

## ACTA DE REUNIÓN KICK OFF

<b>Fecha:</b>	<b>29-08-2025</b>	<b>Inicio: 22-08-2025</b>
<b>Lugar:</b>	<b>Duoc UC Sede San Joaquin</b>	<b>Término: 12-12-2025</b>
<b>Tipo Reunión</b>	<b>Presencial/Online</b>	
<b>N° 001</b>	<b>Grupal Presencial</b>	

<b>Participantes</b>	<b>Funciones</b>
<b>Antonia Rojas</b>	Jefa de Proyecto
<b>Millaray Currihual</b>	Desarrolladora
<b>Millaray Ibarra</b>	Especialista UX/UI

### 1. Agenda:

<b>Nº</b>	<b>Tema</b>
1	Reunión de planificación inicial del proyecto LevelUp

### 2. Desarrollo de la Reunión:

Notas Captura de la Información de Requerimientos Iniciales:

- Funcionalidad Principal: Plataforma educativa que mejora la retención estudiantil mediante actividades, recompensas y rankings.
- Usuarios Objetivo: Estudiantes y docentes de educación escolar y universitaria.
- Módulos requeridos:
  - Registro y autenticación de usuarios.
  - Gestión de actividades y recursos educativos.
  - Sistema de recompensas para estudiantes.
  - Ranking estudiantil.
  - Seguimiento académico (progreso y métricas de desempeño)
- Tecnologías Definidas:
  - Back-end: Django + SQL.
  - Front-end: HTML, CSS, JavaScript.
- Interfaz: Intuitiva y accesible para distintos niveles de experiencia tecnológica.
- Requerimientos no funcionales (resumidos):
  - Seguridad en datos y autenticación.
  - Escalabilidad para más usuarios.
  - Compatibilidad multiplataforma.
  - Rendimiento óptimo
- Restricciones:
  - Uso exclusivo de software open source.
  - Tiempo de desarrollo limitado

### 3. Actores de Proyecto

Nº	Actores del Proyecto y Negocio Nombre	Rol en el Negocio /Cargo
1	Antonia Rojas	<b>Jefa de Proyecto</b> / Responsable de la planificación, coordinación general y cumplimiento de objetivos.
2	Millaray Currihual	<b>Desarrolladora</b> / Encargada del diseño y construcción de la solución tecnológica.
3	Millaray Ibarra	<b>Especialista UX/UI</b> / Responsable de la experiencia de usuario, interfaz y usabilidad de la plataforma.

### 4. Requerimientos generales asociados al Proyecto

- Gestión de usuarios
  - Debe permitir el registro, autenticación y administración de estudiantes y docentes.
- Seguimiento académico
  - La plataforma debe registrar el progreso de cada estudiante y generar reportes de avance.
- Carga y gestión de recursos educativo
  - Los docentes deben poder subir y organizar contenidos multimedia (videos, documentos, material interactivo).
- Interfaz intuitiva
  - La plataforma debe ser fácil de usar para usuarios con distintos niveles de experiencia tecnológica y ser compatible con dispositivos móviles.
- Seguridad y privacidad
  - Debe garantizar la protección de los datos personales y académicos de los usuarios.
- Escalabilidad y rendimiento
  - El sistema debe soportar un aumento de usuarios sin comprometer la velocidad o funcionalidad de la plataforma.
- Mantenimiento y actualización
  - Deben establecerse procedimientos para corregir errores, mejorar funcionalidades y actualizar contenidos periódicamente.

## 5. Observaciones sobre las posibles Limitaciones que tendrá el Sistema

- **Tiempo de desarrollo:** Aunque se dispone de aproximadamente 14 semanas, el cronograma puede verse afectado si surgen retrasos en integración o pruebas.
- **Recursos tecnológicos:** La plataforma se desarrollará únicamente con tecnologías open source, lo que limita ciertas funcionalidades avanzadas que requieren software de pago o licencias comerciales
- **Compatibilidad de dispositivos:** La experiencia de usuario puede variar según el navegador o dispositivo utilizado (móvil, tablet, PC).
- **Capacidad de usuarios concurrentes:** La plataforma inicial está pensada para un número limitado de usuarios simultáneos; la escalabilidad futura puede requerir ajustes de infraestructura.

## 6. Técnicas de levantamiento de Requerimientos Específicos.

Nº	Actores del Proyecto Nombre	Técnica de Toma de Requerimiento
1	Antonia Rojas	Talleres de co-creación y revisión de documentación existente.
2	Millaray Currihual	Observación directa del entorno educativo y del uso de recursos digitales por parte de estudiantes.
3	Millaray Ibarra	Análisis comparativo de plataformas educativas similares para identificar buenas prácticas.
4		
5		
6		
7		