**ACTA DE CONSTITUCIÓN**

| **1. Información General del Proyecto** | | | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre del proyecto:** | | | | EnganchAI | | | | | |
| **Sponsor Ejecutivo:** | | | | Alison Roxana Bottinelli Thomassen | | | | | |
| **Sponsor Escuela:** | | | | DUOC UC Viña del Mar: Escuela de Informática y Telecomunicaciones | | | | | |
| **Impacto del Proyecto:** | | | | Mejorar significativamente la calidad del aprendizaje estudiantil, a través de una educación más afectiva y efectiva. | | | | | |
| **2. Equipo del Proyecto** | | | | | | | | | |
|  | | **Nombre** | | | **Escuela** | | **Teléfono** | **E-mail** | |
| **Jefe de Proyecto:** | | Mauricio Figueroa Colarte | | | Informática y Telecomunicaciones Sede Viña del Mar | | +56 9 9532 8727 | maur.figueroac@profesor.duoc.cl | |
| **Miembros Equipo:** | | Claudio Ignacio Valdivia Parra | | | Informática y Telecomunicaciones Sede Viña del Mar | | +56 9 7752 5283 | clau.valdivia@duocuc.cl | |
|  | | José Pablo Casas Moyano | | | Informática y Telecomunicaciones Sede Viña del Mar | | +56 9 8221 3059 | jo.casas@duocuc.cl | |
|  | | Jordan Mitchel Urzua Escudero | | | Informática y Telecomunicaciones Sede Viña del Mar | | +56 9 3073 9222 | jo.urzua@duocuc.cl | |
|  | | Vicente Osvaldo Rivas Urrutia | | | Informática y Telecomunicaciones Sede Viña del Mar | | +56 9 6603 2855 | vi.rivas@duocuc.cl | |
|  | | Cristian Eduardo Molina Pedernera | | | Salud | | +56 9 8751 7365 | cr.molinap@profesor.duoc.cl | |
|  | | Alison Roxana Bottinelli Thomassen | | | Asesoria Pedagogica | | +56 9 9779 0035 | a.bottinelli@profesor.duoc.cl | |
|  | | Fernando Eloy Pacheco Yañez | | | Asesor IA | | +56 9 8172 4374 | fe.pachecoy@profesor.duoc.cl | |
| **3. Stakeholders** | | | | | | | | | |
| Cuerpo docente de cualquier entidad educativa. | | | | | | | | | |
| Alumnado de instituciones educativas, | | | | | | | | | |
| Autoridades de entidades educativas. | | | | | | | | | |
| Equipo de proyecto “EnganchAI” | | | | | | | | | |
| **4. Enunciado del Alcance del Proyecto** | | | | | | | | | |
| **Propósito del proyecto/justificación comercial** | | | | | | | | | |
| **EnganchA**I busca proporcionar a los educadores una herramienta avanzada y eficaz para monitorear y gestionar el “engagement” de los estudiantes en tiempo real en entornos educativos presenciales para optimizar tanto la efectividad como la dimensión afectiva de los procesos de enseñanza y aprendizaje, utilizando tecnologías de visión artificial para capturar y analizar “**indicadores de compromiso estudiantil”**.  Definamos primero que nada al “engagement” como: “***un estado psicológico de los estudiantes, manifestado por una sensación de bienestar frente a un desafío académico****”.*  La justificación para implementar EnganchAI se basa en abordar varias necesidades críticas en la educación moderna :  1) **Impacto del Engagement Estudiantil:** Está ampliamente documentado que un alto nivel de “engagement” estudiantil está directamente relacionado con mejores resultados académicos y mayor retención de conocimientos. Facilitar a los educadores herramientas para identificar y actuar ante el desinterés o desconexión en tiempo real puede significativamente potenciar el aprendizaje efectivo y la participación activa en el aula.  2) **Integración Tecnológica para Estimular la Curiosidad y Motivación:** Responde a la necesidad de integrar soluciones tecnológicas avanzadas en la educación que superen la mera transmisión de información y fomenten un ambiente afectivo que estimule la curiosidad y la motivación estudiantil.  Implementar EnganchAI tiene el potencial de democratizar la calidad de la educación, asegurando que cada estudiante, independientemente de sus características personales o estilo de aprendizaje, pueda beneficiarse de una experiencia educativa ajustada a sus necesidades emocionales y cognitivas. Esto es vital en entornos con grandes grupos de estudiantes, donde la personalización de la enseñanza es un desafío. En resumen, EnganchAI no sólo se alinea con la necesidad de adoptar métodos de enseñanza más innovadores y tecnológicamente integrados, sino que también eleva la calidad educativa al incorporar un enfoque más humano y afectivo, el cual es necesario para un aprendizaje verdaderamente transformador y significativo. | | | | | | | | | |
