



## SPRINT - 4: Lecciones y juegos

*Aplicativo móvil Paqu – Aprendizaje del quechua*

*6 a 10 de octubre de 2025*

*Choccña Pauccara Allison  
Mariana*

*Marconi Aracayo  
Gaby Leidy*

*Lavilla Pillco  
Elizabeth Carina*

*Rojas Aparicio Alejandro  
Fabricio*

# Sprint trabajados anteriormente

## Actividad

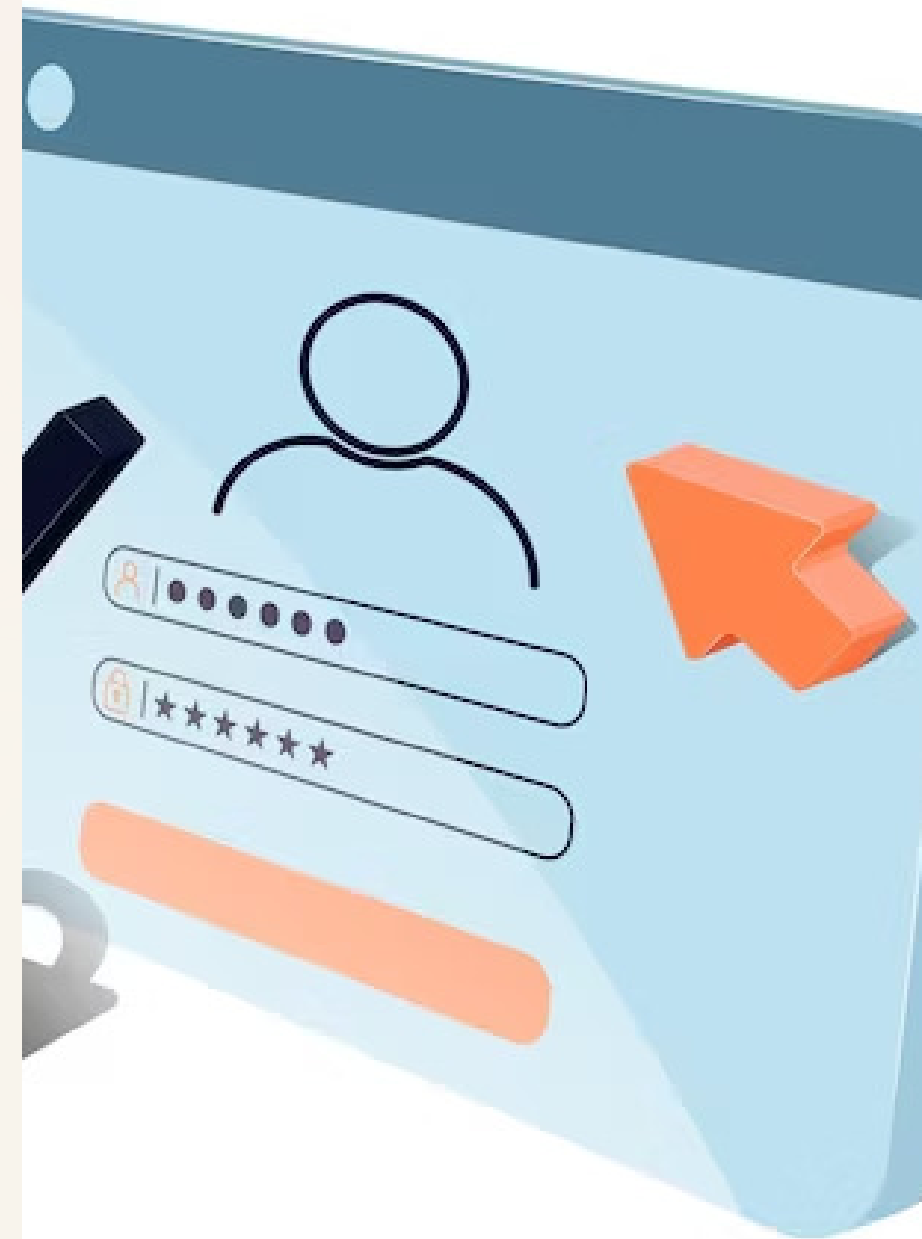
- ☒ SCRUM-11 HU-01 Creación del logo oficial de Paqu
- ☒ SCRUM-12 HU-02 Definición de la paleta de colores, tipografía y estilos
- ☒ SCRUM-13 HU-03 Diseño de Mockups
- ☒ SCRUM-14 HU-04 Creación de la base de datos

