrollarán habilidades de colaboración y aprenderán a valorar las contribuciones de cada uno. La transparencia y la apertura fomentarán la confianza entre los miembros del equipo, lo que es crucial para un trabajo efectivo. Al comprometerse con los objetivos del sprint y rendir cuentas durante las reuniones diarias (Daily Scrum), los miembros del equipo desarrollarán un fuerte sentido de responsabilidad.

La inspección y adaptación constantes promoverán una cultura de mejora continua, donde el aprendizaje y la innovación son valores centrales. El Product Owner, el Scrum Master y el Development Team trabajarán juntos en un entorno de confianza y respeto, adaptándose continuamente a las necesidades del proyecto y mejorando sus procesos y resultados.

Este enfoque garantizará que "Down Play" no solo sea útil y accesible, sino también adaptable a las necesidades cambiantes de sus usuarios, proporcionando una herramienta efectiva y valiosa para la educación de niños con síndrome de Down.

## Roles en el Proyecto

**Product Owner (PO):** Responsable de definir las características y prioridades del producto.

Nombre:

**Scrum Master (SM):** Facilita el proceso Scrum, elimina impedimentos y garantiza la adherencia a las prácticas Scrum.

Nombre:

**Development Team:** Un equipo multifuncional encargado de entregar incrementos del producto.

Desarrolladores: 4

Diseñadores UX/UI: 2

QA Testers: 2

## Product Backlog

Características Principales:

- Interfaz Adaptada: Interfaz amigable y accesible para niños con síndrome de Down.

- Juegos Educativos: Juegos interactivos que fomenten el aprendizaje de habilidades básicas.
- Recursos para Padres: Guías y recursos educativos para padres y cuidadores.
- Seguimiento del Progreso: Herramientas para monitorear el progreso del niño.
- Soporte Multilenguaje: Disponibilidad en múltiples idiomas.

## Sprint Planning

### Sprint 1: Diseño de interfaz Adaptada

**Duración del Sprint:** 2 semanas

**Objetivo del Sprint:** Desarrollar un prototipo básico con la interfaz adaptada y juegos educativo inicial para la aplicación de Down Play.

#### Sprint Backlog:

1. **Diseño de la Interfaz Adaptada (5 días)**
  - **Tareas**
    - Crear wireframes y mockups.
    - Realizar pruebas de usabilidad con expertos en educación especial.
2. **Desarrollo del Juego Educativo Inicial (7 días)**
  - **Tareas**
    - Programar el primer juego educativo (por ejemplo, un juego de colores y formas).
    - Implementar gráficos y sonidos amigables para los niños.
    - Integración de Funcionalidades Básicas (2 días)
    - Integrar la interfaz con el juego educativo.
    - Desarrollar imágenes 360 y recorridos virtuales
    - Mejoras figuras 3D
    - Configurar la navegación básica en la aplicación.
3. **Pruebas y QA (1 día)**
  - **Tareas**
    - Realizar pruebas funcionales y de usabilidad.
    - Corregir errores y mejorar el rendimiento.

#### Sprint Backlog (Segundo Sprint)

### Sprint 2: Ampliación de Funcionalidades Básicas y Juegos Educativos

**Duración del Sprint:** 2 semanas

**Objetivo del Sprint:** Desarrollar y mejorar funcionalidades básicas adicionales, así como introducir nuevos juegos educativos para enriquecer la experiencia del usuario.

#### Sprint Backlog:

1. **Mejora de la Interfaz Adaptada (4 días)**
  - **Tareas:**
    - Refinar los wireframes y mockups basados en el feedback del primer sprint.
    - Implementar mejoras en la navegación y accesibilidad.

- Realizar pruebas adicionales de usabilidad con un grupo más amplio de expertos en educación especial y padres.

## 2. Desarrollo de Nuevos Juegos Educativos (8 días)

### ○ Tareas:

- Programar un nuevo juego educativo que enseña números y letras.
- Incluir gráficos y sonidos atractivos y amigables para los niños.
- Asegurar que los juegos sean inclusivos y accesibles para diferentes niveles de habilidad.

## 3. Integración de Funcionalidades Adicionales (2 días)

### ○ Tareas:

- Añadir funciones de personalización en los juegos, permitiendo ajustar la dificultad según el progreso del niño.
- Implementar un sistema básico de recompensas para motivar el aprendizaje continuo.

## 4. Pruebas y QA (2 días)

### • Tareas:

- Realizar pruebas funcionales y de usabilidad de las nuevas funcionalidades y juegos.
- Identificar y corregir errores y mejorar el rendimiento general de la aplicación.

