



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 - 1: Identidad Visual + Base de Datos

15 DE SETIEMBRE

AL

19 DE SETIEMBRE

Desarrollo

HU-01: Creación del logo y splash - Gaby Marcony

- Diseñar logo principal
- Crear variaciones (tamaños)
- Adaptar a splash screen
- Probar legibilidad

 HU1 - Act 1 - Elaboración del logo principal.png

HU1 - Act 1 - Elaboración del logo principal

 HU1 - Act 2 - Crear variaciones en distintos tamaños.pdf

HU1 - Act 2 - Variaciones en distintos tamaños

 HU1 - Act 3 - Integración del splash screen.json

HU1 - Act 3 - Integración del splash screen

 HU1 - Act 4 - Probar legibilidad en fondos claros y oscuros.pdf

HU1 - Act 4 - Legibilidad en fondos de fondo

 HU1 - Previsualizacion del historial.mp4

HU1 - Previsualizacion del historial

Desarrollo

HU-02 Definición de la paleta de colores, tipografía y estilos - Allison Choccña

- Definir colores principales y secundarios
- Seleccionar tipografía principal y secundaria
- Aplicar en botones y tipografías de prueba

 Definir colores principales y secundarios.docx

HU2 - Act 1 - Definición de colores principales y secundarios.

17 hours ago

 Paqu-guia de Estilos.html

HU2 - Act 2 y Act 3

15 hours ago

Paleta de Colores

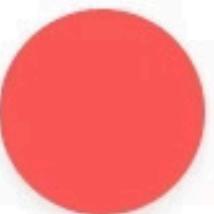
Colores seleccionados para reflejar la cultura andina y ser atractivos para el público joven.



Primario



Secundario



Acento



Texto



Fondo

#FFD166

#5B2A86

#EF6461

#1E1E24

#F8F4E3

Desarrollo

HU-03: Diseño de mockups - Elizabeth Lavilla

- Pantalla de login/registro (autenticación).
- Pantalla de inicio
- Pantalla de menú principal
- Pantalla de una lección
- Pantalla de perfil de usuario
- Validación grupal de los mockups con el equipo y ajustes finales

 HU3 - Act 1 - Mockups de login_registro.docx

HU3 - Act 1 - Mockups de login_registro

 HU3 - Act 2 - Mockups de inicio (flujo).docx

HU3 - Act 2 - Mockups de inicio (flujo)

 HU3 - Act 3 - Mockups de menu principal.docx

HU3 - Act 3 - Mockups de menu principal

 HU3 - Act 4 - Mockups de pantalla leccion.docx

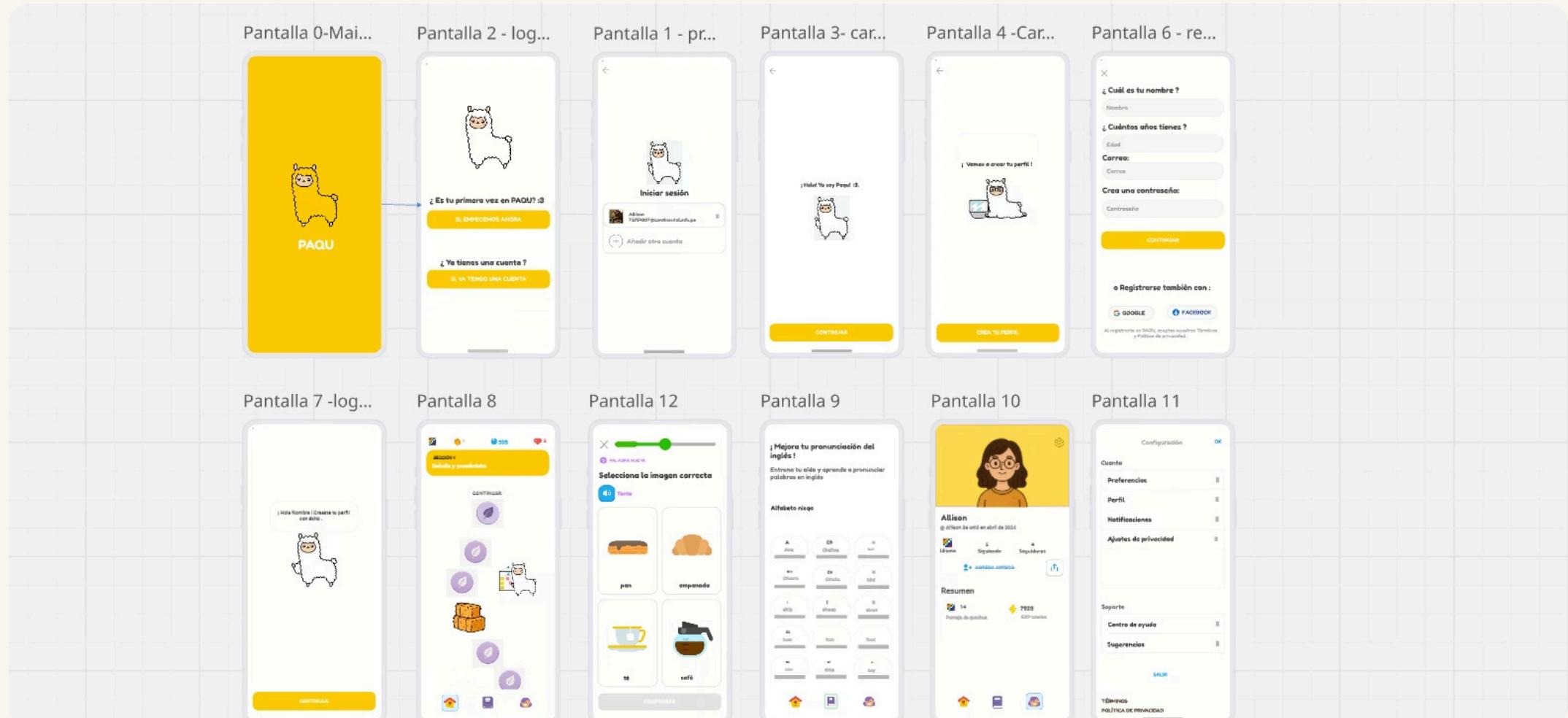
HU3 - Act 4 - Mockups de pantalla leccion

