

Documento de Inicio y Alcance del Proyecto – Reunión 02/09/2025

Proyecto: Aplicación Educativa - Mini Juegos para Estudiantes PIE

1. Resumen Ejecutivo

El presente documento define el alcance inicial, los objetivos, entregables y los criterios de éxito del proyecto "Aplicación Educativa - Minijuegos para Estudiantes PIE". El proyecto busca desarrollar una aplicación móvil multiplataforma para niños de 6 a 9 años del **Programa de Integración Escolar (P.I.E.)** con el fin de fortalecer la conciencia fonológica a través de minijuegos interactivos. El proyecto se encuentra en su fase inicial de planificación. Se está a la espera de la designación del stakeholder asociado al Departamento de Psicología para recibir su retroalimentación, la cual podría llevar a una adaptación del enfoque del proyecto hacia la temática de conciencia medioambiental y humedales o un cambio completo del proyecto para su correcto ajuste a la temática

2. Alcance del Proyecto

2.1. Alcance Incluido

- **Desarrollo de la aplicación:** Creación de una aplicación móvil multiplataforma (iOS y Android) que incluya los siguientes minijuegos centrados en la **conciencia fonológica**:
 - **Juego 1:** Asociación Imagen-Palabra (RF-04)
 - **Juego 2:** Conteo de Sílabas (RF-05)
 - **Juego 3:** Identificación de Rimas (RF-06)
 - **Juego 4:** Reconocimiento Auditivo (RF-07)
- **Funcionalidades del profesor:** Módulo de gestión para docentes que permita crear salas virtuales, configurar actividades y supervisar el rendimiento de los alumnos. (RF-01, RF-02, RF-10, RF-11)
- **Funcionalidades del alumno:** Interfaz para estudiantes que permita unirse a salas, participar en juegos, recibir retroalimentación inmediata y visualizar un resumen de su desempeño. (RF-03, RF-08, RF-09)
- **Base de datos:** Almacenamiento de los resultados de los juegos para futuras consultas. (RF-11)

2.2. Alcance Excluido

- **Juegos o temáticas adicionales:** Cualquier minijuego o funcionalidad no relacionada con la conciencia fonológica, a menos que sea solicitada explícitamente y se valide con los stakeholders.
- **Soporte técnico a usuarios finales:** El proyecto no incluye un plan de soporte o mantenimiento a largo plazo para usuarios finales.

- **Implementación de temáticas de conciencia medioambiental:** La temática de conciencia medioambiental y humedales está fuera del alcance de la propuesta inicial. Se considera un riesgo que podría modificar el proyecto.

3. Objetivos y Entregables

3.1. Objetivos del Proyecto

- **Reforzar la conciencia fonológica:** Proporcionar una herramienta educativa interactiva que ayude a los estudiantes PIE a mejorar sus habilidades fonológicas.
- **Crear un entorno de aprendizaje supervisado:** Facilitar que los profesores puedan guiar y monitorear el progreso de sus alumnos de forma remota.
- **Validar el proyecto:** Obtener la aprobación del departamento de Psicología para la propuesta del proyecto

3.2. Entregables

- **Documento de Inicio y Alcance:** El presente documento.
- **Prototipo funcional:** Una versión inicial de la aplicación con las funcionalidades básicas de gestión de salas y uno o dos minijuegos implementados.
- **Aplicación final:** La versión completa de la aplicación con todos los requerimientos funcionales listos para su validación.
- **Manual de usuario:** Documentación simple para profesores y alumnos sobre el uso de la aplicación.
- **Código fuente del proyecto:** El repositorio del código del proyecto en un control de versiones.

4. Riesgos del Proyecto

- **R1: Cambio en el alcance del proyecto:** El mayor riesgo identificado es la posibilidad de que el departamento de Psicología solicite la modificación del enfoque del proyecto para alinearlo con la temática de **conciencia medioambiental y humedales**. Esto podría requerir un rediseño completo de la propuesta actual.
- **R2: Falta de alineación con stakeholders:** Existe el riesgo de que la propuesta inicial no sea aceptada por el departamento de Psicología, lo que podría generar retrasos y retrabajo significativo.
- **R3: Problemas técnicos:** Posibles complicaciones en el desarrollo de la aplicación multiplataforma o en la implementación de la base de datos para almacenar los resultados.

5. Criterios de Éxito

El proyecto será considerado exitoso si cumple con los siguientes criterios:

- **Validación de stakeholders:** La propuesta de juegos fonológicos es aprobada por el **docente de educación diferencial (stakeholder principal)** y el departamento de Psicología.
- **Funcionalidad completa:** Todos los requerimientos funcionales (RF-01 a RF-11) se implementan de manera exitosa y sin errores significativos.
- **Usabilidad:** La aplicación es fácil de usar y navegar tanto para profesores como para los niños de 6 a 9 años.
- **Recopilación de datos:** La base de datos almacena con precisión los resultados de los juegos, permitiendo generar informes válidos.

6. Gestión del Proyecto

- **Stakeholder Principal:** Docente de Educación Diferencial.
- **Stakeholder Adicional:** Departamento de Psicología.
- **Frecuencia de reuniones:** Los días martes a las 8:00 PM. (entre el equipo, pendiente definir las reuniones con miembros de Psicología)
- **Fase Actual:** Planificación inicial y espera de la primera reunión con el departamento de Psicología para la alineación estratégica.