## Actividad

- ☒ SCRUM-31 HU-05: Registro con correo/redes
- ☒ SCRUM-32 HU-06: Personalización avatar
- ☒ SCRUM-33 HU-07: Meta diaria

## Actividad

- ☒ SCRUM-43 HU-08: Medalla primera lección
- ☒ SCRUM-44 HU-09: Barra progreso
- ☒ SCRUM-45 HU-10: Sistema de vidas



## Objetivo del Sprint 4

Fue implementar lecciones interactivas y retos de aprendizaje del quechua, incorporar funcionalidad offline para acceso sin conexión y mejorar la experiencia de usuario con audio nativo y ejercicios dinámicos.



# Historias de Usuario del Sprint-4

Sprint 4 – Lecciones y juegos

Fecha: 6 oct – 10 oct

☐ ▼ Sprint 4 – Lecciones y Juego 9 oct – 10 oct (5 actividades)

☒ SCRUM-55 HU-11: Lección básica interactiva

☒ SCRUM-56 HU-12: Frases de palabras del diccionario

☒ SCRUM-57 HU-13: Reto contrarreloj

☒ SCRUM-139 HU-21: Descargar una Lección para Uso Offline

# Actividades por cada historia de usuario

Sprint 4		Persona a cargo
<b>HU - 11</b>	<b>Finalizar una lección básica interactiva</b>	
Act 1	Crear lección	Gaby Marconi Aracayo
Act 2	Incluir audio e imágenes	Allison Chocccña Pauccara
Act 3	Ejercicios	Gaby Marconi Aracayo
<b>HU - 12</b>	<b>Frases de palabras del diccionario</b>	
Act 1	Escoger las frases más usadas y básicas	Allison Chocccña Pauccara
Act 2	Diseñar interfaz interactivo	Allison Chocccña Pauccara
Act 3	Incluir audio	Gaby Marconi Aracayo

<b>HU - 13</b>	<b>Participar en un reto contrarreloj</b>	
Act 1	Cronómetro 60s	Elizabeth Lavilla Pilco
Act 2	Audio palabras	Elizabeth Lavilla Pilco

Act 3	Sistema puntaje	Elizabeth Lavilla Pilco
<b>HU-21</b>	<b>Descargar una Lección para Uso Offline</b>	
Act 1	Botón de "Descargar" en cada lección.	Alejandro Rojas Aparicio
Act 2	Indicador de lecciones descargadas.	Alejandro Rojas Aparicio
Act 3	Guardar contenido local (texto, imágenes, audio).	Alejandro Rojas Aparicio



