

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA

1CC30901020251 - Ingeniería en Software 1

Sección 10

Ing. Lynette García Pérez



Excelencia que trasciende

DEL VALLE
GRUPO EDUCATIVO

Raíces de vida

CHRISTA ISABELLA OBANDO GUZMAN #23074

ANTHONY LOU SCHWANK #23410

ROBERTO JOSE BARREDA SIEKAVIZZA #23354

ANGGELIE LIZETH VELASQUEZ ASECIO # 221181

MIA ALEJANDRA FUENTES MERIDA #23775

GUATEMALA, 26 de febrero de 2025

Resumen

La desnutrición crónica es un problema que afecta a miles de personas, especialmente a niños que habitan en zonas rurales; en Guatemala casi la mitad de los menores de edad sufren de esta enfermedad. Por lo que este proyecto tiene como objetivo reducir la desnutrición crónica en Guatemala mejorando la comunicación entre comunidades vulnerables, ONGs y servicios de salud.

Debido al impacto mundial que ha tenido la tecnología, en esta fase se trabajó en la ideación y prototipado sobre una plataforma móvil que permita facilitar el monitoreo, identificación y casos críticos de desnutrición. Asimismo, cumpliendo con las necesidades vistas en los usuarios mediante Historia de usuarios, descripción de actores y entrevistas, se desarrollaron interfaces centradas en el usuario para garantizar accesibilidad y eficiencia en la recolección y transmisión de datos.

Introducción

Este proyecto será de ayuda para luchar contra la desnutrición crónica en Guatemala, mejorando la comunicación entre las comunidades afectadas y las organizaciones no gubernamentales. Guatemala es uno de los países con mayor desnutrición crónica en Latinoamérica, siendo los menores de edad los más afectados. (*Guatemala: El País de América Latina Con Más Desnutrición Crónica / Acción Contra el Hambre*, s. f.)

El proyecto está orientado a desarrollar una plataforma móvil que facilite la comunicación y colaboración entre las ONGs, voluntarios y líderes comunitarios, así facilitar la detección de casos críticos de desnutrición. Por lo tanto, se busca optimizar el tiempo de respuesta, mejorar la recolección y transmisión de datos de los casos críticos de desnutrición. Dicha plataforma móvil tomara en cuenta accesibilidad, eficiencia y facilidad de uso según las necesidades de los usuarios clave (ONGs, líderes comunitarios y voluntarios).

El objetivo general es reducir la desnutrición crónica en Guatemala mejorando la comunicación entre comunidades vulnerables, ONGs y servicios de salud. Para lograrlo, se plantean los siguientes objetivos específicos, desarrollar una página web o aplicación móvil que permita el reporte y seguimiento de casos críticos; y establecer una interacción entre los usuarios clave del proyecto (Organizaciones no gubernamentales, líderes comunitarios y voluntarios).

Etapas Ideación

1. Design Studio

Imagen 1. Isabella Obando dibujando su idea en un post-it.



Segundo Corte: Proyecto Raíces de Vida 3, UVG 2024

How Might We?

¿Cómo podríamos mejorar la comunicación de las Organizaciones con las comunidades más vulnerables para que la información sobre nutrición sea clara y accesible?

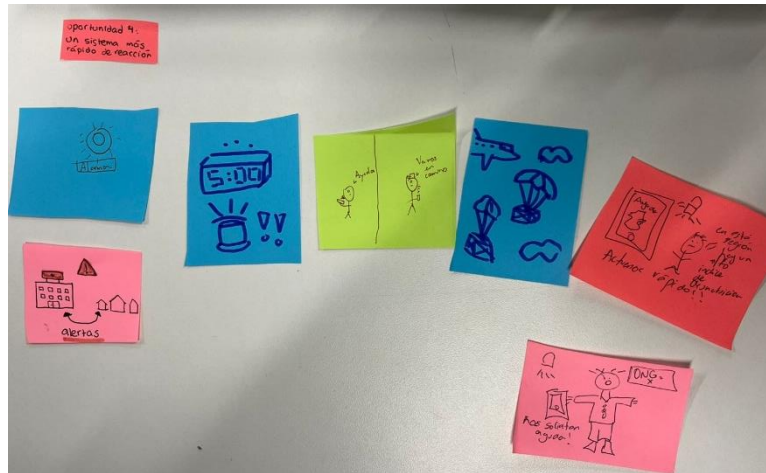
Imagen 2. Planificación de la solución con la oportunidad 1.



Segundo Corte: Proyecto Raíces de Vida 3, UVG 2024

¿Cómo podríamos conectar al gobierno y a las comunidades?