 HU3 - Act 5 - Mockups de perfil de usuario.docx

HU3 - Act 5 - Mockups de perfil de usuario

 HU3 - Act 6 - Validación grupal de los mockups con el equipo.d...

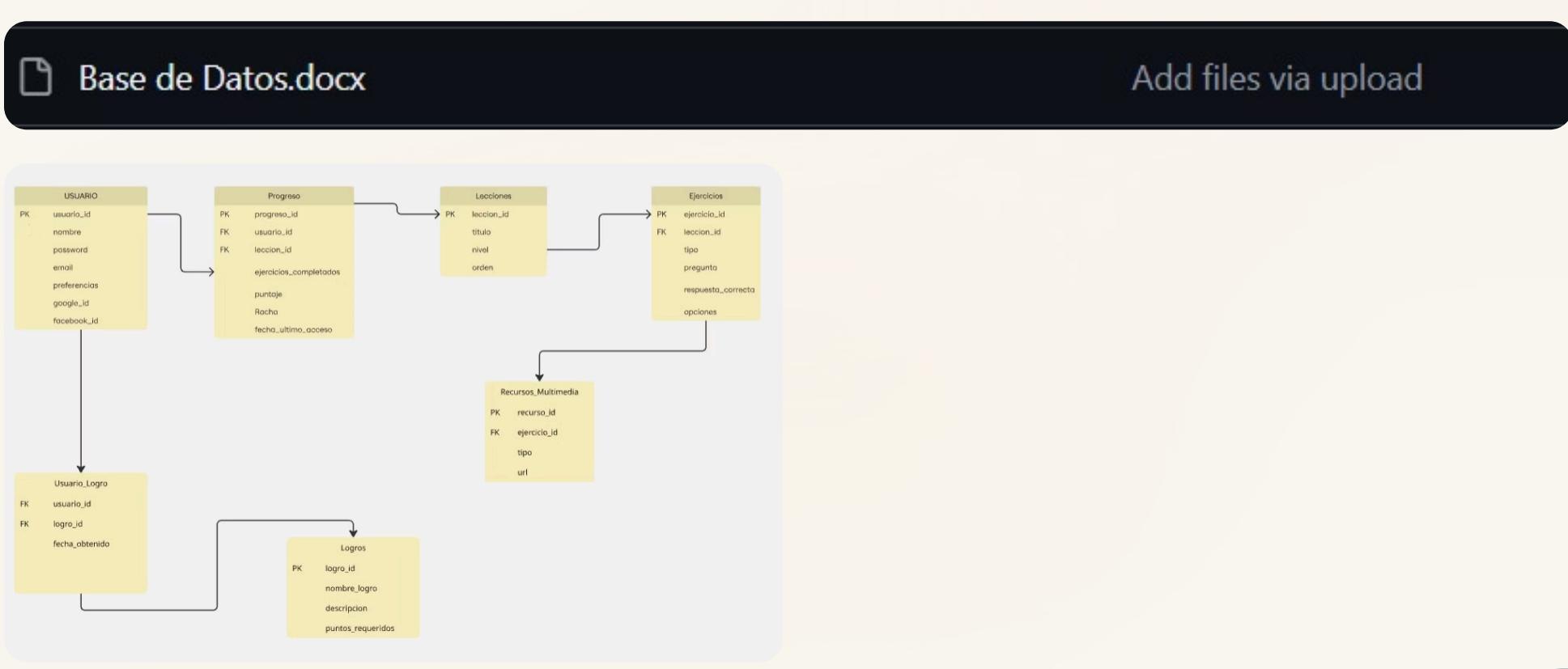
HU3 - Act 6 - Validación grupal



Desarrollo

HU-04: Creación de la BD - Alejandro Guevara

- Crear estructura en Firebase
- Configurar colecciones (usuarios, progreso, logros)
- Probar sincronización





SPRINT - 2: Registro y perfil

22 DE SETIEMBRE

AL

26 DE SETIEMBRE

HU-06: Personalización avatar



Vicuña



Gato Montes



Chinchilla



Condor Andino



Venado Andino



Zorro Andino



CHINCHILLA

SELECCIONAR

HU-05: Registro con correo/redes





SPRINT - 3: Recompensas iniciales

29 DE SETIEMBRE

AL

3 DE OCTUBRE

HU8 - Act 1 - Diseñar medalla

Actividades	
Act 1	Diseñar medalla
Act 2	Crear pop-up animado
Act 3	Guardar medalla en logros



Fecha estimada de realización				
L	M	M	J	V
29	30	1	2	3

Fecha de desarrollo: 29 de septiembre

Tiempo utilizado para la elaboración: 30min

HU10 - Act 1 y 2 - Integracion del sistema de vidas

Actividad	Fecha Estimada	Fecha Real	Tiempo (horas)
Diseño del modelo de datos (UserLives)	29/09/2025	29/09/2025	2h
Implementación del servicio de vidas (LifeService)	30/09/2025	01/10/2025	3h
Integración con Firebase y stream en tiempo real	01/10/2025	02/10/2025	2h
Diseño del widget de header de vidas	02/10/2025	02/10/2025	1h
Diálogo de vidas agotadas	02/10/2025	02/10/2025	1h
Pruebas unitarias y ajustes	03/10/2025	03/10/2025	2h

```
sage
private void restarVida() {
    vidasActuales = Math.max(vidasActuales - 1, 0);
    vidasCount.setText(String.valueOf(vidasActuales));

    if (vidasActuales <= 0) {
        Toast.makeText(context: this, text: "💔 Sin vidas. Espera 1 hora.", Toast.LENGTH_SHORT).show();
        startActivity(new Intent(packageContext: this, MainActivity.class));
        finish();
    } else {
        Toast.makeText(context: this, text: "✗ Incorrecto. Te quedan " + vidasActual);
    }
}
```