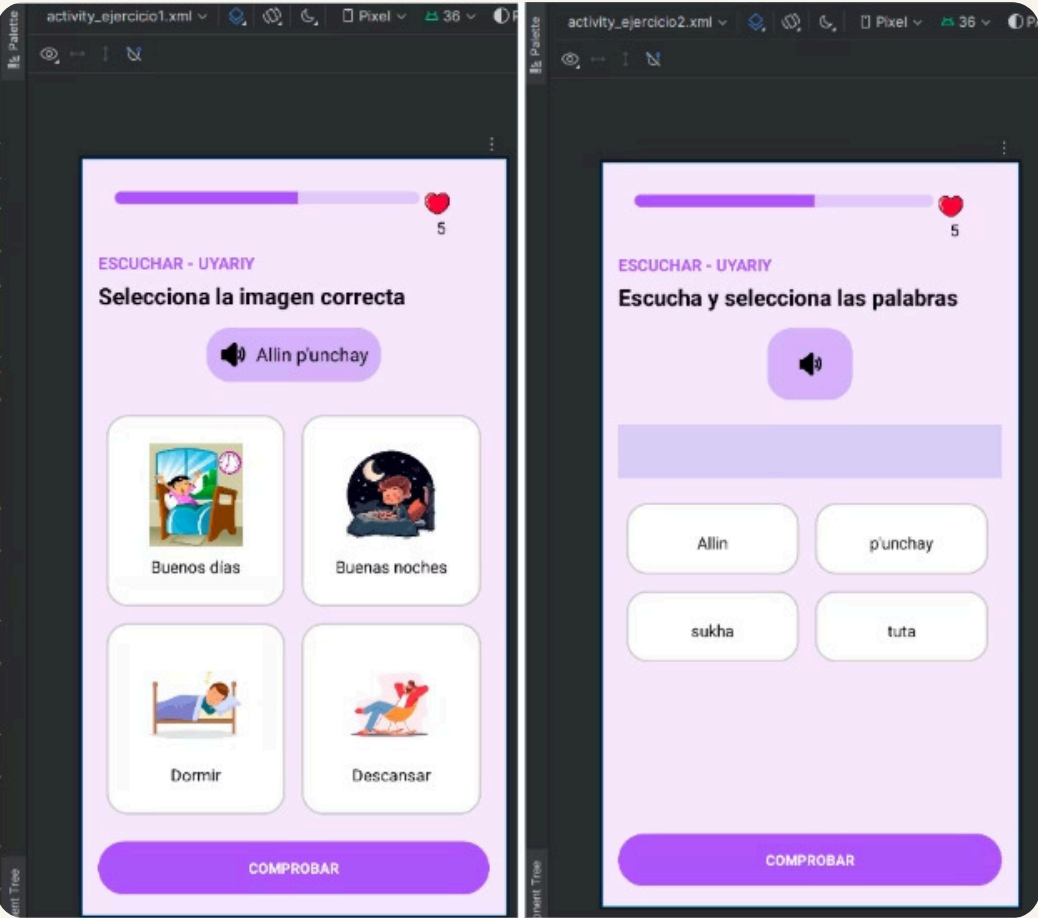
1

# Desarrollo

## HU-11: Lección básica interactiva

HU - 11	Finalizar una lección básica interactiva	
Act 1	Crear lección	Gaby Marconi Aracayo
Act 2	Incluir audio e imágenes	Allison Choccca Paucara
Act 3	Ejercicios	Gaby Marconi Aracayo

El 6 de octubre se completaron 6 horas de desarrollo para la HU-11, donde se implementó la arquitectura base de la aplicación con actividades en Java y diseños responsive , se integraron recursos multimedia culturalmente pertinentes (imágenes y audios auténticos de lecciones de quechua), y se desarrolló la lógica de ejercicios interactivos que permiten a los usuarios relacionar palabras con audios y practicar la escritura de v ocabulario básico.



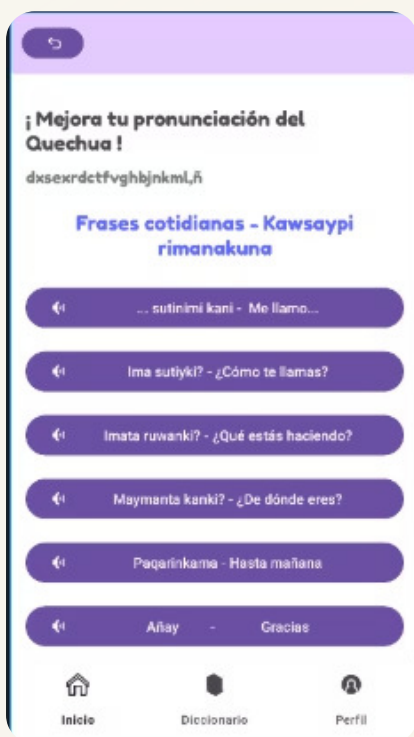
1

# Desarrollo

## HU-12: Frases de palabras del diccionario

HU - 12	Frases de palabras del diccionario	
Act 1	Escojer las frases más usadas y básicas	Allison Chocffa Paucara
Act 2	Diseñar interfaz interactivo	Allison Chocffa Paucara
Act 3	Incluir audio	Gaby Marconi Aracayo

El 7 de octubre se dedicaron 2 horas y media al desarrollo del módulo H12, donde primero se investigaron y validaron con hablantes nativos frases cotidianas en quechua, luego se implementó una interfaz para mostrar las frases y sus traducciones, y finalmente se agregó la funcionalidad de reproducción de audio con grabaciones auténticas de pronunciación nativa para cada frase.



