

**Departamento de Ciencias de la  
Computación (DCCO)**  
**Carrera de Software**

**A&D Sw**

Perfil del Proyecto

Presentado por: Escobar, Marcos (G4)

Tutor académico: Ing. Jenny A Ruiz R

Ciudad: Sangolquí

Fecha: 11/12/2025

# Índice

Pág.

## PERFIL DE PROYECTO

1. Introducción .....	2
2. Planteamiento del trabajo .....	3
2.1. Formulación del problema .....	3
2.2. Justificación.....	3
3. Sistema de Objetivos.....	4
3.1. Objetivo General .....	4
3.2. Objetivos Específicos.....	4
4. Alcance .....	4
5. Marco Teórico .....	5
5.1. Metodología (Marco de trabajo 5W+2H) .....	5
6. Ideas a Defender .....	6
7. Resultados Esperados.....	6
8. Viabilidad.....	7
8.1. Humana.....	7
8.1.1. Tutor Empresarial.....	7
8.1.2. Tutor Académico .....	7
8.1.3. Estudiantes.....	7
8.2. Tecnológica .....	8
8.2.1. Hardware .....	8
8.2.2. Software.....	8
9. Conclusiones y recomendaciones.....	8
9.1. Conclusiones.....	8
9.2. Recomendaciones .....	9
10. Planificación para el Cronograma: .....	9
11. Referencias.....	10

# 1. Introducción

El proyecto **MinGO** surge ante la necesidad de ofrecer a padres de familia y docentes una herramienta digital que facilite el aprendizaje de la **Lengua de Señas Ecuatoriana (LSEC)**. Actualmente, no existe una aplicación móvil que centralice de manera clara y accesible los recursos educativos necesarios para fortalecer la comunicación. Esta carencia limita la inclusión educativa y dificulta que los usuarios cuenten con materiales organizados y prácticos para su formación (Román, n.d.; vicepresidente Constitucional de la República & Lenin Moreno Garcés, n.d.).

## 2. Planteamiento del trabajo

### 2.1. Formulación del problema

El proyecto MinGO plantea como solución el desarrollo de una aplicación móvil educativa que permita a padres de familia y docentes acceder de manera sencilla y organizada a contenidos sobre la Lengua de Señas Ecuatoriana (LSEC). La propuesta busca superar las limitaciones actuales, donde la información es escasa, dispersa y poco accesible, dificultando la enseñanza y el aprendizaje de esta lengua (Román, n.d.).

La aplicación ofrecerá un entorno digital interactivo que integre recursos pedagógicos estructurados y actividades prácticas diseñadas para fortalecer la comunicación. De esta manera, se pretende:

- Centralizar la información en una plataforma única, confiable y accesible.
- Facilitar el aprendizaje progresivo de la LSEC mediante módulos organizados por niveles y temáticas (Tola, 2021).
- Promover la inclusión educativa, brindando herramientas que apoyen a los docentes en la formación de padres en LESEC para tratar con personas con discapacidad auditiva.
- Ampliar el alcance de la enseñanza de la LSEC, llegando a una audiencia más amplia que actualmente no dispone de recursos digitales adecuados.

### 2.2. Justificación

El proyecto MinGO se justifica por la necesidad de contar con una herramienta digital que facilite el aprendizaje de la Lengua de Señas Ecuatoriana (LSEC) para padres de familia. Actualmente, los recursos disponibles son limitados y poco accesibles, lo que dificulta la comunicación con personas discapacidades auditivas y restringe la inclusión educativa (Educadamente, n.d.).

La aplicación móvil busca superar estas barreras ofreciendo contenidos estructurados, materiales audiovisuales y actividades interactivas que promuevan la accesibilidad y fortalezcan la integración social. De esta manera, MinGO aporta una

solución innovadora que mejora la calidad del aprendizaje y amplía las oportunidades de formación en un entorno inclusivo.

## 3. Sistema de Objetivos

### 3.1. Objetivo General

Desarrollar una aplicación móvil denominada MinGO, que integre contenidos estructurados, materiales audiovisuales y actividades interactivas para la enseñanza de la Lengua de Señas Ecuatoriana (LSEC), dirigida a padres de familia y docentes, con el fin de facilitar el aprendizaje inclusivo, mejorar la comunicación con estudiantes con discapacidad auditiva y promover la integración social mediante el uso de tecnologías accesibles y modernas (Domenech, 2015).