| **Objetivos (de negocio)** | | | | | | | | | |
| * Hallazgos en la retención de matriculados en cursos mediante el análisis del comportamiento del estudiante. * Aumentar los índices de rendimiento de los alumnos | | | | | | | | | |
| **Entregables** | | | | | | | | | |
| Repositorio (Github,Gitlab,Bitbucket:   * Código Fuente (Solución Web) * Modelo de Inteligencia Artificial (Pytorch) * Documentación de Gestión del Proyecto * Documentación del Sistema | | | | | | | | | |
| **Alcance** | | | | | | | | | |
| Software:   * El sistema se desarrollará como una plataforma online. * El sistema integrará un modelo de reconocimiento de imágenes para la solución. * El sistema considera la implementación de responsividad móvil para el usuario. * El sistema enviará señales/alertas al usuario. * El sistema no abordara una solución de escritorio * El sistema permitirá el almacenamiento de reportes en base a los resultados obtenidos del análisis de las clases. | | | | | | | | | |
| **Hitos***.* | | | | | | | | | |
| | **Hito** | **Descripción** | **Fecha (estimativa)** | | --- | --- | --- | | **Empatizar** | Entender las necesidades de los usuarios (educadores y estudiantes) respecto al engagement en el aula. | 1 de junio - 15 de junio | | **Definir** | Sintetizar la información recopilada para clarificar los problemas específicos que la IA debe abordar. | 16 de junio - 30 de junio | | **Idear** | Generar una amplia gama de ideas para el diseño del modelo de IA y las interacciones del usuario. | 1 de julio - 31 de julio | | **Prototipar (Primera Iteración)** | Desarrollar un primer prototipo del modelo de IA y la interfaz de usuario. | 1 de agosto - 15 de agosto | | **Prototipar (Segunda Iteración)** | Refinar el prototipo basado en las pruebas iniciales y feedback. | 16 de agosto - 31 de agosto | | **Probar** | Validar el prototipo en un entorno real con usuarios finales. | 1 de septiembre - 30 de septiembre | | **Implementación** | Finalizar el desarrollo y preparar el lanzamiento del sistema. | 1 de octubre - 05 de noviembre | | | | | | | | | | |
| **Riesgos Principales (incluir supuestos significativos)** *Identificar los obstáculos que pueden hacer que el proyecto fracase.* | | | | | | | | | |
| | **Riesgo** | **Nivel de Riesgo (Alto, Medio, Bajo)** | | --- | --- | | | | | | | | | | |
| **Restricciones** | | | | | | | | | |
| * **Tiempo:** Fecha de Cierre y Retrospectiva 5 de noviembre 2024. * **Costo:** Presupuesto de **$1.000.000**. * **Recursos Materiales:** Infraestructura del Centro Tecnológico Sede Viña del Mar. * **Recursos Humanos:** Estudiantes, Docentes | | | | | | | | | |
| **Dependencias externas** | | | | | | | | | |
| **No aplica** | | | | | | | | | |
| **5. Estrategia Comunicacional** | | | | | | | | | |
| * Reuniones Periódicas Equipo * Reuniones Periódicas Citt * Equipo de Trabajo se comunicará directamente con el docente Líder y contrapartes del proyecto * Docente Líder se comunicará directamente con PMO Citt Central | | | | | | | | | |
| **6. Firmas** | | | | | | | | | |
|  | | | **Nombre** | | | **Firma** | | | **Fecha (MM/DD/YYYY)** |
| **Sponsor Ejecutivo** | | | Alison Bottinelli Thomassen | | |  | | |  |
| **Sponsor Escuela** | | | Robinson Gomez Piña | | |  | | |  |
| **Jefe de Proyecto** | | | Mauricio Figueroa Colarte | | |  | | |  |
| **7. Notas** | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | |