



Proyecto MinGo: Matriz de Gestión 5W+2H

Planificación completa incluyendo Tiempos y Responsables

¿Qué es la Metodología 5W+2H?

La metodología 5W+2H es una herramienta de gestión de calidad y proyectos que nos permite analizar y definir exhaustivamente cualquier tarea o problema. Evoluciona el clásico 5W+H al incorporar un elemento crucial: el costo o esfuerzo.

Qué (What)

Por Qué (Why)

Quién (Who)

Dónde (Where)

Cuándo (When)

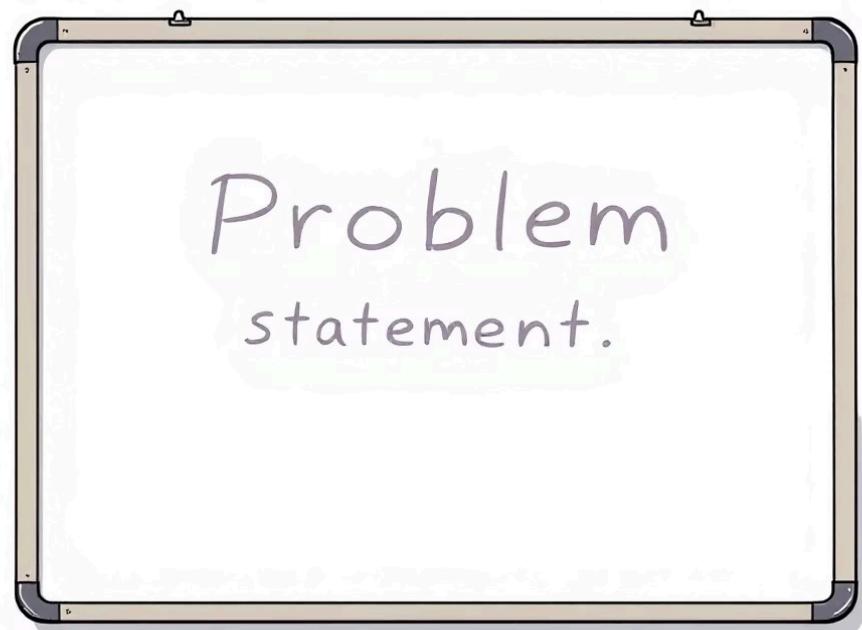
Cómo (How)

Cuánto (How Much)

WHAT & WHY: Alcance y Valor en MinGo

¿Qué vamos a construir? (What)

Se define en nuestra columna "Problema/Necesidad". Aquí detallamos exactamente el componente de software que desarrollaremos, su funcionalidad central y el contexto que aborda. Es la base de nuestro desarrollo.



¿Para qué lo construimos? (Why)

Se articula en nuestra columna "Para Qué/Solución". Esta sección justifica el valor y beneficio que la funcionalidad aportará al usuario final, ya sea un parent o un docente. Nos asegura que estamos construyendo soluciones con propósito.



WHO: Los Actores Clave



¿Quién lo usa? (Usuario)

Identificamos al usuario principal de la funcionalidad. En MinGo, esto incluye al "Padre de un niño sordo" o "Docente", asegurando que la solución sea diseñada pensando en sus necesidades específicas.



¿Quién lo desarrolla? (Hecho Por)

Asignación directa a nuestros "Programadores". Esta columna especifica el miembro del equipo responsable de la implementación técnica, garantizando claridad en las responsabilidades.