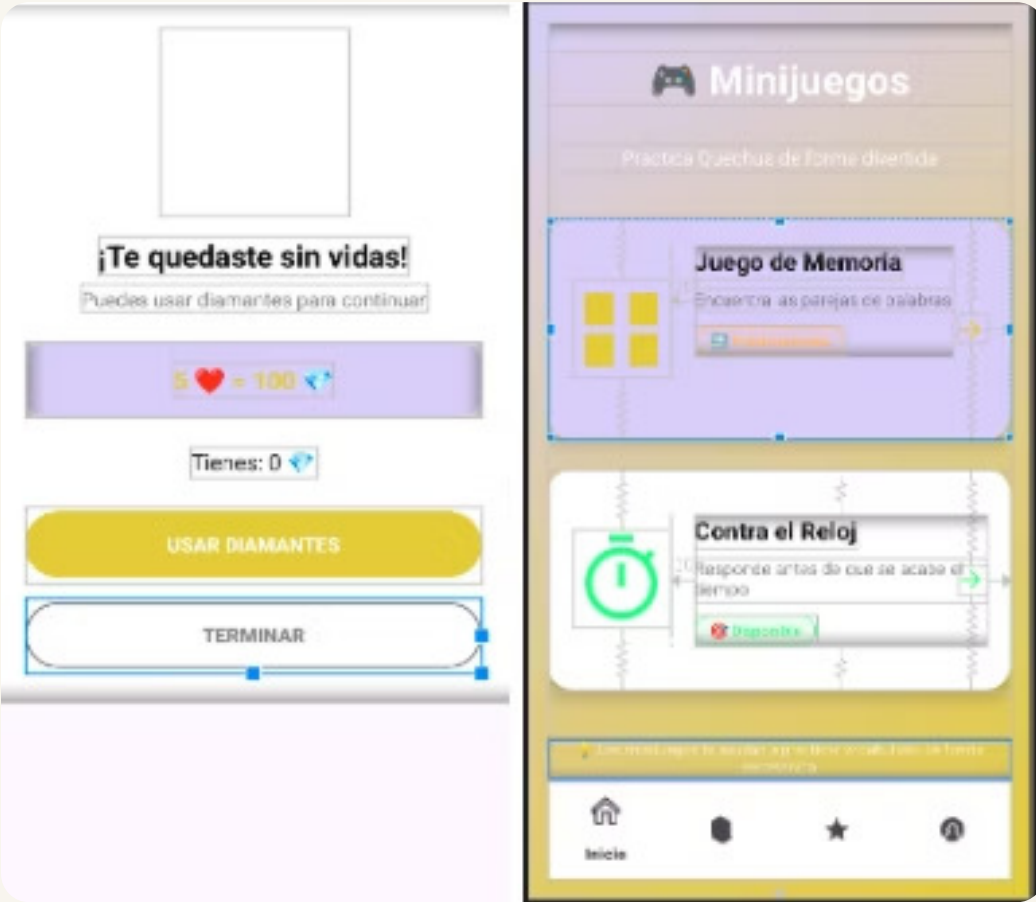
1

# Desarrollo

## HU-13: Participar en un reto contrarreloj

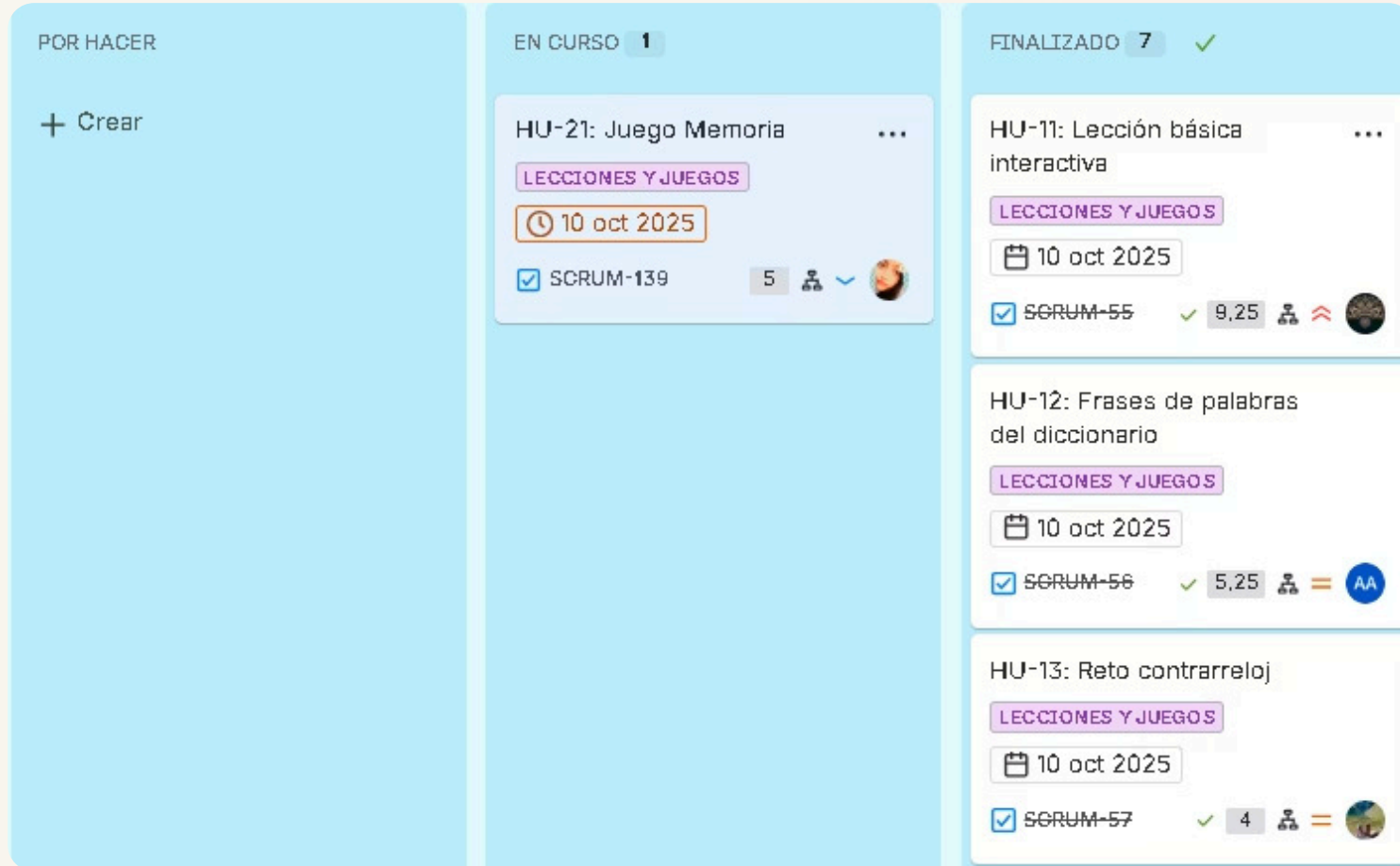
HU - 13	Participar en un reto contrarreloj	
Act 1	Cronómetro 60s	Elizabeth Lavilla Pilco
Act 2	Audio palabras	Elizabeth Lavilla Pilco
Act 3	Sistema puntaje	Elizabeth Lavilla Pilco

El 8 de octubre se desarrolló durante 3 horas y media la HU-13 del modo reto contrarreloj, implementando un cronómetro de 60 segundos con alertas visuales en los últimos 10 segundos, un sistema de reproducción automática de audios en cola sincronizado con el tiempo, y un algoritmo de puntuación que considera velocidad y rachas de aciertos, junto con una base de datos local para almacenar los récords del usuario y mostrar una tabla de líderes personal.