## Sprint 3: Recursos para Padres y Seguimiento del Progreso

Duración del Sprint: 2 semanas

Objetivo del Sprint: Introducir recursos educativos para padres y una funcionalidad básica para el seguimiento del progreso de los niños en la aplicación Down Play.

## Sprint Backlog:

### 1. Desarrollo de Recursos para Padres (6 días)

#### ○ Tareas:

- Crear y diseñar una sección dedicada a recursos educativos y guías para padres.
- Incluir artículos, videos y consejos prácticos sobre cómo apoyar el aprendizaje y desarrollo de los niños.
- Realizar pruebas de usabilidad con padres para asegurar que los recursos sean útiles y fáciles de acceder.

### 2. Implementación del Seguimiento del Progreso (6 días)

#### ○ Tareas:

- Desarrollar una funcionalidad que permita a los padres y educadores monitorear el progreso de los niños en los juegos educativos.
- Implementar gráficos y reportes visuales que muestren las áreas de mejora y los logros alcanzados.
- Asegurar que los datos recopilados sean precisos y fáciles de interpretar.

### 3. Mejoras en la Interfaz y Navegación (2 días)

#### ○ Tareas:

- Realizar ajustes en la interfaz basada en el feedback de los usuarios.
- Optimizar la navegación para mejorar la experiencia de usuario.

#### 4. Pruebas y QA (2 días)

- Tareas:

- Realizar pruebas exhaustivas de las nuevas funcionalidades.
- Corregir errores y realizar ajustes finales antes de la integración completa.

### Sprint 4: Soporte Multilenguaje y Expansión de Juegos Educativos

**Duración del Sprint:** 2 semanas

**Objetivo del Sprint:** Añadir soporte multilenguaje a la aplicación y expandir la variedad de juegos educativos disponibles en la aplicación Down Play.

#### Sprint Backlog:

##### 1. Implementación de Soporte Multilenguaje (6 días)

- Tareas:

- Traducir la interfaz y el contenido educativo a varios idiomas.
- Asegurar que las traducciones sean precisas y culturalmente apropiadas.
- Realizar pruebas de usabilidad en cada idioma soportado para garantizar una experiencia fluida.

##### 2. Desarrollo de Nuevos Juegos Educativos (6 días)

- Tareas:

- Crear juegos adicionales que cubren nuevas áreas de aprendizaje, como habilidades motoras finas y resolución de problemas.
- Integrar gráficos y sonidos nuevos que sean atractivos y educativos.
- Asegurar que los nuevos juegos sean inclusivos y accesibles.

##### 3. Optimización de la Aplicación (2 días)

- Tareas:

- Mejorar el rendimiento general de la aplicación.
- Optimizar la carga de recursos y la velocidad de respuesta.

##### 4. Pruebas y QA (2 días)

- Tareas:

- Realizar pruebas funcionales y de usabilidad en todos los idiomas soportados.
- Corregir errores y asegurar que todas las nuevas funcionalidades estén completamente integradas y funcionando correctamente.

### Sprint 5: Optimización y Preparación para la Versión Beta

**Duración del Sprint:** 2 semanas

**Objetivo del Sprint:** Optimizar la aplicación y preparar una versión para lanzamiento de Down Play.

#### Sprint Backlog:

##### 1. Optimización de la Aplicación (6 días)

- Tareas:

- Refinar el rendimiento de la aplicación en todas las plataformas soportadas.
- Reducir el tiempo de carga y mejorar la estabilidad general.

##### 2. Preparación de la Versión Beta (6 días)

- **Tareas:**
  - Ensamblar todas las funcionalidades desarrolladas hasta el momento.
  - Asegurar que la aplicación esté lista para ser utilizada por un grupo más amplio de usuarios para pruebas beta.
  - Crear una guía para los usuarios beta, explicando cómo utilizar la aplicación y proporcionar feedback.

### 3. Pruebas y QA (2 días)

- **Tareas:**
  - Realizar pruebas exhaustivas de la versión beta.
  - Identificar y corregir cualquier problema crítico antes del lanzamiento beta.

### 4. Lanzamiento de la Versión Beta (2 días)

- **Tareas:**
  - Distribuir la versión beta a los usuarios seleccionados.
  - Monitorear el feedback y recopilar datos de uso para futuras mejoras.