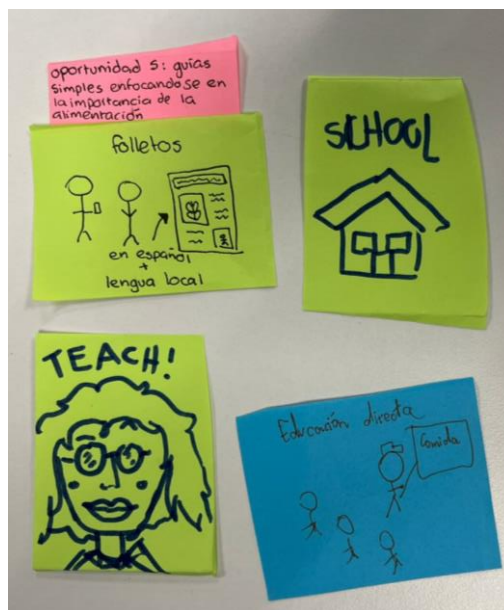
Imagen 3. Planificación de la solución con la oportunidad 4.



Segundo Corte: Proyecto Raíces de Vida 3, UVG 2024

¿Cómo podríamos educar al guardián de los infantes?

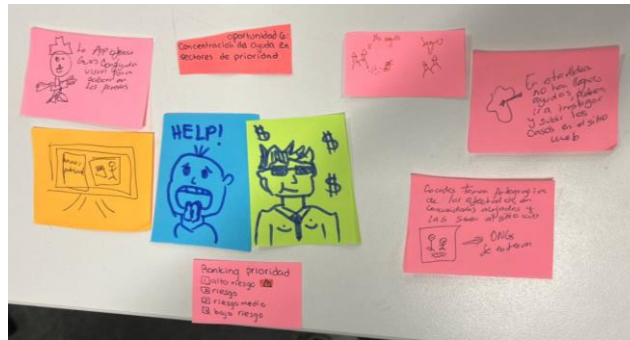
Imagen 4. Planificación de la solución con la oportunidad 5.



Segundo Corte: Proyecto Raíces de Vida 3, UVG 2024

¿Cómo podríamos mejorar su alcance?

Imagen 5. Planificación de la solución con la oportunidad 6.



Segundo Corte: Proyecto Raíces de Vida 3, UVG 2024

Imagen 6. Planificación de la solución con la oportunidad 7.



Segundo Corte: Proyecto Raíces de Vida 3, UVG 2024

Imagen 7. Planificación de la solución con las oportunidades 2 y 3.



Segundo Corte: Proyecto Raíces de Vida 3, UVG 2024

Imagen 8. Planificación de la solución con todas las oportunidades.



Segundo Corte: Proyecto Raíces de Vida 3, UVG 2024

Listar todas las ideas generadas y con los sketches que cada uno hizo.

Oportunidades:

- Existen varios ángulos en la que esta problemática puede ser abordado.
 - App para crear conexión entre los usuarios
 - Sitio web oficial
 - Huerto familiar
 - Huerto comunitario

- Folletos informativos con material visual
- Difusión de información usando el idioma de la comunidad
- Talleres para educar sobre la nutrición
- Filtración de agua
- Guarderías comunitarias

- Auxiliar con la conexión entre las instituciones que proveen de ayuda alimenticia.
 - Reuniones para discutir los objetivos y los avances
 - Conexión inalámbrica entre comunidades y organizaciones

- Personal médico accesible, e informado de la comunidad.
 - Capacitaciones de medicina
 - Creación de clínicas en las comunidades
 - Gestión de suplementos médicos

- Un sistema más rápido de reacción y auxilio.
 - Un sistema de alertas para llamar atención medica inmediata
 - Gestión de los suplementos de la comunidad, en la que se pueda pedir por medio de una alerta a las organizaciones.

- Guías simples enfocándose en la importancia de la alimentación
 - Guías educativas en el lenguaje de la comunidad
 - Material fácil de entender como folletos con imágenes
 - Talleres enfocándose en la importancia de la alimentación

- Concentración de ayudas en sectores de prioridad
 - Los cocodes suben fotografías al sitio web para manejar la comunicación entre las poblaciones y las organizaciones de ayuda
 - Crear un ranking de prioridad para llegar a los más necesitados
 - Investigar sobre las comunidades más descuidadas

- Aplicación de logística informática
 - Utilizar la tecnología para unir las comunidades y las organizaciones
 - Usar una aplicación para gestionar los recursos
 - Crear graficas con los datos del antes y el después para llevar un manejo de resultados y poder tener un sistema de retroalimentación

Las ideas más repetidas, con futuro y votadas por el grupo (en orden de popularidad) fueron:

- Una *app* que funcione como intermediario entre las comunidades con necesidad de ayuda y las entidades que la proporcionan.
- Una página web que funcione como intermediario entre las comunidades con necesidad de ayuda y las entidades que la proporcionan.
- Una herramienta tecnológica *app*/página web que permita compartir la información de crisis con facilidad.

- Un sistema local que funcione como un listado adaptativo para gestionar las donaciones una vez llegan a su destino.