### 3.2. Objetivos Específicos

- Centralizar recursos pedagógicos en una plataforma digital accesible para todos.
- Facilitar el aprendizaje progresivo mediante actividades interactivas y audiovisuales.
- Promover la inclusión educativa y fortalecer la comunicación entre la comunidad escolar y las personas con discapacidad auditiva.

## 4. Alcance

El proyecto **MinGO** tiene como propósito mejorar el acceso y la calidad del aprendizaje de la **Lengua de Señas Ecuatoriana (LSEC)** mediante el desarrollo de una aplicación móvil educativa dirigida a padres de familia y docentes (Educadamente, n.d.). Esta solución busca superar la falta de recursos digitales accesibles y estructurados, ofreciendo funcionalidades que optimizan la enseñanza, promueven la inclusión y fortalecen la aplicación permitirá ejecutar las siguientes funcionalidades clave:

- Registro e ingreso de usuarios para acceder a la plataforma de manera personalizada.
- Evaluación de conocimientos previos para adaptar el contenido al nivel del usuario.
- Guía de uso del sistema que facilite la navegación y comprensión de la herramienta.
- Enlace a clases creadas por docentes mediante códigos únicos, promoviendo el trabajo colaborativo.

- Acceso a contenido exclusivo mediante membresías, incluyendo traducción de palabras y aprendizaje dinámico.
- Categorización del contenido y niveles de dificultad (principiante, intermedio, avanzado), con prácticas interactivas como selección de señas, asociaciones visuales, e imitación con audio y video.
- Descarga de contenido para uso sin conexión, ampliando la disponibilidad en contextos con acceso limitado a internet.
- Creación e importación de clases por parte de docentes, permitiendo personalizar el proceso de enseñanza.
- Visualizar el progreso de los padres.
- Visualizar un historial de señas aprendidas.

## 5. Marco Teórico

Para el desarrollo del proyecto MinGO, se utilizarán entornos de desarrollo integrados (IDEs) y herramientas que faciliten la construcción, documentación y validación de la aplicación móvil. Entre las principales se incluyen:

- Visual Studio Code: IDE principal para el desarrollo de la aplicación en Flutter, permitiendo compilar, depurar y probar en dispositivos Android.
- Flutter + Dart: Framework y lenguaje de programación utilizados para crear interfaces multiplataforma con alto rendimiento y diseño responsivo.
- Excel: Herramienta utilizada para la planificación, documentación estructurada y aplicación del marco metodológico 5W+2H.
- Confluence: Plataforma de documentación colaborativa donde se registrará el perfil del proyecto, requisitos y avances.

### 5.1. Metodología (Marco de trabajo 5W+2H)

Para estructurar la guía de desarrollo del proyecto, se aplicó el marco metodológico **5W+2H**, utilizando **Excel** como herramienta de planificación. A continuación, se detalla cada componente:

¿QUÉ?	¿CÓMO?	¿QUIÉN?	¿CUÁNDO?	¿POR QUÉ?	¿DÓNDE?	¿CUÁNTO?
MinGO es una aplicación educativa integral diseñada para facilitar el aprendizaje de la Lengua de Señas Ecuatoriana	Mediante una robusta pila tecnológica (Flutter, PostgreSQL), metodología SCRUMBAN y funcionalidades clave como categorización	Dirigido a padres, docentes y la comunidad con discapacidades auditivas, desarrollado por un equipo comprometido	Actualmente en su primera fase de lanzamiento para Android, con un roadmap claro para la evolución y despliegue multiplataforma	Abordar la barrera de comunicación entre niños sordos y sus familias o educadores, proporcionando recursos accesibles y	Inicialmente en dispositivos Android, con planes de expansión a plataformas web y de escritorio,	La inversión en MinGO significa un impacto social significativo, una innovación educativa clave y un

(LSEC), fomentando la inclusión y la comunicación.	de contenido, clases interactivas y seguimiento de progreso.	de expertos en tecnología y educación.	en el futuro cercano.	personalizados para el desarrollo de la LSEC.	buscando una integración amplia en entornos educativos.	gran potencial de mercado, impulsando la inclusión y el crecimiento sostenido.
--	--	--	-----------------------	---	---	--

Tabla 1 Marco de trabajo 5W+2H

## 6. Ideas a Defender

El proyecto **MinGO** se fundamenta en la integración de principios de **Ingeniería de Software** y **Programación**, defendiendo las siguientes ideas clave:

- **Aplicación de metodologías formales de desarrollo:** demostrar que el uso de marcos de trabajo estructurados (como el 5W+2H) permite organizar y gestionar de manera eficiente los requisitos y fases del proyecto.
- **Diseño modular y escalable:** defender que la arquitectura basada en Flutter y Dart facilita la creación de componentes reutilizables, mantenibles y adaptables a futuras mejoras.
- **Accesibilidad e inclusión como eje central:** sostener que el software educativo debe priorizar la accesibilidad, garantizando que padres y docentes puedan aprender la Lengua de Señas Ecuatoriana (LSEC) de forma clara y práctica.
- **Uso de buenas prácticas de programación:** validar que la implementación con estructuras limpias, control de versiones y pruebas unitarias asegura calidad, confiabilidad y reducción de errores.

## 7. Resultados Esperados

Del desarrollo del proyecto **MinGO**, se esperan los siguientes resultados concretos:

- **Producto funcional inicial:** una aplicación móvil operativa que permita registro de usuarios, acceso a contenidos de LSEC, prácticas interactivas y herramientas de seguimiento.

- **Documentación técnica completa:** especificación de requisitos, diseño de arquitectura, diagramas de flujo y manual de usuario, elaborados bajo principios de Ingeniería de Software.
- **Mejora en la comunicación inclusiva:** padres y docentes podrán fortalecer sus habilidades en LSEC, contribuyendo a la integración de estudiantes con discapacidades auditivas.

## 8. Viabilidad

Cantidad	Recurso	Descripción	Valor Unitario (USD)	Valor Total (USD)
	<b>Hardware</b>			
3	Laptop Desarrollo	i7/Ryzen 7, 16GB RAM, 512GB SSD	800	2400
1	Smartphone Testing	Android Gama Media (Buena Cámara)	250	250
3	Headsets / Webcam	Para reuniones y grabación	40	120
	<b>Software</b>			
3	Jira + Confluence	Gestión Ágil y Documentación	0	0
1	Figma Pro	Prototipado y Mockups	15	15
3	GitHub Copilot	Asistente de IA para código	10	30
	<b>Infraestructura</b>			
1	PostgreSQL (Supabase)	Base de datos principal	25	25
1	AWS S3 / Firebase	Almacenamiento Videos LSEC	5	5
1	Vercel / Render	Hosting Frontend y API	20	20
	<b>RR.HH.</b>			
1	Desarrollador	Diego M. Sosa	103	103
1	Desarrollador	Fernando R. Tipan	103	103
1	Desarrollador	Marcos D. Escobar	103	103
	<b>Útiles</b>			
1	Internet Fibra Óptica	Conexión estable (300Mbps)	40	40
1	Energía Eléctrica (Luz)	Consumo equipos + iluminación	60	60
1	Agua Potable	Servicio básico oficina	15	15
1	Papelería / Pizarra	Para sesiones de brainstorming	50	50
			<b>TOTAL</b>	<b>3339</b>

Tabla 2 Presupuesto del proyecto

## 8.1. Humana

### 8.1.1. Tutor Empresarial

**Psicól. Stefanie Carolina Lema Ordoñez**

### 8.1.2. Tutor Académico

**Ing. Jenny Alexandra Ruiz Robalino**

### 8.1.3. Estudiantes

- **Marcos David Escobar Vela**
  - **Gestión de flujo**
  - **Requisitos**
- **Diego Mateo Sosa Flores**
  - **Arquitectura**
  - **Backend**
- **Fernando Rene Tipán Muñoz**
  - **Interfaz de usuario**
  - **Interacción de usuario**

## 8.2. Tecnológica

### 8.2.1. Hardware

*Tabla 3 Requisitos de Hardware*

	Requisitos mínimos	Disponibilidad
Almacenamiento	2 GB de espacio de almacenamiento	Alta
Memoria RAM	3 GB	Alta
Procesador	CPU de cuatro núcleos (Quad-core), 1.8 GHz o superior	Alta

Pantalla	Resolución mínima de 1280x720 px (HD)	Alta
Conectividad	Wi-Fi o red móvil con velocidad mínima de 10 Mbps	Alta

### 8.2.2. Software

*Tabla 4 Requisitos de Software*

	Requisitos mínimos	Disponibilidad
Sistema Operativo	Android 9.0 (Pie) o superior	Alta

## 9. Conclusiones y recomendaciones

### 9.1. Conclusiones

El desarrollo del proyecto MinGO permitió identificar y abordar la necesidad de contar con una herramienta digital que facilite el aprendizaje de la Lengua de Señas Ecuatoriana (LSEC), especialmente para padres de familia y docentes. A lo largo del trabajo se cumplió con los objetivos planteados:

- Se definió un objetivo general claro, orientado a la creación de una aplicación móvil inclusiva y accesible.
- Se establecieron objetivos específicos que aportan ventajas sustanciales frente a las soluciones existentes, como la centralización de contenidos, la incorporación de prácticas interactivas.
- Se delimitó el alcance funcional del sistema, garantizando que las principales necesidades de los usuarios estén cubiertas en la primera versión del proyecto.
- Se aplicaron principios de Ingeniería de Software y Programación, demostrando que la combinación de metodologías estructuradas y buenas prácticas de desarrollo asegura calidad, escalabilidad y mantenibilidad.

En síntesis, MinGO constituye una propuesta innovadora que no solo responde a una necesidad educativa concreta, sino que también aporta valor social al promover la inclusión y mejorar la comunicación entre la comunidad escolar y las personas con discapacidad auditiva.

## 9.2. Recomendaciones

A partir de un análisis crítico del trabajo y para fortalecer el impacto del proyecto, se plantean las siguientes recomendaciones:

- **Ampliar el contenido pedagógico:** incorporar más recursos audiovisuales y prácticas avanzadas que permitan un aprendizaje más completo de la LSEC.
- **Optimizar la experiencia de usuario:** mejorar la interfaz gráfica y la navegabilidad para garantizar accesibilidad y facilidad de uso en distintos dispositivos móviles.
- **Escalar la solución:** considerar futuras versiones que integren funcionalidades adicionales, como foros de interacción, clases en línea y soporte para otras lenguas de señas.
- **Mantener la actualización continua:** establecer un plan de mantenimiento y actualización de contenidos para asegurar que la aplicación se mantenga vigente y útil en el tiempo.

## 10. Planificación para el Cronograma:

*Tabla 5 Cronograma del proyecto.*

#	TAREA	INICIO	FIN
1	Inicio y Análisis	04/10/2025	06/12/2025
2	Diseño y Arq.	07/12/2025	07/12/2025
3	Iteración 1: Core	07/12/2025	10/12/2025
4	Iteración 2: Clases	14/12/2025	20/12/2025
5	Iteración 3: Lógica	21/12/2025	28/12/2025
6	Iteración 4: IA/Juegos	29/12/2026	05/01/2026
7	Iteración 5: Monetización	06/01/2026	10/01/2026
9	Cierre	11/01/2026	13/01/2025

## 11. Referencias

Domenech, I. S. (2015). *La andragogía de MALCOM Knowles: Teoría y tecnología de la educación.*

Educadamente. (n.d.). *¿Qué estrategias se deben aplicar en la educación para adultos?*

Román, G. (n.d.). *Diccionario de Lengua de Señas Ecuatoriana.*

Tola, R. G. (2021). *Lenguaje de Señas ASL.*

Vicepresidente Constitucional de la República, & Lenin Moreno Garcés. (n.d.). *Glosario Básico de Lengua de Señas Ecuatoriana.*



## **Anexos.**

### **Anexo I. Crono**

[G4\\_27835\\_Cronograma\\_ADS\\_V1.0](#)

### **Anexo II. MTZ de Historias de Usuarios**

[HistoriasUsuario\\_G4\\_27835\\_ADS\\_v3.0.xlsx](#)