## Daily Scrum

- Reuniones diarias de 15 minutos para revisar el progreso, identificar obstáculos y planificar el trabajo del día de la aplicación Down Play.
- Informe de checklist de los sprint realizados Down Play:

Sprint	Tareas completadas	Resultados	Pendientes
Sprint 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño de la Interfaz Adaptada</li> <li>- Desarrollo del Juego Educativo Inicial</li> <li>- Integración de Funcionalidades Básicas</li> <li>- Pruebas y QA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interfaz inicial completada y probada.</li> <li>- Juego educativo inicial funcional.</li> <li>- Funcionalidades básicas integradas.</li> <li>- Correcciones realizadas según feedback.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ajustes menores en la interfaz basados en el feedback.</li> <li>- Revisión continua de la usabilidad.</li> </ul>
Sprint 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejora de la Interfaz Adaptada</li> <li>- Desarrollo de Nuevos Juegos Educativos</li> <li>- Integración de Funcionalidades Adicionales</li> <li>- Pruebas y QA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interfaz mejorada y más accesible.</li> <li>- Nuevos juegos educativos añadidos.</li> <li>- Funcionalidades adicionales integradas y probadas.</li> <li>- Correcciones de errores y mejoras de rendimiento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Integración de más juegos educativos.</li> <li>- Revisión continua del sistema de recompensas.</li> </ul>
Sprint 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo de Recursos para Padres</li> <li>- Implementación del Seguimiento del Progreso</li> <li>- Mejoras en la Interfaz y Navegación</li> <li>- Pruebas y QA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recursos para padres disponibles y accesibles.</li> <li>- Funcionalidad de seguimiento del progreso implementada.</li> <li>- Interfaz optimizada.</li> <li>- Correcciones de errores y mejoras de usabilidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ampliación de recursos para padres.</li> <li>- Optimización continua del seguimiento del progreso.</li> </ul>

Sprint 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Implementación de Soporte Multilenguaje</li> <li>- Desarrollo de Nuevos Juegos Educativos</li> <li>- Optimización de la Aplicación</li> <li>- Pruebas y QA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Soporte multilenguaje implementado y probado.</li> <li>- Nuevos juegos educativos añadidos.</li> <li>- Rendimiento de la aplicación optimizado.</li> <li>- Correcciones de errores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Traducción adicional de contenido según sea necesario.</li> <li>- Revisión continua de la accesibilidad multilingüe.</li> </ul>
Sprint 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Optimización de la Aplicación</li> <li>- Preparación de la Versión Beta</li> <li>- Pruebas y QA</li> <li>- Lanzamiento de la Versión Beta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rendimiento optimizado en todas las plataformas.</li> <li>- Versión beta preparada y distribuida.</li> <li>- Pruebas exhaustivas realizadas.</li> <li>- Feedback inicial recopilado y analizado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Implementación de feedback recibido en la versión beta.</li> <li>- Preparación para el lanzamiento oficial.</li> </ul>

## Sprint Review

- Presentación del Prototipo: Mostrar el prototipo a los stakeholders, incluyendo padres, educadores y expertos en síndrome de Down sobre la aplicación Down Play.



- Feedback: Recopilar comentarios y sugerencias para mejorar la aplicación Down Play.

### Feedback Recopilado

#### Interfaz y Usabilidad

- **Comentarios:** La interfaz es intuitiva, pero podría beneficiarse de botones más grandes y colores más contrastantes.
- **Sugerencias:** Incluir opciones de personalización para ajustar la interfaz según las preferencias del niño.

#### Contenido Educativo

- **Comentarios:** Los juegos son atractivos y educativos, pero algunos padres sugieren más variedad en las actividades.

- **Sugerencias:** Introducir juegos que fomenten la interacción social y habilidades motoras finas.
- Accesibilidad**
- **Comentarios:** La aplicación es accesible, pero se recomienda incluir más opciones de accesibilidad, como narración de texto y ajustes de contraste.
  - **Sugerencias:** Asegurar que todos los contenidos estén disponibles en los idiomas soportados sin pérdida de contexto.
- Funcionalidades Adicionales**
- **Comentarios:** Los recursos para padres son útiles, pero se podrían incluir más guías prácticas y ejemplos de actividades para hacer en casa.
  - **Sugerencias:** Integrar una funcionalidad de chat o foro donde los padres puedan compartir experiencias y consejos.

## Sprint Retrospective

- Qué Funcionó Bien: Discutir los aspectos positivos del sprint.
- Qué No Funcionó Bien: Identificar problemas y áreas de mejora (figuras 3d, videos 360)
- Acciones para Mejorar: Establecer medidas concretas para mejorar en el próximo sprint.