SPRINT - 4: Lecciones y Juegos

6 DE OCTUBRE

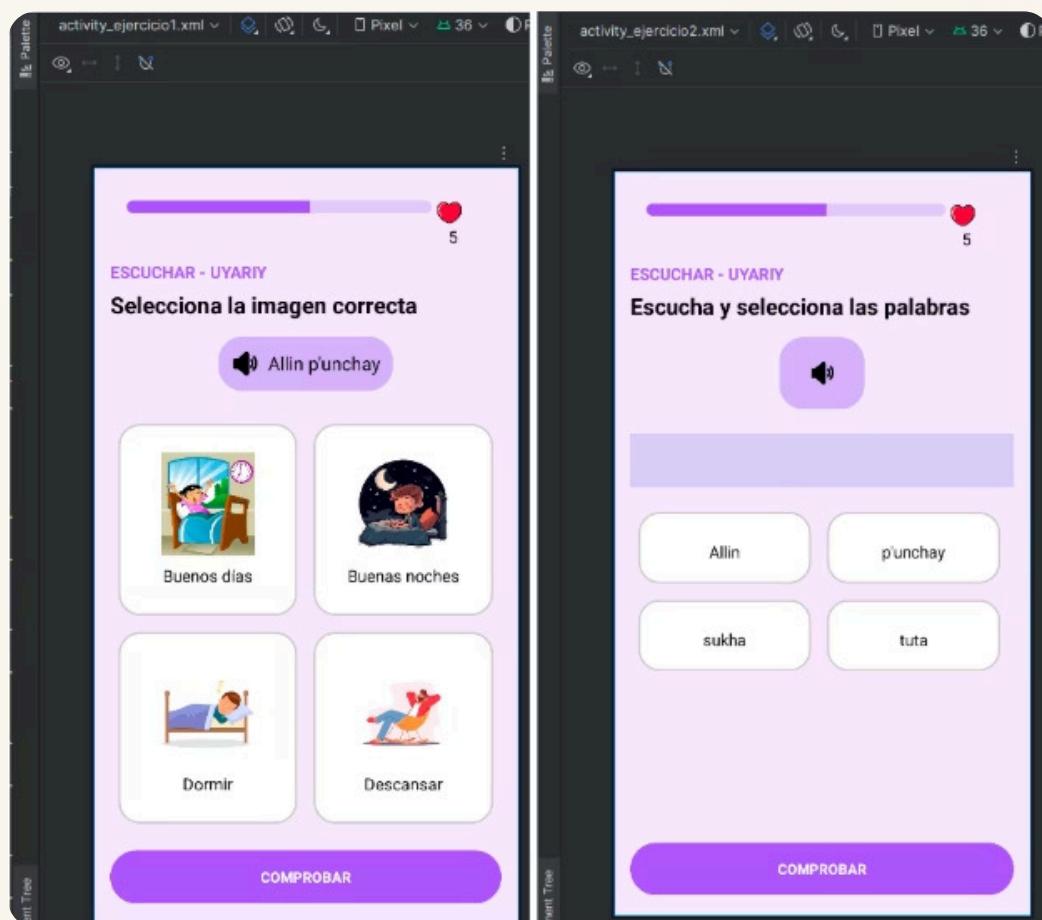
AL

10 DE OCTUBRE

HU-11: Lección básica interactiva

Gaby Marcony

Finalizar una lección básica interactiva		
Act 1	Crear lección	Gaby Marconi Aracayo
Act 2	Incluir audio e imágenes	Allison Choccaña 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 vocabulario básico.

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
HU - 11		Finalizar una lección básica interactiva
Act 1	Crear lección	Gaby Marconi Aracayo
Act 2	Incluir audio e imágenes	Allison Chocciña Pauccara
Act 3	Ejercicios	Gaby Marconi Aracayo
HU - 12		Frases de palabras del diccionario
Act 1	Escoger las frases más usadas y básicas	Allison Chocciña Pauccara
Act 2	Diseñar interfaz interactivo	Allison Chocciña Pauccara
Act 3	Incluir audio	Gaby Marconi Aracayo

HU - 13 Participar en un reto contrarreloj		
Act 1	Cronómetro 60s	Elizabeth Lavilla Pilco
Act 2	Audio palabras	Elizabeth Lavilla Pilco
HU-21		Descargar una Lección para Uso Offline
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

