**HISTORIAS DEL USUARIO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Identificador**  **(ID)** | **Rol** | **Característica o**  **Funcionalidad** | **Razón o Resultado** |
| No 1 | Como profesor de primaria | Quiero ver una interfaz que sea agradable y llamativa a la vista. | Para que los estudiantes tengan una mejor interacción y entretenimiento. |
| No 2 | Como profesora | Quiero un botón donde incluya las instrucciones del juego. | Para que los niños puedan entender la funcionalidad del juego. |
| No 3 | Como padre y madre de familia. | Quiero acertijos simples, fáciles de realizar y entender. | Para que los niños desarrollen su capacidad mental, útil en la vida cotidiana. |
| No 4 | Hermano mayor de edad. | Quiero que los niños puedan elegir un personaje de un número determinado. | Para así añadir personalidad al juego y hacerlo más atractivo. |
| No 5 | Estudiante. | Quiero una historia divertida y entretenida. | Para que los niños logremos una mejor comprensión de lectura y atención. |
| No 6 | Estudiante. | Quiero poder escuchar música de fondo que tengan un buen ambiente. | Para tener una muy buena experiencia y relajamiento mientras se juega. |

**CRITERIOS DE ACEPTACIÓN**

* **No 1:** Para el diseño de la interfaz utilizaremos imágenes con base en la historia que se implementará con un tema explicado más adelante, con botones llamativos y que sean acordes y fáciles de visualizar. Los personajes se realizarán tomando la temática de 8 bits.
* **No 2:** En el menú del juego se incluirán botones como las instrucciones y requerimientos, la descripción de los creadores del juego, la opción de elegir a uno de los personajes asignados, botones para avanzar y retroceder en la historia y botones de reinicio/salida para cada nivel del juego.
* **No 3:** Para el diseño de los acertijos se contará con un botón de instrucciones de lo que se debe de hacer, explicando paso a paso la funcionalidad de este. Éstos se harán con un nivel de dificultad aceptable para que el niño pueda resolverlos a la perfección.
* **No 4:** Hemos decidió asignar 3 personajes de los cuáles cada uno tendrá una descripción. El niño podrá elegir cualquiera a su gusto.
* **No 5:** Se desarrollará una historia medieval, totalmente argumentada y realizada con el fin de que se logre llamar la atención del niño, y así lograr un desarrollo mental progresivo.
* **No 6:** Para el juego desarrollaremos música que concuerde con el ambiente tanto de la historia del juego como de la interfaz realizada.