

| **1. Resumen avance Proyecto APT** |
| --- |
| A continuación, encontrarás distintos campos que deberás completar con la información solicitada. |

| Resumen de avance proyecto APT | *Hasta el momento, el equipo ha desarrollado las siguientes actividades:*   * ***Levantamiento de requisitos funcionales, no funcionales, legales y éticos*** *del sistema.* * ***Redacción del Informe de Requisitos y Casos de Uso (versión 1.0)****, incluyendo:*    + *Priorización de requisitos.*   + *Definición de cinco casos de uso principales (registro, misiones, metas de ahorro, panel parental y evaluación).*   + *Diagramas UML de casos de uso y secuencia (UC-02).* * ***Definición del alcance del MVP****, acotando el prototipo inicial a un mini-juego central (“Mercadito”), sistema de monedas, registro de usuario y panel parental básico.* * ***Objetivos cumplidos hasta ahora:*** * *Objetivo específico 1: Levantar y priorizar requisitos del sistema.* * *Objetivo específico 2: Elaborar casos de uso y diagramas UML.* * *Objetivo específico 3: Definir el alcance del MVP.*   ***Ajustes realizados:***   * *Se redujo el número de mini-juegos planeados para la primera versión.* * *El modo multijugador pasó a fase futura (no MVP).* * *El panel parental se simplificó para esta primera etapa.* |
| --- | --- |
| Objetivos | *Se mantienen los objetivos generales y específicos definidos, con la salvedad de que se acotó el alcance del MVP para garantizar su viabilidad en el tiempo planificado.* |
| Metodología | *La metodología sigue siendo* ***Scrum****. Ajuste: los sprints se reorganizaron, priorizando la finalización del* ***Informe de Requisitos y Casos de Uso*** *en las primeras semanas, y dejando los prototipos visuales (wireframes) para la siguiente fase.* |
| Evidencias de avance | ***Las principales evidencias entregadas hasta ahora son:***   * ***Informe de Requisitos y Casos de Uso (v1.0): documento oficial con la descripción de requisitos, casos de uso y diagramas UML.*** * ***Diagramas UML en PlantUML: casos de uso y secuencia.*** * ***Tablero Scrum en Trello: registro del avance por tareas y responsables.***   ***Estas evidencias demuestran que el proyecto se encuentra en una fase sólida de análisis y diseño, asegurando calidad en base a metodologías ágiles, herramientas de modelado (UML) y estándares legales (COPPA, GDPR).*** |
| **2. Monitoreo del Plan de Trabajo** |
| Examina cuidadosamente tu plan de trabajo, enfocándote especialmente en la columna de estado de avance y ajustes. |

| Plan de Trabajo | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Competencia o unidades de competencias | Actividades | Recursos | Duración de la actividad | Responsable[[1]](#footnote-0) | Observaciones | Estado de avance | Ajustes |
| *Levantamiento de requisitos* | *Reunión de equipo, definición de requisitos y priorización* | *Documentos, Trello* | *2 semanas* | *Todo el equipo* | *Actividad inicial cumplida sin problemas* | *completado* | *Ninguno* |
| *Modelado de casos de uso* | *Redacción de UC y diagramas UML* | *PlantUML, Word* | *2 semanas* | *Kevin / Thyara* | *Facilidad por conocimientos previos UML* | *Completado* | *Ninguno* |
| *Definición MVP* | *Selección de funcionalidades esenciales* | *Informe de requisitos* | *1 semana* | *Todo el equipo* | *Se redujo el alcance para asegurar factibilidad* | *Completado* | *Alcance acotado (1 mini-juego)* |
| *Diseño wireframes* | *Prototipo inicial en Figma* | *Figma* | *2 semana* | *Alberto* | *Requiere más tiempo por ajustes de alcance* | *En curso* | *Retraso leve* |
| *Validación de usabilidad* | *Prueba simulada con 3-5 usuarios* | *Figma, checklist WCAG* | *1 semana* | *Todo el equipo* | *Aún no iniciado, programado para fase 2* | *No iniciado* | *Requiere coordinación* |

| **3. Ajustes a partir del monitoreo** |
| --- |
| Profundiza en las observaciones de tu plan de trabajo. Analiza las actividades planificadas y señala qué aspectos facilitaron u obstaculizaron la ejecución del plan. Plantea cómo abordaste y/o abordarás los obstáculos. Por último, señala los ajustes que realizaste al plan de trabajo a partir de este análisis. |