HOW: Ejecución Técnica y Verificación

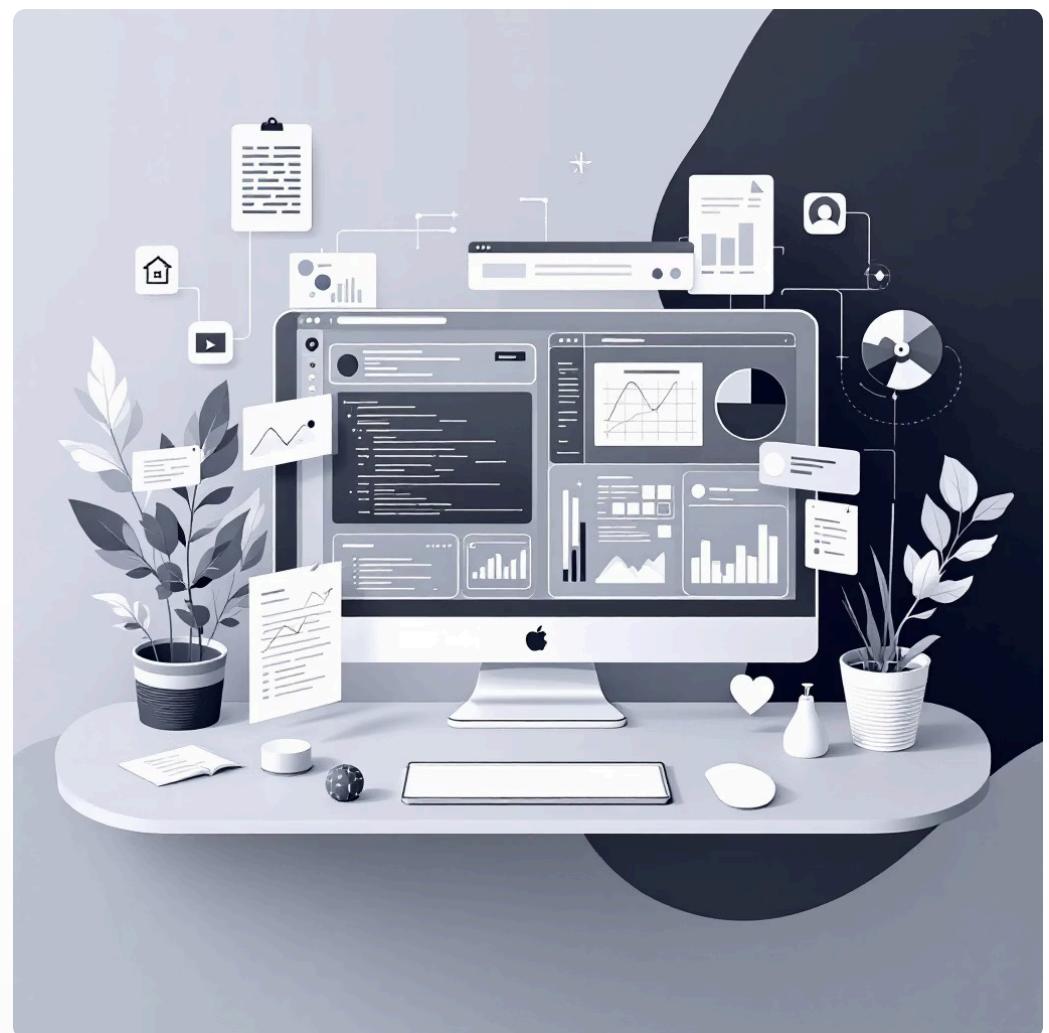
¿Cómo lo desarrollamos? (How - Desarrollo)

Nuestra columna "Cómo/Tareas" detalla el desglose técnico de cada funcionalidad.



¿Cómo lo verificamos? (How - Prueba)

Definimos la "Prueba/Verificación" con criterios de aceptación claros y medibles. Esto asegura que cada funcionalidad cumpla con los estándares de calidad y satisfaga los requisitos definidos.



WHEN & WHERE: Control del Flujo del Proyecto

Estas dos preguntas nos permiten monitorear el progreso y la línea de tiempo del proyecto, asegurando entregas a tiempo y una gestión eficiente.

01

¿Cuándo se entrega? (When)