### Qué Funcionó Bien

#### 1. Colaboración del Equipo:

- **Descripción:** La colaboración entre los miembros del equipo fue excelente. Todos los roles, incluyendo desarrolladores, diseñadores y testers, trabajaron de manera sinérgica.
- **Impacto Positivo:** Esto permitió una integración fluida de las funcionalidades y una rápida identificación y resolución de problemas.
- **Ejemplo:** Durante el desarrollo del juego educativo inicial, los diseñadores UX/UI trabajaron estrechamente con los desarrolladores para asegurarse de que los gráficos y la interacción fueran atractivos y funcionales.

#### 2. Gestión del Tiempo:

- **Descripción:** La planificación y el manejo del tiempo durante el sprint fueron efectivos. Las tareas se completaron dentro del plazo previsto.
- **Impacto Positivo:** Esto ayudó a mantener el proyecto en el camino correcto y cumplir con los objetivos establecidos para el sprint.
- **Ejemplo:** Las reuniones diarias (Daily Scrum) fueron breves y enfocadas, lo que permitió a todos mantenerse al tanto del progreso y los obstáculos.

#### 3. Feedback Positivo de Usuarios:

- **Descripción:** El feedback recibido de los padres y educadores durante la revisión del sprint fue mayormente positivo.
- **Impacto Positivo:** Esto validó muchas de las decisiones de diseño y desarrollo tomadas durante el sprint.

- **Ejemplo:** Los usuarios encontraron la interfaz amigable y accesible, y los juegos educativos fueron bien recibidos por los niños.

## Qué No Funcionó Bien

### 1. Integración de Figuras 3D:

- **Descripción:** La integración de figuras 3D en la aplicación presentó varios desafíos técnicos.
- **Problemas Identificados:** Hubo problemas con la carga y rendimiento, y algunas figuras no se renderizaron correctamente en todos los dispositivos.
- **Impacto Negativo:** Esto retrasó el desarrollo de algunas funcionalidades y afectó la experiencia del usuario.

### 2. Videos 360:

- **Descripción:** La implementación de videos 360 no fue tan fluida como se esperaba.
- **Problemas Identificados:** Hubo dificultades técnicas en la compatibilidad con diferentes dispositivos y problemas de rendimiento.
- **Impacto Negativo:** Esto limitó la funcionalidad y la capacidad de ofrecer una experiencia inmersiva.

### 3. Pruebas de Usabilidad:

- **Descripción:** Aunque se realizaron pruebas de usabilidad, no fueron lo suficientemente exhaustivas.
- **Problemas Identificados:** Se identificaron problemas tardíos que podrían haberse detectado antes con pruebas más rigurosas.
- **Impacto Negativo:** Esto resultó en correcciones de última hora que podrían haberse evitado.

## Acciones para Mejorar

### 1. Mejorar la Integración de Figuras 3D:

- **Medidas Concretas:**
  - **Optimización del Código:** Revisar y optimizar el código para mejorar el rendimiento de las figuras 3D.
  - **Pruebas en Dispositivos:** Asegurar que las figuras se prueben en una variedad de dispositivos para garantizar la compatibilidad.
  - **Colaboración con Expertos:** Consultar con expertos en gráficos 3D para abordar problemas técnicos específicos.

### 2. Resolución de Problemas con Videos 360:

- **Medidas Concretas:**
  - **Investigación y Desarrollo:** Dedicar más tiempo a investigar soluciones técnicas para videos 360.
  - **Pruebas Intensivas:** Realizar pruebas intensivas en diferentes dispositivos para asegurar la funcionalidad y el rendimiento.

- **Optimización de Recursos:** Optimizar los archivos de video para mejorar la carga y la reproducción.

### 3. Aumentar las Pruebas de Usabilidad:

- **Medidas Concretas:**
  - **Planificación de Pruebas:** Desarrollar un plan de pruebas más exhaustivo que cubra todas las funcionalidades y casos de uso.
  - **Ampliar el Grupo de Prueba:** Incluir un grupo más amplio de usuarios para obtener un feedback más diverso.
  - **Sesiones de Prueba Regular:** Realizar sesiones de prueba regulares durante el sprint, no solo al final, para identificar problemas temprano.

