



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

Universidad Nacional de Colombia - sede Bogotá
Facultad de Ingeniería
Departamento de Sistemas e Industrial
Curso: Ingeniería de Software 1 (2016701)

PRESENTAR PREGUNTAS DIARIAS

ACTORES

Estudiante

REQUISITO

RF_17: El sistema le brindará al estudiante máximo de 6 preguntas aleatorias (del banco de preguntas las que no ha contestado con un peso de 1, y las que ha contestado mal con un peso de 1.5) distribuidas en los componentes seleccionados previamente en la sección de Registro a las 00:00:00 horas de cada día para poder reforzar sus conocimientos y activar su racha.

DESCRIPCIÓN

Este caso de uso describe cómo el sistema presenta al estudiante un conjunto de preguntas diarias generadas automáticamente para reforzar su conocimiento y mantenerlo comprometido con la plataforma a través de un sistema de rachas.

PRECONDICIONES

- El Estudiante debe haber iniciado sesión en el sistema.
- El Estudiante debe haber completado su registro, incluyendo la selección de sus módulos o componentes de interés.
- Debe ser un nuevo día (posterior a las 00:00:00 horas) desde la última vez que el estudiante completó sus preguntas diarias.

FLUJO PRINCIPAL

1. A las 00:00:00 horas, el sistema genera automáticamente un conjunto de hasta 6 preguntas para cada estudiante activo, basado en los componentes de interés que especificó en su registro. La selección de preguntas sigue un algoritmo ponderado para priorizar áreas de mejora:
 - 1.1. Se da prioridad a las preguntas que el estudiante no ha contestado previamente (peso de 1.0).
 - 1.2. Las preguntas que el estudiante ha contestado incorrectamente en el pasado tienen una mayor probabilidad de aparecer (peso de 1.5).
2. El Estudiante accede a la sección "Preguntas Diarias" desde la interfaz principal.
3. El sistema verifica si el estudiante ya completó el reto del día.
 - 3.1. Si ya fue completado, el sistema muestra el flujo alternativo **{Reto diario completado}**.
4. El sistema presenta la primera pregunta del conjunto diario.

5. El Estudiante selecciona una respuesta y confirma.
6. El sistema guarda la respuesta, proporciona retroalimentación inmediata
 - 6.1. Muestra que completó la racha +5 puntos si la respuesta es correcta
 - 6.2. Si no lo es no dará puntaje y no se activará la racha.
7. (opcional) presenta la siguiente pregunta.
8. Los pasos 5 y 6 se repiten hasta que se hayan contestado todas las preguntas del día. +2 por cada pregunta extra.
9. Al contestar la última pregunta, el sistema muestra un mensaje de felicitación, confirma que el reto del día ha sido completado

FLUJOS ALTERNATIVOS

{Reto diario completado}

1. Si el estudiante accede a la sección "Preguntas Diarias" después de haber completado el reto, el sistema le muestra un mensaje indicando que ya ha finalizado su sesión de hoy.
2. El sistema muestra un contador de tiempo regresivo que indica cuánto falta para que el próximo conjunto de preguntas esté disponible (a las 00:00:00 horas del día siguiente).
3. El sistema no permite al estudiante volver a contestar las preguntas.

{No hay suficientes preguntas en el banco}

1. Si durante la generación automática de preguntas (Paso 1 del Flujo Principal), el banco de preguntas no contiene suficientes ítems para los componentes seleccionados por el estudiante, el sistema generará el máximo número de preguntas disponibles (entre 1 y 5).
2. Si no hay ninguna pregunta disponible, no se generará un reto para ese día y se podría notificar al administrador del sistema.

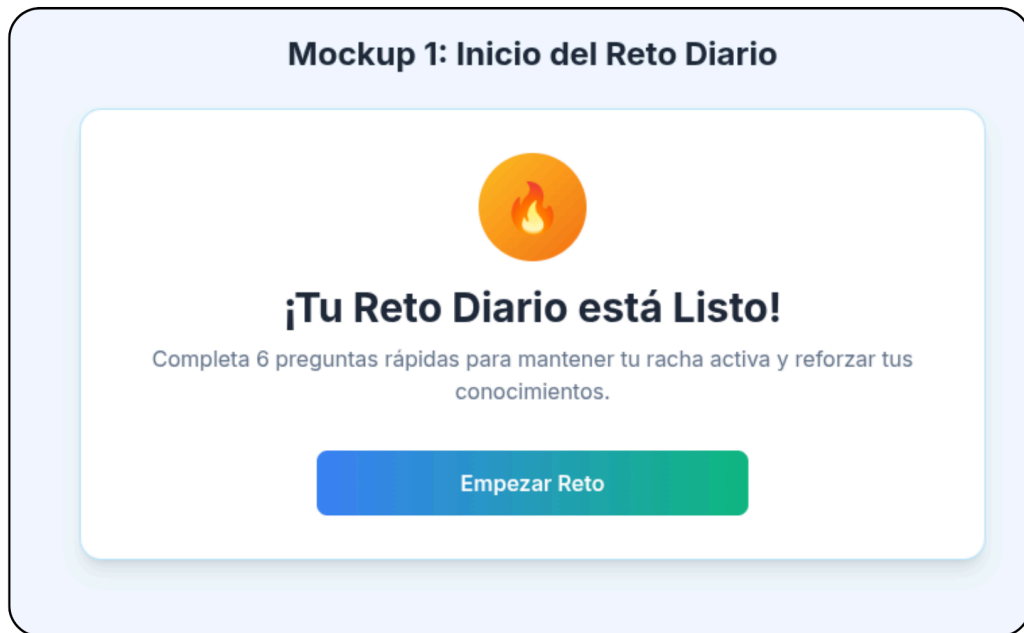
POSTCONDICIONES

- Las respuestas del estudiante a las preguntas diarias han sido registradas.
- La racha del estudiante se ha activado o anulado.
- El estado del reto diario para el estudiante se marca como "completado".

NOTAS

- La generación de preguntas es un proceso automático del sistema que no requiere intervención del estudiante.
- El objetivo principal de esta funcionalidad es la práctica constante y la gamificación, no una evaluación formal.

Mockup Realizados en Figma



Mockup 2: Respondiendo Pregunta

Reto Diario

Pregunta 1 de 6

Componente: Matemáticas

Si $3x - 4 = 11$, ¿cuál es el valor de x ?

A 3

B 5

Confirmar

Mockup 3: Feedback (Correcto)

Reto Diario

Pregunta 1 de 6

Componente: Matemáticas

Si $3x - 4 = 11$, ¿cuál es el valor de x ?

A 3

B 5

¡Respuesta Correcta!
Tu racha se activó. +5 Puntos

Siguiente Pregunta

Mockup 4: Feedback (Incorrecto)

Reto Diario

Pregunta 2 de 6

Componente: Lectura Crítica

¿Cuál es el sinónimo de 'efímero'?

A Eterno

B Pasajero

Respuesta Incorrecta

La respuesta correcta era 'Pasajero'. ¡No te preocupes, sigue intentando!

Siguiente Pregunta

Mockup 5: Reto Completado



¡Reto Finalizado!

Has completado tu desafío de hoy. ¡Sigue así!

Puntos Ganados Hoy: **+7 Puntos**

Tu racha actual: **6 Días** 🔥

Volver al Inicio