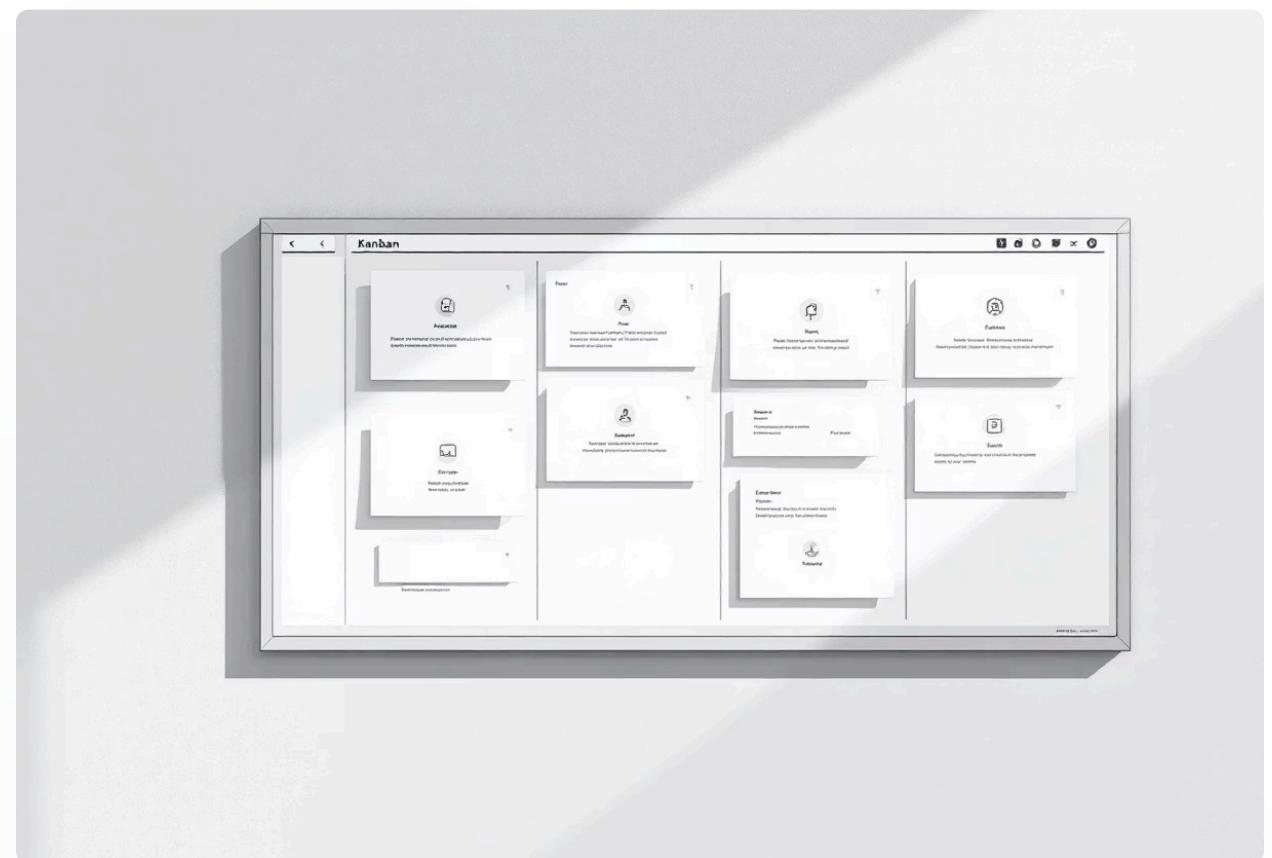
La columna "Fecha de Entrega" establece plazos concretos para cada funcionalidad, facilitando la planificación y el seguimiento del cronograma general del proyecto.



02

¿Dónde se encuentra? (Where)

La columna "Status" utiliza un enfoque Kanban (Por hacer, En proceso, Hecho) para visualizar el estado actual de cada tarea, permitiendo una gestión ágil y transparente del flujo de trabajo.



HOW MUCH: El Factor Clave del Esfuerzo

Esta es la "segunda H" y la diferencia crucial del 5W+2H. En MinGo, esta columna es vital para una planificación realista y una asignación efectiva de recursos.

Columna "Cuánto Tiempo (Estimado)"

Permite medir el esfuerzo real en horas para cada programador, proporcionando una base sólida para la estimación de costos y la gestión de la carga de trabajo. Es la clave para el control presupuestario y la optimización de recursos.



Matriz MinGo: Integrando el 5W+2H

Todas estas preguntas convergen en nuestra Matriz de Historias de Usuario, garantizando que cada aspecto del desarrollo de software esté cubierto.