### 4. Mejora Continua de la Comunicación:

- **Medidas Concretas:**
  - **Reuniones de Sincronización:** Incrementar la frecuencia de reuniones de sincronización entre desarrolladores y diseñadores.
  - **Documentación Detallada:** Mantener documentación detallada de los problemas encontrados y las soluciones aplicadas para futuras referencias.
  - **Feedback Continuo:** Establecer canales de comunicación para recibir feedback continuo de todos los miembros del equipo.

## Release Planning

- Versión Actualizada: Planificar el lanzamiento de una versión actualizada después de 3 sprints.
- Lanzamiento Oficial: Objetivo de lanzamiento oficial en 6 sprints, con todas las características principales implementadas y probadas.
- Guía de Usuario de la aplicación Down Play

### Lanzamiento de la Versión Actualizada

**Fecha de Lanzamiento:** [Fecha específica]

**Acciones Previas al Lanzamiento:**

1. **Pruebas Finales:**
  - Realizar una última ronda de pruebas exhaustivas para asegurar que todas las mejoras funcionen correctamente.
  - Corregir cualquier problema crítico identificado.
2. **Preparación del Equipo de Soporte:**
  - Capacitar al equipo de soporte sobre las nuevas funcionalidades y mejoras.
  - Asegurar que el equipo esté listo para asistir a los usuarios durante el lanzamiento.
3. **Comunicación del Lanzamiento:**
  - Enviar comunicaciones a todos los usuarios informándoles sobre la nueva versión.
  - Incluir detalles sobre las mejoras y cómo aprovechar las nuevas funcionalidades.

## **Post-Lanzamiento:**

### **1. Monitoreo y Feedback:**

- Monitorear el uso y el rendimiento de la aplicación después del lanzamiento.
- Recopilar feedback de los usuarios para futuras mejoras.

### **2. Actualizaciones Continuas:**

- Planificar futuras actualizaciones basadas en el feedback recibido.
- Continuar mejorando la aplicación para satisfacer las necesidades cambiantes de los usuarios.

## **Conclusión**

El lanzamiento de esta versión actualizada de "Down Play" está diseñado para abordar las áreas que necesitan mejoras y proporcionar una experiencia de usuario mejorada. Con una planificación cuidadosa y una ejecución meticulosa de los sprints, estamos preparados para ofrecer una aplicación que no solo sea educativa y divertida, sino también accesible y efectiva para niños con síndrome de Down y sus familias.

## **Guía del Usuario para la Aplicación "Down Play"**

### **Bienvenido a "Down Play"**

"Down Play" es una aplicación educativa diseñada específicamente para niños con síndrome de Down. Esta guía te ayudará a comprender cómo utilizar la aplicación y aprovechar al máximo sus funcionalidades.

### **1. Instalación de la Aplicación**

#### **1. Descarga la Aplicación:**

- **Para iOS:** Ve a la App Store y busca "Down Play". Haz clic en "Descargar".
- **Para Android:** Ve a Google Play Store y busca "Down Play". Haz clic en "Instalar".

#### **2. Registro:**

- Abre la aplicación después de la instalación.
- Selecciona "Registrarse" y completa la información necesaria: nombre, correo electrónico y una contraseña segura.
- Verifica tu correo electrónico para activar tu cuenta.

### **2. Navegación Principal**

Una vez que hayas iniciado sesión, verás la pantalla de inicio con las siguientes secciones:

#### **1. Inicio:**

- Resumen de las actividades recientes y progreso del niño.
- Acceso rápido a juegos favoritos y recursos.

#### **2. Juegos Educativos:**

- Variedad de juegos diseñados para enseñar habilidades básicas como colores, formas, números y letras.
- Cada juego tiene niveles adaptados a diferentes habilidades y edades.

#### **3. Recursos para Padres:**

- Artículos, videos y guías sobre cómo apoyar el desarrollo del niño.
- Consejos prácticos y actividades para hacer en casa.

#### **4. Seguimiento del Progreso:**

- Herramientas para monitorear el progreso del niño.

- Gráficos y reportes visuales que muestran las áreas de mejora y logros alcanzados.

## 5. Configuración:

- Ajustes de la cuenta, preferencias de la aplicación y opciones de personalización.
- Configuración de accesibilidad y multilenguaje.

## 3. Uso de Juegos Educativos

### 1. Seleccionar un Juego:

- Ve a la sección "Juegos Educativos".
- Selecciona un juego que deseas jugar.

### 2. Jugar y Aprender:

- Sigue las instrucciones en pantalla para jugar.
- Los juegos están diseñados para ser intuitivos y fáciles de entender.