2. Prototipos

- Prototipo en bruto:



- Fase de testeo:
Prototipo cambiado:



Modelación del Sistema

1. Modelo de casos de uso del sistema

a. Lista de historias de usuario identificadas

- i. Como líder comunitario, quiero poder registrar mi información personal y la de la comunidad, para reportar casos de desnutrición.
- ii. Como líder comunitario, quiero registrar casos de desnutrición con detalles específicos (edad, nivel de desnutrición, ubicación) para que las ONGs puedan visualizar y brindar ayuda.
- iii. Como voluntario, quiero visualizar los casos reportados y su ubicación, para decidir en qué comunidad brindar ayuda.
- iv. Como ONG, quiero acceder a los casos reportados y contactar a los líderes comunitarios para coordinar la ayuda.
- v. Como ONG, quiero registrar campañas de asistencia para coordinar mejor los recursos y el apoyo a comunidades afectadas.
- vi. Como líder comunitario, quiero actualizar el estado de un caso reportado después de recibir la ayuda, para que las ONGs y los voluntarios sepan que comunidades aun necesitan de su apoyo.

b. Descripción de actores

Tabla 1. Descripción de actores

Actor	Descripción
Líder de comunidad	<p>Utilizará la aplicación/página Web para indicar los casos más críticos de desnutrición de la comunidad.</p> <p>Acciones que realizaría:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Registrar los casos de desnutrición. • Proporcionar detalles sobre la condición de los afectados por dicha enfermedad (edad, nivel de desnutrición, ubicación). • Comunicarse con ONGs y voluntarios interesados en ayudar.

Segundo Corte: Proyecto Raíces de Vida 3, UVG 2024

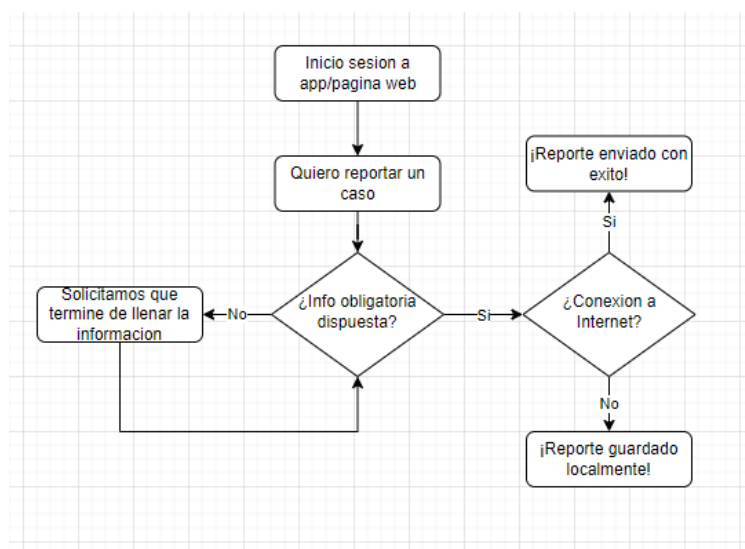


Tabla 2. Descripción de actores

Actor	Descripción
Voluntario	<p>Persona interesada en colaborar con los diferentes casos, que usará la aplicación/página web para conocer en qué municipio o departamento se necesita ayuda.</p> <p>Acciones principales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visualizar los casos reportados y su ubicación. • Contactar a líderes comunitarios para coordinar ayuda. • Organizar campañas de asistencia en las zonas más afectadas.