ITEM	PROBLEMA	QUE (NECESIDAD)	PARA QUE (SOLUCIÓN)	PARA QUIEN (USUARIO)	COMO (DESCRIPCIÓN DE TAREAS)	HECHO POR (PROG. RESP.)	CUANTO TIEMPO (ESTIMADO EN HRS)	FECHA DE ENTREGA	PRIORIDAD	STATUS	PRUEBA (COMO SE VERIFICA)	COMENTARIOS	NOMBRE DE HISTORIA
RF1	Los usuarios necesitan registrarse de forma segura para usar la aplicación.	Permitir que el usuario se registre y acceda a las funcionalidades	Para que el usuario conste en el registro del sistema y pueda acceder a la información o funcionalidades del sistema.	Padre/Docente	1. El actor accede a la aplicación 2. El actor accede a registrarse en la aplicación 3. El actor ingresa los campos requeridos para el registro, los cuales son: nombre, correo electrónico, contraseña, fecha de nacimiento y rol. 4. El sistema valida los campos ingresados por el actor. 5. El sistema guarda los datos de los campos ingresados por el actor en la base de datos.	David Cepeda	5	2025-11-15	Obligatorio	No iniciado	-El actor ingresa los campos requeridos para el registro, los cuales son: nombre, correo electrónico, contraseña, fecha de nacimiento y rol. -El sistema valida los campos ingresados por el actor. -El sistema guarda los datos de los campos ingresados por el actor en la base de datos.	Requisito base para todo el sistema. Sin registro no se habilitan perfiles ni seguimiento. Debe cumplir estándares de seguridad y validación sólida.	Registrar usuario
RF2	Los usuarios necesitan acceder a la aplicación de forma segura para poder utilizar las funcionalidades disponibles	Permitir que el usuario se autentique en el sistema y pueda entrar a su clase dentro de la aplicación.	Para el Usuario registrado, el sistema implementará un formulario de inicio de sesión que valide las credenciales (correo y contraseña).	Padre / Docente	1. Mostrar pantalla de inicio de sesión. 2. Solicitar correo y contraseña. 3. Validar credenciales contra la base de datos. 4. En caso de éxito, solicitar permiso de cámara. 5. Redirigir a la sección "Entrar clase".	David Cepeda	4	2025-11-15	Obligatorio	No iniciado	- El usuario ingresa credenciales válidas y accede correctamente a la aplicación. - El sistema rechaza credenciales inválidas mostrando mensaje de error. - Se solicita permiso de cámara. - se redirige correctamente a la sección "Entrar".	Dependiendo del usuario que accesa a la aplicación le aparece una interfaz diferente.	Iniciar sesión
RF3	El actor necesita acceder al módulo de categorización de aprendizaje por edad.	Categorizar el aprendizaje de señas por la edad del niño	Para organizar el contenido educativo en categorías etáreas (1-3 años, 3-5 años) y mostrar los niveles disponibles (Principiante, Intermedio, Avanzada).	Padre	1. El actor selecciona una categoría de edad. 2. El sistema obtiene el contenido y carga los niveles desbloqueados. 3. El actor elige un nivel y el sistema muestra el contenido multimedia.	Juan Granda	6	2026-04-05	Obligatorio	No iniciado	El sistema muestra el contenido multimedia educativo específico asociado a la combinación de categoría etaria y nivel.	Funciónd clave para personalizar el aprendizaje. Esta lógica segmenta contenido por etapas cognitivas (1 a 3 años inicialmente).	Categorizar aprendizaje de señas por edad del niño
RF3.1	Mostrar contenidos del nivel Principiante según la categoría	Obtener y mostrar contenidos (Videos, Imágenes) del nivel Principiante	Para que el actor pueda revisar el contenido y aplicar filtros por palabras clave	Padre	1. Sistema obtiene contenido. 2. Sistema presenta lista. 3. Actor selecciona contenido. 4. Actor puede aplicar filtro. 5. Sistema muestra contenido filtrado o completo.	Juan Granda	6	2026-04-05	Obligatorio	No iniciado	Al entrar, se muestra contenido etiquetado como nivel principiante.	En este nivel se muestra el contenido básico e introducido a el lenguaje de señas	Mostrar nivel principiante
RF3.2	Mostrar prácticas interactivas del nivel Intermedio ("Seleccionar seña correcta", "Asociación visual").	Mostrar prácticas interactivas del nivel Intermedio ("Seleccionar seña correcta", "Asociación visual").	Para que el actor pueda elegir una práctica, donde se integran de videos, imágenes y otros elementos multimedia educativos.	Padre	1. Seleccionar nivel Intermedio. 2. Acceder al módulo de práctica.	Juan Granda	6	2026-03-03	Obligatorio	No iniciado	El sistema registra intentos y aciertos.	Este nivel aumenta la dificultad e introduce ejercicios interactivos.	Practicar señas en nivel Intermedio
RF3.2.1	Evaluación para el padre, validando si reconoce la seña correcta	Realizar una práctica de "Seleccionar la seña correcta".	Para que el actor seleccione la opción correcta, y el sistema valide y dé retroalimentación.	Padre	1. Sistema muestra la seña obtenida por filtros y avances del padre. 2. Actor selecciona una seña del vocabulario disponible compuesta por un video o una imagen y una frase de referencia a una seña. 3. El actor selecciona la respuesta correcta en el ejercicio. 4. Sistema valida y registra.	Juan Granda	6	2026-04-14	Obligatorio	No iniciado	Se selecciona opción y el sistema valida correcta/incorrecta.	Es un retiro del sistema que imparte a el padre con el alcance de lograr el reconocimiento correcto de la seña por parte del sistema.	Seleccionar seña correcta
RF3.2.2	Evaluación para el padre, validando la práctica por asociación visual de la seña correcta	El usuario necesita relacionar visualmente imágenes con señas para reforzar la comprensión.	Asociación visual de la seña para el reconocimiento del padre.	Padre	1.El sistema presenta al actor las señas en formato multimedia distribuidas en la pantalla. 2. El sistema muestra las etiquetas correspondientes de forma desordenada. 3. El actor visualiza las señas y las etiquetas, y realiza las asociaciones correctas (drag & drop). 4. Sistema valida y registra. 5. El actor selecciona nivel Avanzado.	Juan Granda	6	2026-04-12	Obligatorio	No iniciado	Registro de aciertos y errores en los intentos por parte del actor.	Profundiza en la memoria visual y asociación cognitiva.	Practicar por asociación visual