| Factores que han facilitado y/o dificultado el desarrollo de mi plan de trabajo:  **Trabajo en equipo y coordinación**: la comunicación constante con los integrantes del grupo permitió distribuir tareas de manera clara y cumplir con los plazos iniciales.   * **Uso de herramientas digitales**: el uso de **Trello** para gestión ágil, **PlantUML** para diagramas y **Figma** para el diseño facilitó organizar las entregas y visualizar avances. * **Bibliografía y guías de apoyo**: contar con referencias académicas (OECD, Self-Determination Theory, guías APT) permitió fundamentar mejor el proyecto y asegurar que los requisitos fueran sólidos. * **Motivación del equipo**: al tratarse de un proyecto con impacto educativo y social, se generó un compromiso real con el producto a desarrollar.   **Factores que han dificultado el desarrollo de mi plan de trabajo**   * **Alcance inicial demasiado amplio**: en un principio se planificaron múltiples mini-juegos y funcionalidades avanzadas, lo que hacía inviable cumplir en el plazo establecido. * **Acción tomada**: se acotó el alcance al MVP, priorizando un mini-juego central, el sistema de monedas y un panel parental básico. * **Limitaciones de tiempo**: la carga académica paralela y los horarios del equipo dificultaron en algunos momentos la coordinación. * **Acción tomada**: se reorganizaron los sprints y se realizaron reuniones breves de seguimiento para mantener el control del proyecto. * **Retraso en diseño de interfaces (wireframes en Figma)**: la fase de diseño gráfico tomó más tiempo del esperado, lo que retrasó la validación de usabilidad. * **Acción a tomar**: ajustar tiempos, finalizar wireframes en la próxima semana y programar pruebas rápidas de usabilidad con usuarios simulados en la fase 2. |
| --- |

| Actividades ajustadas o eliminadas:  Inicialmente se planificó un panel con múltiples funciones avanzadas (control de tiempo, reportes detallados, validación de recompensas, exportación en PDF). Sin embargo, para el MVP se redujo a una versión básica que solo permite visualizar el progreso del niño y validar recompensas.   * **Justificación**: el ajuste fue necesario para asegurar que el panel se pudiera implementar dentro de los plazos, priorizando la funcionalidad mínima viable.   **Actividad eliminada: Desarrollo del modo multijugador**  El plan original incluía un modo para comparar progresos entre niños de manera anónima. Esta actividad se eliminó del MVP y quedó proyectada para fases futuras del proyecto.   * **Justificación**: se eliminó por ser una funcionalidad de baja prioridad (no esencial para los objetivos principales de educación financiera) y que podía aumentar la complejidad técnica del * **prototipo inicial.**   **Actividad ajustada: Número de mini-juegos Se contemplaba diseñar varios mini-juegos educativos (ej. “Mercadito”, “Banco de Ahorro”, “Tienda de Necesidades vs. Deseos”). Finalmente, se decidió desarrollar solo el mini-juego “Mercadito” para el MVP.**   * **Justificación: el ajuste se realizó para asegurar la calidad del desarrollo y cumplir los plazos establecidos, priorizando un juego central que represente de forma clara el objetivo pedagógico.** |
| --- |

| Actividades que no has iniciado o están retrasadas:  ***Actividad retrasada: Diseño de wireframes en Figma***   * ***Motivo del retraso****: El diseño gráfico tomó más tiempo del esperado debido a ajustes en el alcance del MVP y la necesidad de simplificar las pantallas. Además, la coordinación de tiempos entre los integrantes del equipo generó demoras.* * ***Estrategia para avanzar****: Se reorganizó el cronograma, priorizando la finalización de los wireframes durante la próxima semana. Se acordó dividir el trabajo en pantallas específicas para que cada integrante pueda avanzar en paralelo y cumplir con la entrega.*   ***Actividad no iniciada: Validación de usabilidad***   * ***Motivo de no inicio****: Esta actividad depende de la finalización de los wireframes en Figma, por lo que aún no se pudo realizar.* * ***Estrategia para avanzar****: Una vez completados los prototipos, se programará una sesión de validación rápida con usuarios simulados (3–5 personas) para obtener retroalimentación. Se utilizarán listas de chequeo de accesibilidad y usabilidad infantil (WCAG 2.1) para garantizar calidad en el prototipo.* |
| --- |

1. En caso de que el Proyecto APT sea grupal, en esta columna deben indicar el nombre de los responsables de cada tarea o actividad. Esto posteriormente permitirá diferenciar la evaluación por cada integrante. [↑](#footnote-ref-0)