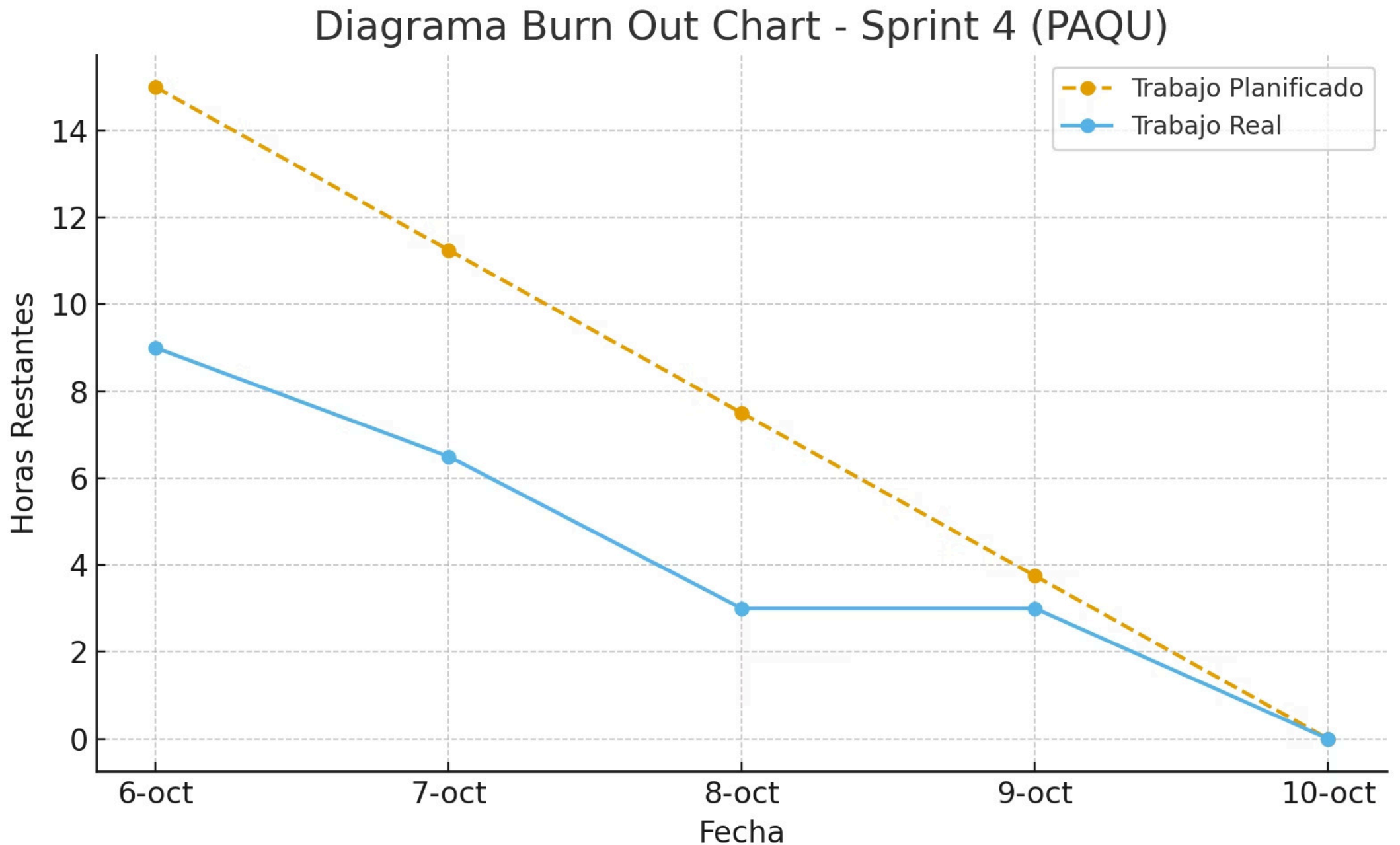




# Tablero Kanban



# Diagrama Burn Out Chart



# GRACIAS

## ElizabethCarinaLavillaPillco o/**Proyecto-paqu-app**

Repositorio para el desarrollo del nuevo repositorio  
para el aplicativo de idiomas

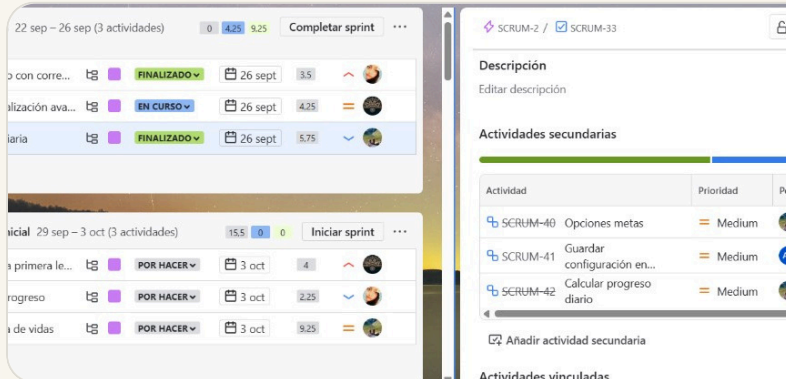


4 Contributors  
0 Issues  
0 Stars  
0 Forks



GitHub – ElizabethCarinaLavillaPillco/Proyecto-paqu-app: Repositorio ...

Repositorio para el desarrollo del nuevo repositorio para el aplicativo de idiomas –  
ElizabethCarinaLavillaPillco/Proyecto-paqu-app



<https://www.atlassian.com/es/software/jira?...>

**SCRUM: Proyecto PAQU en JIRA**