Esta matriz asegura que cada detalle sea considerado, desde el "qué" hasta el "cuánto", dejando nada al azar en el desarrollo de MinGo.

Beneficios de la Matriz 5W+2H en MinGo

Claridad en Requisitos

Elimina ambigüedades en la definición de funcionalidades.



Optimización de Recursos

Mejora la asignación de tiempo y esfuerzo del equipo.



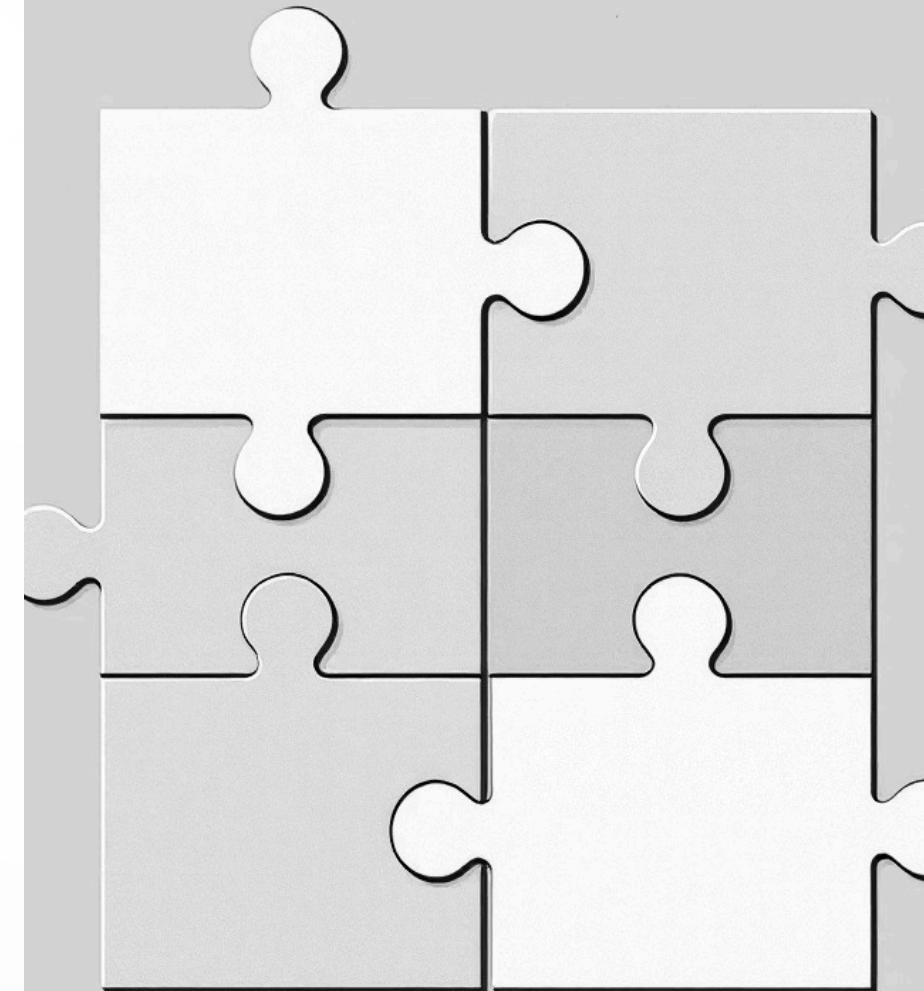
Garantía de Calidad

Asegura que cada desarrollo cumpla con los estándares.



Transparencia Total

Mantiene a todos los stakeholders informados del progreso.



Conclusión: Un Enfoque Integral

La aplicación de la metodología 5W+2H en el Proyecto MinGo no es solo una herramienta de gestión, sino un pilar fundamental para el éxito.

"Cada pregunta respondida es un paso firme hacia un desarrollo de software más eficiente, transparente y de mayor calidad."

Esta estrategia nos permite transformar eficazmente los requisitos en un plan de trabajo estructurado, entregando valor real a nuestros usuarios.