### 3. Progreso y Recompensas:

- Al completar niveles, el niño recibirá recompensas virtuales que pueden usar dentro de la aplicación.
- Puedes ver el progreso en la sección "Seguimiento del Progreso".

## 4. Recursos para Padres

### 1. Acceder a Recursos:

- Ve a la sección "Recursos para Padres".
- Explora artículos, videos y guías disponibles.

### 2. Guardar Favoritos:

- Marca los recursos útiles como favoritos para acceder rápidamente a ellos en el futuro.

## 5. Seguimiento del Progreso

### 1. Ver Progreso:

- Accede a la sección "Seguimiento del Progreso".
- Consulta los gráficos y reportes sobre el rendimiento del niño en los juegos.

### 2. Generar Informes:

- Genera informes detallados para compartir con educadores o terapeutas.
- Los informes pueden ser enviados por correo electrónico directamente desde la aplicación.

## 6. Configuración y Personalización

### 1. Ajustes de Cuenta:

- Ve a la sección "Configuración".
- Cambia tu información de cuenta, como el correo electrónico y la contraseña.

### 2. Preferencias de la Aplicación:

- Ajusta las preferencias de la aplicación, como notificaciones y tema de color.

### 3. Opciones de Accesibilidad:

- Activa opciones de accesibilidad como narración de texto, ajuste de contraste y tamaño de texto.
- Configura la aplicación en el idioma preferido.

## 7. Consejos y Soporte

### 1. Consejos de Uso:

- Establece un tiempo regular para que el niño use la aplicación, promoviendo la rutina y el aprendizaje continuo.
- Supervisa el uso inicial para asegurarte de que el niño se familiarice con las funcionalidades.

## 2. Soporte Técnico:

- Si encuentras algún problema técnico, ve a la sección "Configuración" y selecciona "Soporte".
- Puedes enviar un reporte de problemas o contactar al equipo de soporte por correo electrónico.

## 8. Preguntas Frecuentes (FAQ)

### 1. ¿Cómo puedo restablecer mi contraseña?

- Ve a la pantalla de inicio de sesión y selecciona "¿Olvidaste tu contraseña?".
- Sigue las instrucciones para restablecer tu contraseña.

### 2. ¿Cómo puedo agregar varios niños a una cuenta?

- Ve a la sección "Configuración" y selecciona "Aregar perfil de niño".
- Completa la información requerida para cada niño adicional.

### 3. ¿Puedo usar "Down Play" sin conexión?

- Algunas funcionalidades están disponibles sin conexión, pero necesitarás una conexión a internet para acceder a todos los recursos y actualizaciones.

## G. Próximos Pasos y Actualizaciones

- **Actualizaciones Regulares:** La aplicación se actualiza regularmente con nuevos juegos y recursos.
- **Feedback del Usuario:** Siempre estamos buscando mejorar. Envíanos tus comentarios y sugerencias a través de la sección "Soporte".

## 10. Cierre

Gracias por usar "Down Play". Estamos comprometidos a apoyar el desarrollo y aprendizaje de los niños con síndrome de Down. Si tienes alguna pregunta o necesitas ayuda, no dudes en contactarnos.

**¡Comienza a explorar y aprender con "Down Play" hoy mismo!**

## Roadmap del Producto

Primer Trimestre:

Sprints 1-3:

- Desarrollar y probar los juegos educativos iniciales.
- Implementar la interfaz adaptada y los recursos básicos para padres.
- Desarrollar imágenes 360 y recorridos virtuales
- Mejoras figuras 3D

Sprints 4-6:

- Añadir más juegos educativos.
- Implementar el seguimiento del progreso del niño.
- Soporte multilenguaje.

Segundo Trimestre:

### Sprints 7-9:

- Optimización y mejoras basadas en el feedback de la versión beta.
- Ampliar la biblioteca de recursos para padres y educadores.

### Sprints 10-12:

- Pruebas finales y preparación para el lanzamiento oficial.
- Campaña de lanzamiento y marketing.

### Métricas de Éxito

- Uso Activo: Número de usuarios activos diarios y mensuales.
- Satisfacción del Usuario: Encuestas de satisfacción de padres y educadores.
- Impacto Educativo: Evaluaciones del progreso de los niños utilizando la aplicación.

Esta metodología Scrum permitirá un desarrollo ágil y colaborativo, asegurando que "Down Play" sea una herramienta efectiva y valiosa para la educación de niños con síndrome de Down.

### Gráfico de desarrollo de la metodología scrum