Desarrollo

HU-12: Frases de palabras del diccionario

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

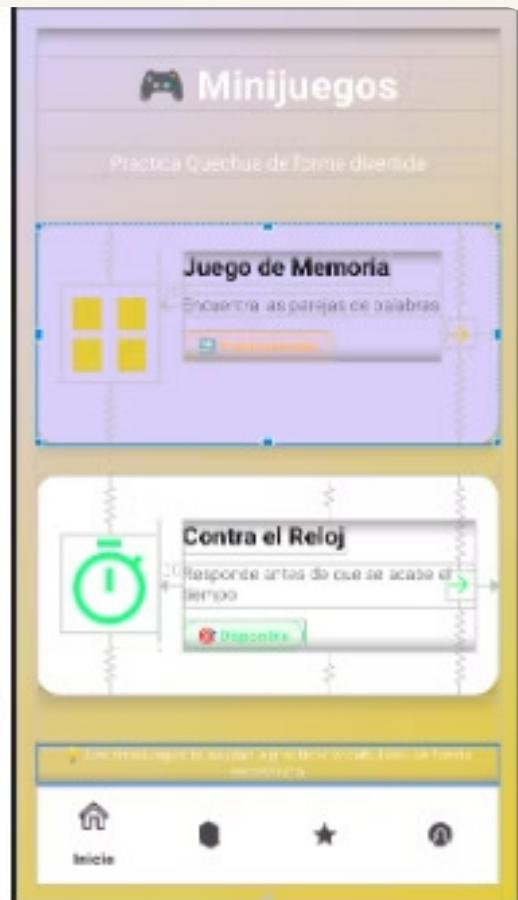
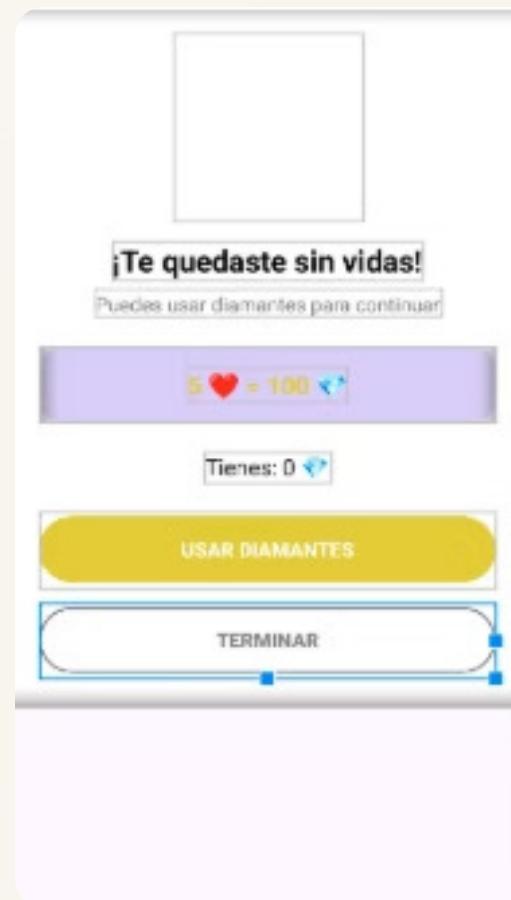


El 7 de octubre se dedicaron 2 horas y media al desarrollo del módulo H12, donde primero se investigaron y validaron con hablantes nativos frases cotidianas en quechua, luego se implementó una interfaz para mostrar las frases y sus traducciones, y finalmente se agregó la funcionalidad de reproducción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

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

POR HACER

+ Crear

EN CURSO 1

HU-21: Juego Memoria ...

LECCIONES Y JUEGOS

⌚ 10 oct 2025

SCRUM-139 5 🚧 🚧

FINALIZADO 7 ✓

HU-11: Lección básica interactiva ...

