

METODOLOGÍA DEL DISEÑO DEL JUEGO JURISBOX, HERRAMIENTA PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE LEGAL

ANTONIO CITUK MARTÍNEZ, ANDRÉS MENA SALAZAR, ARANZA RICALDE PÉREZ, CESAR GONZALEZ ORTEGA

RESUMEN

El artículo describe la metodología seguida para diseñar el juego jurisbox, una herramienta que facilita el aprendizaje legal hacia niños. El diseño de esta, fue a través de la metodología Diseño centrada en el usuario (DCU)

INGENIERÍA DE REQUISITOS

A través de charlas con el Profesor Victor Hugo y la Psicóloga Faride se obtuvo detalles del contexto el cual Tribunales Amigables está orientado. La educación de requisitos ocurrió después de analizar los deseos y necesidades del proyecto. Se propusieron preguntas que nos permitieran entender a nuestros usuarios objetivo que son los niños. Como producto de todo este proceso se obtuvo el documento de especificación de requisitos de software.

DOCUMENTO DE ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE PARA JURISBOX

Versión 0.1
1 de Julio del 2023

Preparado por: Educated.
Realizó: Educated.

MODELADO DE USUARIOS, PERSONAS Y ESCENARIOS

Con ayuda de las charlas y después de haber revisado todo el contenido relacionado a Tribunales Amigables, pudimos extraer características comunes de nuestras personas objetivo para modelar a los usuarios, personas y establecer un único escenario principal..

Personas, personas y escenarios

Perfil

Edad	5-12 años
Género	Masculino y femenino
Pasatiempos	Jugar, pintar, hacer deporte
Educación	Kindergarten, primaria
Ubicación	Yucatán
Familia	Nuclear o monoparental
Experiencia en computadoras	Baja a media

Persona

Nombre	Pablo
Edad	9 años
Ubicación	Telchac Puerto, Yucatán
Educación	Cursando 3° de primaria



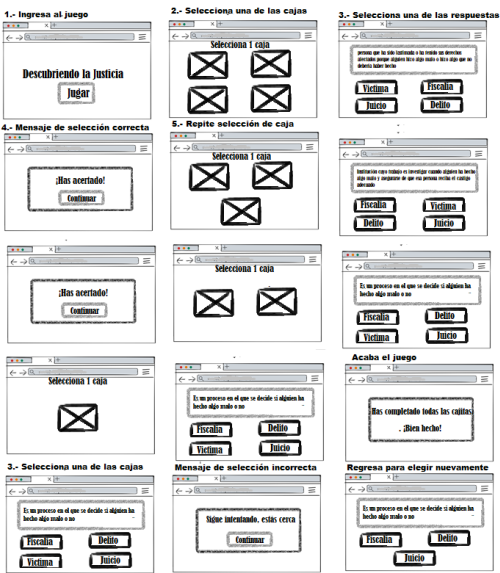
Pablo es un niño de Telchac que disfruta del mar y las actividades al aire libre. Su papá es pescador y su mamá vende pescado frito. Cuando va al parque con sus amigos, la encargada de vigilarlo es su hermana mayor. Después de clases camina al trabajo de su mamá para que ella cuide de él. Pablo se interesó en la pesca a raíz de que sus papás le enseñaron. Últimamente su mamá se dio cuenta de que a Pablo le incomoda el contacto físico, así que ella se puso a investigar posibles causas.

Escenario

Pablo, un niño de 9 años, ha pasado por una experiencia relacionada al abuso sexual y está siendo acompañado por un equipo multidisciplinario que incluye a un psicólogo infantil y a un abogado especializado en casos de abuso sexual infantil. Los especialistas reconocen que Pablo necesita comprender ciertos conceptos usados por la Fiscalía para poder participar activamente en el proceso legal. Deciden usar una herramienta interactiva llamada "Jurisbox: Descubriendo la justicia" para ayudar a Pablo a adquirir dicho conocimiento.

1. Pablo ingresa al sistema y aprieta el botón de jugar.
2. El sistema muestra varias cajas. Pablo debe seleccionar una.
3. El sistema le muestra a Pablo una definición y 4 conceptos. Pablo debe elegir el correcto.
 - Si Pablo elige un concepto erróneo, el sistema le muestra un mensaje de error alentador. Posteriormente lo regresa a la definición, pero ahora con un concepto menos.
4. Pablo elige el concepto correcto y el sistema lo felicita.
5. El sistema redirige a Pablo al paso 2, pero ocultando la caja que acaba de seleccionar. Esto se repite hasta que se acaben las cajas.

PROTOTIPADO DE LA INTERFAZ GRÁFICA

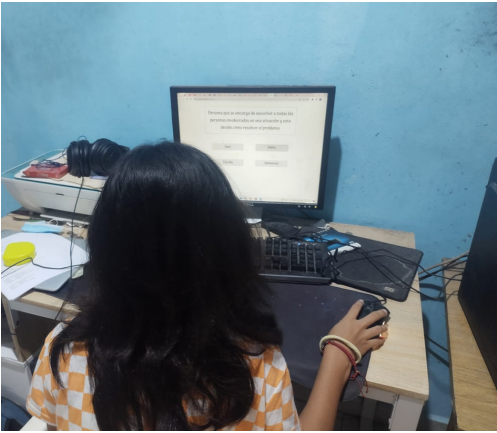


Es un proceso en el que se decide si alguien ha hecho algo malo o no



PRUEBAS DE USABILIDAD

Las pruebas fueron realizadas en una casa particular de uno de los integrantes del equipo. Se les explicó a los niños de que consiste el ejercicio para después aplicarles una encuesta previa a la prueba del caso de uso para conocer más sobre ellos y otra posterior con el fin de conocer su opinión sobre la interfaz gráfica.



RESULTADOS DE LA PRUEBA DE USABILIDAD

Tiempo tomado para completar el escenario de la prueba de usabilidad

