

Informe de Avances

“Proyecto LevelUp”

Profesor:
Patricio Soto

Integrantes:
Antonia Rojas
Millaray Ibarra
Millaray Currihual

Sección:
PTY4614 -003D

% de Avance HH

Fase 1

En esta tabla se muestran todas las tareas realizadas para la fase 1 de planificación, las cuales se encuentran COMPLETADAS, o sea, al 100%

Las tareas que se encuentran con un % de avance menor a 100% a pesar de que se encuentren completas es porque las tareas se completaron en un menor tiempo que el planificado.

Tarea	Horas planificadas	Horas ejecutadas	% de Avance
Kick Off	12	8	67%
Elaboración del plan de proyecto	78	78	100%
Elaboración del registro de requerimientos del software (ERS)	60	60	100%
Identificación de requerimientos	42	27	64%
Definición de roles y responsabilidades	38	21	55%
Análisis de riesgos inicial	21	21	100%
Modelado de casos de uso	28	19	68%
Diagrama de clases	27	22	81%
Diagrama de base de dato	27	19	70%
Diseño UX/UI	28	22	79%
Revisión de requerimientos	28	22	79%

Fase 2

En esta tabla se muestran todas las tareas consideradas para la Fase 2 de desarrollo, las cuales pueden estar COMPLETADAS, EN PROCESO o SIN EMPEZAR. Un % de avance menor a 100% indica que la tarea sigue en ejecución o que se finalizó en menos horas que las planificadas; un 0% corresponde a tareas aún no iniciadas.

Tarea	Horas planificadas	Horas ejecutadas	% de Avance
Configuración del entorno de desarrollo	28	22	79%
Implementación del registro y autenticación de usuarios.	76	64	84%
Desarrollo de gestión de perfiles	74	54	73%
Desarrollo de módulo para crear cursos y asignaturas	66	9	14%
Desarrollo de módulo para crear y gestionar actividades.	143	58	41%
Desarrollo/Diseño de juego educativo	166	55	33%
Enlazar actividades/juegos con preguntas de docente	95	42,5	45%
Desarrollo del seguimiento académico y reportes.	97	0	0%
Implementación del sistema de recompensas y ranking	74	0	0%

Tareas completadas

Estas tareas fueron completadas en menor tiempo que el planificado por lo que su % de avance es menor a 100%

- Configuración del entorno de desarrollo
- Implementación del registro y autenticación de usuarios.
- Desarrollo de gestión de perfiles

Tareas en proceso

Las siguientes tareas se encuentran en proceso, lo que su % de avance se refiere a lo que lleva desarrollada la actividad a la fecha

- Desarrollo de módulo para crear cursos y asignaturas
- Desarrollo de módulo para crear y gestionar actividades.
- Desarrollo/Diseño de juego educativo
- Enlazar actividades/juegos con preguntas de docente

Tareas sin empezar

Las siguientes tareas aún se encuentran sin comenzar a la fecha, por eso su % de avance es igual a 0.

- Desarrollo del seguimiento académico y reportes.
- Implementación del sistema de recompensas y ranking

Avance de tareas

Tareas totales (incluyen todas las fases)

TAREAS COMPLETADAS	TAREAS SIN COMPLETAR	TAREAS EN PROCESO	TAREAS TOTALES	% DE AVANCE
14	16	4	30	53,3%

Fase 1

TAREAS COMPLETADAS	TAREAS SIN COMPLETAR	TAREAS EN PROCESO	TAREAS TOTALES	% DE AVANCE
11	0	0	11	100,0%

Fase 2

TAREAS COMPLETADAS	TAREAS SIN COMPLETAR	TAREAS EN PROCESO	TAREAS TOTALES	% DE AVANCE

3	2	4	9	55,6%
---	---	---	---	-------

Fase 1

Horas Planificadas	Horas Ejecutadas	% de Avance	Horas restantes/so brantes	% Horas restantes/so brantes	Estado
389	319	82.01%	70	17.99%	FINALIZADA

Fase 2

Horas Planificadas	Horas Ejecutadas	% de Avance	Horas restantes/so brantes	% Horas restantes/so brantes	Estado
819	304.5	37.18%	514.5	62.82%	EN PROCESO

Principales Retos/Dificultades/Cuellos de botella

- **Organización del equipo**

Falta de comunicación sobre los cambios puede generar trabajo duplicado o errores al integrar nuevas funciones

Solución: Usar herramientas de gestión de tareas (Trello y GitHub), definir responsables por módulo y realizar reuniones de sincronización breves (revisiones semanales o diarias).

- **Saber cómo consulta a la Base de Datos**

El uso de una base de datos local (como sqlite3) genera conflictos entre desarrolladores y dificulta las pruebas colaborativas.

Solución: Implementar un flujo de control de versiones de base de datos y crear respaldos antes de cambios mayores.

- **Desorganización en la estructura del código fuente**

El código comienza a crecer sin una estructura clara de carpetas, lo que complica la lectura, depuración y colaboración.

Solución: Hacer revisión de código verificando la utilidad real de cada carpeta para dejar el código limpio y ordenado

- **Dificultad para hacer la interfaz realmente atractiva y lúdica**

Durante el desarrollo, la interfaz tiende a ser más funcional que divertida, lo que puede disminuir el interés de los usuarios jóvenes.

Solución: Incorporar elementos visuales, recompensas, íconos y microinteracciones (gamificación) en el diseño.

- **Modificaciones en alcance del proyecto**

Se presentaron modificaciones en el alcance del proyecto, lo que generó ajustes en las tareas planificadas y retrasos en algunos entregables.

Solución: Reevaluar la planificación, actualizar el cronograma y priorizar las actividades críticas para mantener la coherencia con los nuevos objetivos del proyecto.

- **Brecha de conocimientos en diseño/desarrollo de minijuegos**

Falta de base en diseño/programación de minijuegos, lo que limita mecánicas y balance.

Solución: Plan de aprendizaje enfocado (buenas prácticas + cursos cortos) y micro-prototipos con feedback.

- **Cambios frecuentes en los requerimientos**

Durante el desarrollo, los requisitos cambian (por ejemplo, nuevas funcionalidades o rediseños), lo que obliga a rehacer parte del código.

Solución: Implementar cambios mediante iteraciones cortas (sprints) y mantener trazabilidad de decisiones.

Probabilidad de terminar el proyecto a tiempo

La probabilidad de terminar el proyecto a tiempo entre la fecha actual y la de entrega final se estima en función del avance y la carga pendiente:

Actualmente, la Fase 2 contempla 819 horas planificadas, con 304,5 horas ejecutadas y 514,5 horas pendientes, lo que exigiría aproximadamente 19–20 horas diarias del equipo. Dado que existen bloques con menos del 50% de avance y dos frentes en 0%, el escenario base se clasifica como “amarillo”.

Sin embargo, si se congela el alcance y se posponen los módulos de Reportes (~97 h) y Ranking (~74 h), las horas pendientes se reducirían a aproximadamente 343,5 horas, equivalentes a 12–13 horas diarias. En este escenario ajustado, la probabilidad de completar el proyecto a tiempo se eleva a cerca de 85%, siempre que el equipo mantenga el enfoque en el MVP jugable (Actividades ↔ Juego ↔ Preguntas) y culmine las cuatro tareas actualmente en proceso durante la semana.