LECCIONES Y JUEGOS

📅 10 oct 2025

SCRUM-55 ✓ 9,25 🚧 🚧

HU-12: Frases de palabras del diccionario

LECCIONES Y JUEGOS

📅 10 oct 2025

SCRUM-56 ✓ 5,25 🚧 = AA

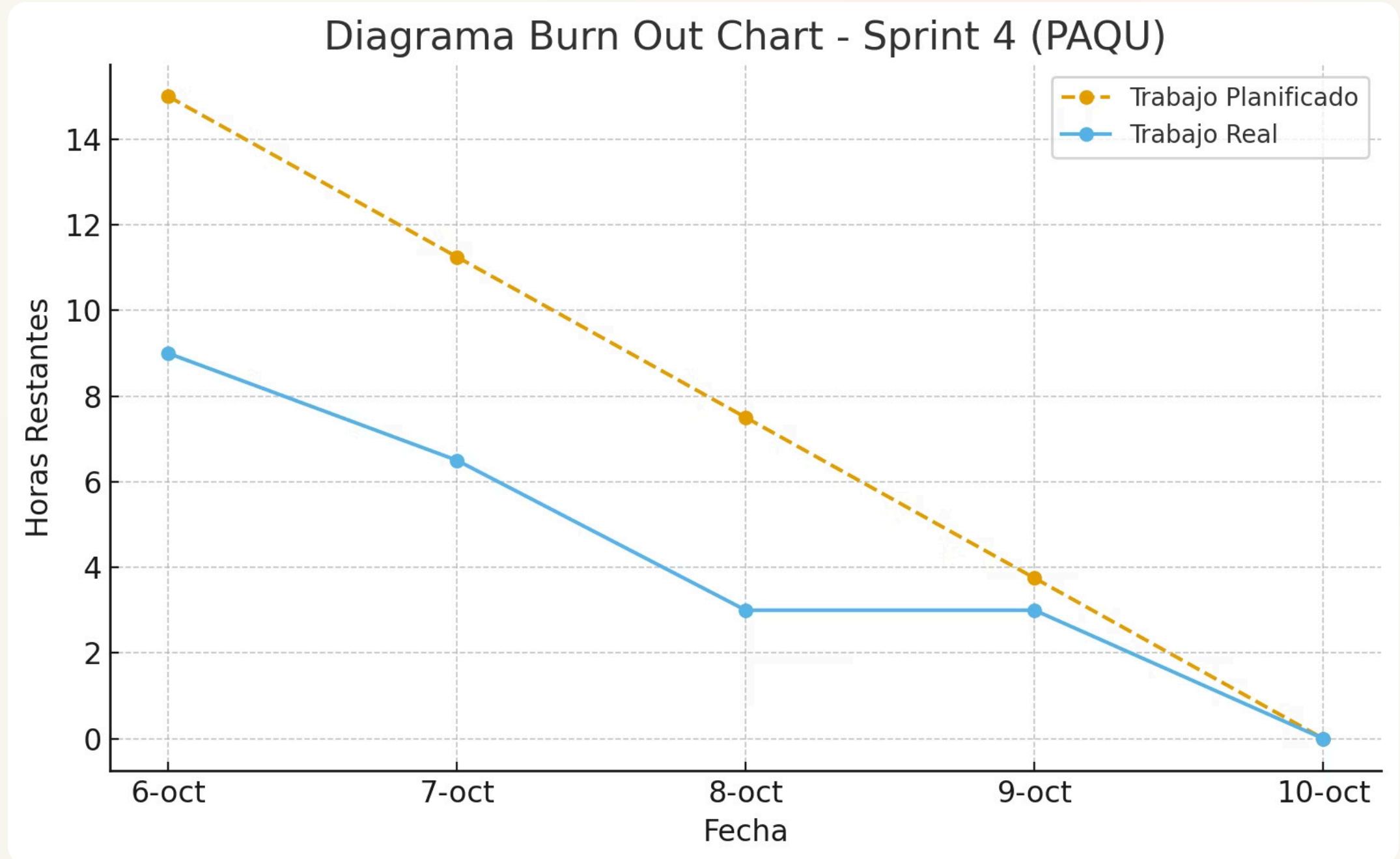
HU-13: Reto contrarreloj

LECCIONES Y JUEGOS

📅 10 oct 2025

SCRUM-57 ✓ 4 🚧 =

Diagrama Burn Out Chart



GRACIAS

ElizabethCarinaLavillaPillco/Proyecto-paqu-app



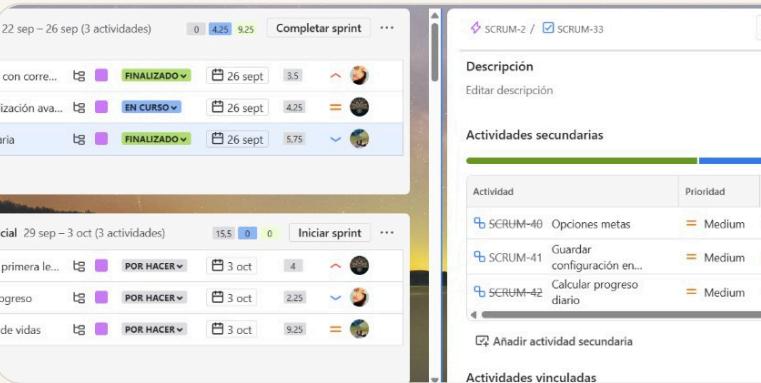
Repository para el desarrollo del nuevo repositorio para el aplicativo de idiomas

Contributors 4 Issues 0 Stars 0 Forks 0

[GitHub](#)

[GitHub – ElizabethCarinaLavillaPillco/Proyecto-paqu-app: Repositorio ...](#)

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



22 sep – 26 sep (3 actividades) 0 4.25 9.25 Completar sprint ...

o con corre... FINALIZADO 26 sept 3.5 ...

alización ava... EN CURSO 26 sept 4.25 ...

iaria FINALIZADO 26 sept 5.75 ...

Inicial 29 sep – 3 oct (3 actividades) 15.5 0 0 Iniciar sprint ...

a primera le... POR HACER 3 oct 4 ...

rogreso POR HACER 3 oct 2.25 ...

de vidas POR HACER 3 oct 9.25 ...

SCRUM-2 / SCRUM-33

Descripción

Actividades secundarias

Actividad	Prioridad	Per
SCRUM-40 Opciones metas	Medium	
SCRUM-41 Guardar configuración en...	Medium	
SCRUM-42 Calcular progreso diario	Medium	

Añadir actividad secundaria

Actividades vinculadas

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

SCRUM: Proyecto PAQU en JIRA