Segundo Corte: Proyecto Raíces de Vida 3, UVG 2024

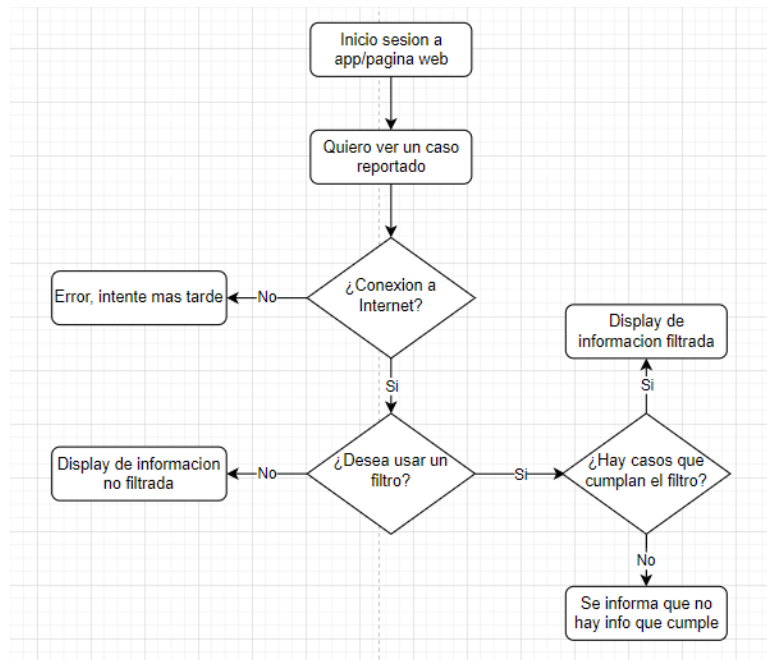
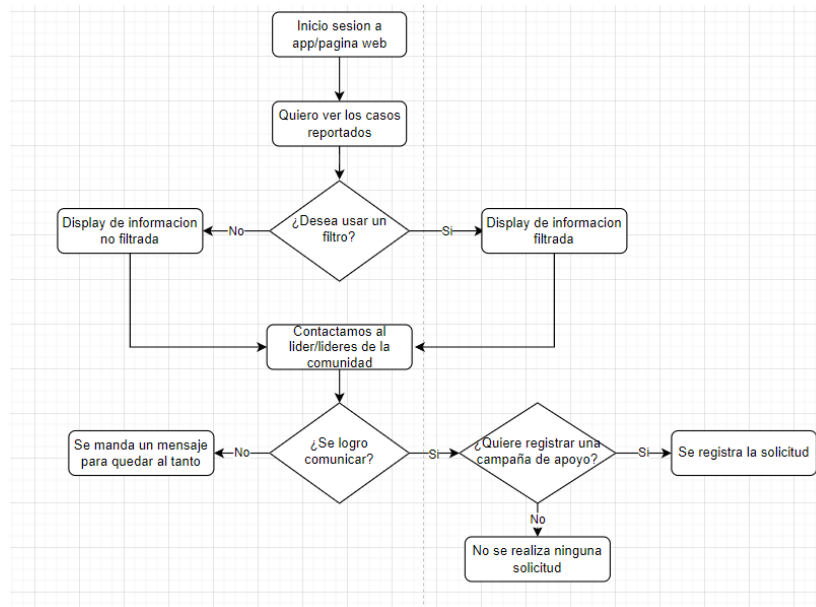


Tabla 3. Descripción de actores

Actor	Descripción
ONG	<p>Visualizará los casos más críticos de desnutrición y en donde se ubican para brindar su ayuda lo más pronto posible.</p> <p>Acciones que realizaría:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visualizar los casos reportados y su ubicación. • Conectar con los líderes de las comunidades para coordinar su ayuda. • Organizar campañas para realizar la ayuda.

Segundo Corte: Proyecto Raíces de Vida 3, UVG 2024



c. Historia de Usuarios

i. Descripción de las historias de usuario

1. Reportar caso de desnutrición:

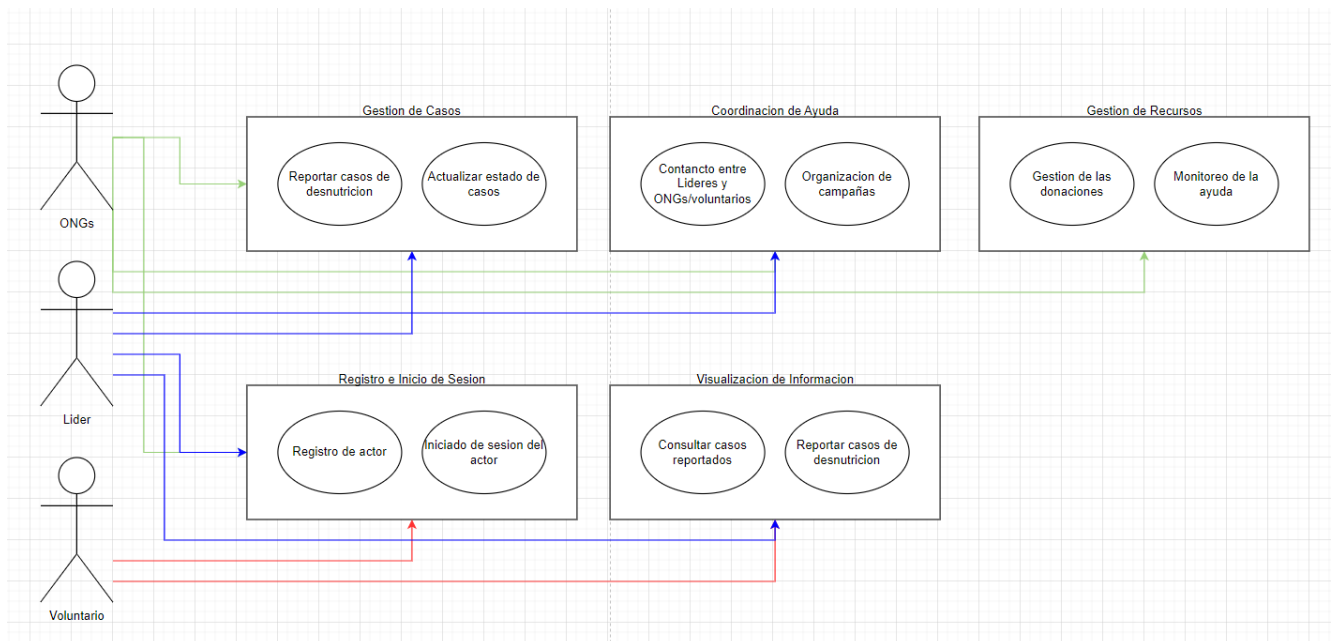
- **Actor: Líder comunitario**
 - **Descripción:** El líder comunitario ingresa a la aplicación, registra un nuevo caso de desnutrición e ingresa detalles como nombre del afectado, edad, nivel de desnutrición, y ubicación
 - **Flujo principal:**
 - El líder comunitario inicia sesión en la app/página Web.
 - Selecciona la opción de “Reportar caso”.
 - Completa el formulario con la información que se solicita
 - Confirma y envía el formulario.
 - El sistema almacena la información y la pone a disposición de ONGs y voluntarios.
 - **Excepciones:**
 - Si falta información obligatoria el sistema alerta al usuario.
 - Si hay problemas de conexión el sistema permite guardar el caso temporalmente para enviarlo más tarde.
- **Actor: Voluntario**
 - **Descripción:** El voluntario ingresa a la aplicación para visualizar los casos de desnutrición reportados y decidir en qué comunidad brindar ayuda.
 - **Flujo principal:**
 - El voluntario inicia sesión en la app/página web.
 - Selecciona la opción de “Ver casos reportados”.
 - Filtra los casos por ubicación o nivel de gravedad.
 - Revisa los detalles de un caso específico.
 - **Excepciones:**
 - Si no hay casos disponibles en la zona seleccionada, el sistema informa al usuario.
 - Si hay problemas de conexión, la app muestra un mensaje de error y permite reintentar más tarde.
- **Actor: ONG**
 - **Descripción:** La ONG accede a la aplicación para visualizar los casos más críticos y comunicarse con los líderes comunitarios para coordinar la entrega de ayuda.
 - **Flujo principal:**
 - La ONG inicia sesión en la app/página web.
 - Selecciona la opción “Ver casos reportados”.
 - Filtra casos por ubicación y nivel de gravedad.
 - Contacta al líder comunitario del caso seleccionado.
 - Coordina la entrega de recursos o asistencia médica.
 - **Excepciones:**
 - Si el contacto con el líder comunitario falla, el sistema permite dejar un mensaje en la aplicación.

- Si no hay disponibilidad inmediata de recursos, la ONG puede registrar una campaña para recolectar apoyo.

ii. Mapa de historia

- Registro e Inicio de Sesión:
 - Registro de líderes comunitarios.
 - Registro de ONGs.
 - Inicio de sesión.
- Gestión de casos:
 - Reportar caso de desnutrición.
 - Actualizar estado de los casos.
- Visualización de información:
 - Consultar casos reportados.
 - Ver campañas de ayuda.
- Coordinación de Ayuda:
 - Contacto entre Líderes y ONGs/voluntarios, viceversa.
 - Organización de campañas.
- Gestión de Recursos:
 - Gestión de las donaciones.
 - Monitoreo de la ayuda que se brindará.

Mapa de Historia



Segundo Corte: Proyecto Raíces de Vida 3, UVG 2024

iii. Priorización de Historias de Usuario

Tabla 4. Priorización de Historias de Usuario

Prioridad	Historia de Usuario	Motivo
Alta	Registro de líderes comunitarios	Necesario para reportar casos
Alta	Registro de ONGs	Permite visualizar y responder a los casos
Alta	Inicio de sesión	Fundamental para gestionar información personalizada
Alta	Reportar casos de desnutrición	Función principal de la plataforma
Alta	Actualizar estado de los casos	Permite dar seguimiento y evitar duplicaciones
Media	Consultar casos reportados	Ayuda a ONGs y voluntarios a identificar dónde ayudar
Media	Ver campañas de ayuda	Permite que los usuarios conozcan iniciativas activas
Media	Organización de campañas	Optimiza la respuesta a casos reportados
Baja	Gestión de donaciones	Complementa la coordinación de recursos
Baja	Monitoreo de la ayuda que se brindará	Permite mejorar la transparencia y eficiencia

Segundo Corte: Proyecto Raíces de Vida 3, UVG 2024

d. Requisitos no funcionales

Tabla 5. Presentación de requisitos no funcionales.

Requisito no funcional	Categoría	Forma en que se medirá su cumplimiento.
La carga de los datos y la visualización de la información debe completarse en al menos 3 segundos (principal) en condiciones de una conexión estándar.	Rendimiento	Pruebas de tiempo de respuesta con herramientas de monitoreo del rendimiento.
Internacionalización: El contenido está en distintos idiomas (inglés, español, lengua Maya).	Soporte	La información está disponible en varios idiomas. Se ha planeado incluir español, inglés y una lengua adicional para facilitar la comunicación con los líderes comunitarios. Esta última aún no ha sido definida.

Los paquetes de información deben ser concisos y completos	Interfaz interna	Tamaño analítico de los datos
Navegación autoexplicativa	Apariencia o interfaz externa	Pruebas de usuario con 5 personas analfabetas para saber si la navegación se entiende a sí misma. Pruebas de UX
Información en grande con uso de ilustraciones, colores y cuadros de ingreso de datos accesibles y obvios	Apariencia o interfaz externa	Pruebas de usuario con 5 niños para saber si entienden el funcionamiento de la plataforma. Pruebas de UX
Solo los líderes comunitarios y ONGs pueden modificar o agregar información sobre los casos reportados.	Seguridad	Pruebas de acceso y autenticación de usuario con roles de usuario.
La interfaz debe ser intuitiva para usuarios con conocimiento básico en tecnología.	Usabilidad	Prueba de usuario con al menos 5 participantes de los usuarios. Pruebas de UX
El sistema debe estar disponible al menos el 99.90% del tiempo, sin tomar en cuentas las interrupciones prolongadas (actualizaciones).	Disponibilidad	Monitoreo del up-time con herramientas como Pingdom.
El sistema debe permitir actualizaciones y mantenimiento sin afectar la disponibilidad por más de 2 horas.	Mantenibilidad	Registro de tiempo en la inactividad durante las actualizaciones.
El sistema debe contar con respaldo automático de datos cada 24 horas.	Confiabilidad	Se validará revisando registros de respaldo y pruebas de restauración de datos para periodos de 24 horas.

Los usuarios deben recibir confirmación visual y/o sonora de sus acciones dentro de la aplicación	Usabilidad	Se validará con 5 pruebas de usuario si los mensajes de confirmación y feedback visual son claros y comprensibles. Pruebas de UX
Un sistema que no requiere más de 3 GB de ram	Hardware	Calidad en tiempo a relación de capacidad computacional de la máquina
Instrucciones detalladas en línea de cómo funciona la plataforma	Ayudas y documentación en línea	Pruebas con 5 usuarios para verificar si entienden el funcionamiento de la plataforma. Pruebas de UX

Segundo Corte: Proyecto Raíces de Vida 3, UVG 2024

Trabajo con el Cliente

Preguntas base a realizar en las entrevistas:

1. ¿Qué le parece la idea de una plataforma/app que conecte comunidades con organizaciones?
2. ¿Qué características serían necesarias a tener?
3. ¿Existen plataformas similares que haya usado antes? ¿Qué le gustó o no le gustó de ellas?
4. ¿Cuáles serían las principales barreras para que las personas adopten esta herramienta?
5. ¿Qué dispositivo usa con más frecuencia para acceder a información? (Celular, computadora, radio, etc.)
6. ¿Qué información considera más importante que la plataforma debería mostrar?
7. ¿Qué tipo de interacciones le gustaría tener con otras comunidades y organizaciones a través de la plataforma?
8. ¿Estaría dispuesto/a a capacitarse o capacitar a otros en el uso de la plataforma?
9. ¿Cómo cree que esta plataforma puede mantenerse útil en el tiempo?
10. ¿Qué apoyo necesitaría para empezar a usarla?

Tabla 6. Bitácora de Trabajo con el Cliente

Proyecto: Raíces de Vida		Hora: 10:10	Fecha: 25/02/2025
Personas presentes: <ul style="list-style-type: none">Joaquín Ramírez (Lider Comunitario)Anggelie Velásquez (Integrante de equipo Raíces de Vida"			
Datos Recolectados			
Puntos importantes tratados	<ul style="list-style-type: none">Opinión sobre la plataforma y su posible impacto en las comunidades.Identificación de funcionalidades esenciales para garantizar su uso.Análisis de las principales dificultades para la implementación.		
Lo que se observó y conclusiones	<ul style="list-style-type: none">Joaquín considera que la plataforma puede mejorar la comunicación entre comunidades y organizaciones, facilitando una respuesta más rápida a problemas como la desnutrición.Es importante que tenga una interfaz sencilla y un sistema de chat directo con las ONGs.La conectividad y la falta de experiencia en tecnología son barreras importantes para su adopción.Se necesita una sección con información clara sobre nutrición y programas de ayuda en la región.La capacitación es clave para que los líderes comunitarios puedan enseñar a otros.		
Puntos importantes detectadis	<ul style="list-style-type: none">La mayoría de las personas usan celulares para acceder a información.Es esencial contar con un mapa interactivo de organizaciones disponibles.La plataforma debe mantenerse actualizada para que no pierda su utilidad con el tiempo.Se sugiere incluir tutoriales en video o guías prácticas para ayudar a los nuevos usuarios.		

Segundo Corte: Proyecto Raíces de Vida 3, UVG 2024

Tabla 7. Bitácora de Trabajo con el Cliente

Proyecto: Raíces de Vida		Hora: 14:24	Fecha: 25/02/2025
Personas presentes: <ul style="list-style-type: none">• Candy Sandoval (Lider Comunitario)• Anggelie Velásquez (Integrante de equipo Raíces de Vida"			
Datos Recolectados			
Puntos importantes tratados	<ul style="list-style-type: none">• Presentación de la idea de la plataforma/app y su funcionalidad.• Identificación de necesidades y expectativas de los líderes comunitarios.• Análisis de barreras para la adopción de la tecnología en comunidades.		
Lo que se observó y conclusiones	<ul style="list-style-type: none">• La líder comunitaria considera que la plataforma es una excelente idea, ya que muchas comunidades no saben cómo acceder a organizaciones para recibir ayuda.• La plataforma debe ser simple, con información clara y accesible, preferiblemente en los idiomas locales.• Existen limitaciones tecnológicas, como la falta de internet en algunas áreas y la falta de capacitación en el uso de aplicaciones digitales.• Se requiere un sistema de alertas para emergencias y una lista de organizaciones confiables con detalles sobre el tipo de ayuda que ofrecen.		
Puntos importantes detectadis	<ul style="list-style-type: none">• La mayoría de la comunidad usa celulares para acceder a Información.• Se necesita apoyo con capacitaciones y acceso a internet en áreas rurales.• Es clave que la plataforma sea intuitiva y ofrezca material visual.		

Segundo Corte: Proyecto Raíces de Vida 3, UVG 2024

Tabla 8. Bitácora de Trabajo con el Cliente

Proyecto: Raíces de Vida		Hora: 18:36	Fecha: 25/02/2025
Personas presentes: <ul style="list-style-type: none">• Marco Aurelio Jimenez (Voluntario)• Mia Fuentes (Integrante de equipo Raíces de Vida)			
Datos Recolectados			
Puntos importantes tratados	<ul style="list-style-type: none">• Se presentó la idea de una App/Pagina Web que conecte a las ONGs, voluntarios y líderes comunitarios.• Las características que debe incluir dicha plataforma como ser accesible e intuitiva.• El dispositivo utilizado con más frecuencia.		
Lo que se observó y conclusiones	<ul style="list-style-type: none">• Se observó que la herramienta digital sería de utilidad, pero también se debe incluir material físico como folletos.• Es necesario complementar la ayuda brindando información sobre como utilizar los alimentos y su importancia.• El impacto que tenga la plataforma va a depender de su usabilidad (que sea fácil de comprender), actualizaciones y modo de uso.• Sera necesario que se le de constante mantenimiento y modernización para garantizar su uso seguro.		
Puntos importantes detectados	<ul style="list-style-type: none">• La plataforma debe funcionar en condiciones de baja conectividad y ser fácil de usar.• Debe mantenerse actualizada y contar con la participación activa de organizaciones y comunidades.• Incluir información sobre nutrición, salud y recursos.		

Segundo Corte: Proyecto Raíces de Vida 3, UVG 2024

Tabla 9. Bitácora de Trabajo con el Cliente

Proyecto: Raíces de Vida		Hora: 11:13	Fecha: 26/02/2025
Personas presentes: <ul style="list-style-type: none">• Juan Pablo Aguirre (Voluntario)• Mia Fuentes (Integrante de equipo Raíces de Vida)			
Datos Recolectados			
Puntos importantes tratados	<ul style="list-style-type: none">• La plataforma debe facilitar la comunicación en tiempo real entre las comunidades y las organizaciones.• Visualización de Data como las necesidades comunitarias, recursos disponibles y contactos directos con ONGs, deben adaptarse a dispositivos pequeños.		
Lo que se observó y conclusiones	<ul style="list-style-type: none">• La conectividad entre comunidades y organizaciones sera de ayuda para distribuir ayuda y recursos.• Es importante que las comunidades y ONGs vean a la plataforma como un apoyo y que facilita la comunicación entre ambos puntos.• Actualmente las plataformas móviles se utilizan para la difusión de información, por lo cual sería un gran apoyo para facilitar el proceso de comunicación.		
Puntos importantes detectados	<ul style="list-style-type: none">• Un servicio de asistencia en vivo podría ayudar a resolver las dudas de manera inmediata y mejorar la participación de los usuarios planteados.• La plataforma puede incluir guías o tutoriales de YouTube para mejorar su usabilidad y adaptación.• Ya que los dispositivos pequeños y fáciles de transportar son los más usados, la plataforma debe estar diseñada con una interfaz simple y adaptable a pantallas pequeñas.		

Segundo Corte: Proyecto Raíces de Vida 3, UVG 2024

Tabla 10. Bitácora de Trabajo con el Cliente

Proyecto: Raíces de Vida		Hora: 12:03	Fecha: 25/02/2025
Personas presentes: <ul style="list-style-type: none"> • Brenda Lemus (Directora de programas Yo'o) • Roberto Barreda (Integrante de equipo Raíces de Vida) 			
Datos Recolectados			
Puntos importantes tratados		<ul style="list-style-type: none"> • Discusión de las características de una idea de una herramienta tecnológica • Las principales barreras de la comunidades a trabajar con • Cómo enseñar a utilizar las plataformas 	
Lo que se observó y conclusiones		<ul style="list-style-type: none"> • Los perfiles de usuario deberán de estar clasificados en rangos en base a su situación alimentaria y socioeconómica. • Existe una necesidad de modernizar los sistemas para comunicar datos en Yo'o Guatemala. • La cobertura a internet es un problema a afrontar en el desarrollo de la plataforma. • Brenda Lemus busca una plataforma que sea hibrida en la conexión a internet. • Brenda Lemus está dispuesta a capacitar a otros en el uso de la plataforma. 	
Puntos importantes detectados		<ul style="list-style-type: none"> • Las personas en necesidad no quieren todo regalado, si lo pueden conseguir con su cuenta, lo hacen. • Yo'o maneja toda su información en excel. • Yo'o Guatemala requiere de un sistema que permita subir datos y alimentar una base de datos. 	

Segundo Corte: Proyecto Raíces de Vida 3, UVG 2024

Tabla 11. Bitácora de Trabajo con el Cliente

Proyecto: Raíces de Vida		Hora: 18:23	Fecha: 25/02/2025
Personas presentes: • Ana Cintrón (PMA Guatemala) • Roberto Barreda (Integrante de equipo Raíces de Vida)			
Datos Recolectados			
Puntos importantes tratados		<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la idea de la plataforma/app, características y su funcionalidad. • Identificación de necesidades y expectativas de los líderes comunitarios. • Análisis de barreras para la adopción de la tecnología en comunidades. 	
Lo que se observó y conclusiones		<ul style="list-style-type: none"> • Ana Cintrón ha trabajado con diversas plataformas de intercambio de información entre organizaciones durante toda su vida. • El grupo de PMA ha creado apps para la nutrición en el pasado. • El idioma y la cultura es una barrera para la adopción de la plataforma. • Las mujeres tienden a ser oprimidas socialmente en la áreas rurales. • Un plan piloto mejora la adopción y recepción de plataformas digitales. 	
Puntos importantes detectados		<ul style="list-style-type: none"> • La información importante a presentar: conocer si es área urbana o rural, si es padre de familia y el historial nutricional del caso. • Detectar qué medios manejan los casos de malnutrición y cómo han manejado en el pasado. • Hay que invitar a los líderes comunitarios a conocer la plataforma 	

Segundo Corte: Proyecto Raíces de Vida 3, UVG 2024

Informe de gestión

Desglose el proyecto en tareas que luego serán asignadas a uno o más miembros del grupo.

Design Studio:

- Crear una solución usando el modelo de storyboard para cada oportunidad que fue delimitada en la fase anterior.
- Recopilar ideas relevantes.
- Creación del prototipo.
- Fase de testeo

Modelación del sistema:

- Historias de usuario.
- Descripción de actores.
- Mapa de historias.
- Priorización de historias de usuario.
- Diagramas.
- Requisitos no funcionales.

Trabajo con el cliente:

- Entrevistas.
- Realización de bitácoras.

Informe:

- Resumen.
- Introducción.

Elabore una lista con las tareas propuestas y el miembro del equipo que será responsable de cumplirla.

Tabla 12. Lista de tareas propuestas

Tarea	Miembro responsable
Creación de soluciones- storyboard	Todos los integrantes
Recopilación de ideas	Isabella Obando
Creación del prototipo	Isabella Obando
Fase de testeo	
Historias de usuario	Anggelie Velásquez, Mia Fuentes
Mapa de Historias	Mia Fuentes
Descripción de actores	Anggelie Velásquez, Mia Fuentes
Diagramas	Anthony Lou
Priorización de historias de usuario	Anggelie Velásquez,
Requisitos no funcionales	Todos los integrantes
Entrevistas	Roberto Barreda, Mia Fuentes, Anggelie Velásquez
Bitácoras	Roberto Barreda, Mia Fuentes, Anggelie Velásquez

Resumen	Mia Fuentes
Introducción	Mia Fuentes
Presentación	Todos los integrantes

Referencias

Guatemala: el país de América Latina con más desnutrición crónica | Acción contra el
Hambre. (s. f.). Guatemala: El País de América Latina Con Más Desnutrición Crónica
| Acción Contra el Hambre. <https://accioncontraelhambre.org/es/guatemala-el-pais-america-latina-mas-desnutricion-cronica>

Anexos

Presentación:

https://www.canva.com/design/DAGe70TsqeA/3Sl0hIHSViKJINNP2uqQLA/edit?utm_content=DAGe70TsqeA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Github:

<https://github.com/bar23354/Ra-ces-de-Vida.git>

Informe de Gestión:

[Gestion de tiempo.xlsx](#)