**Descripción de la aplicación**

Juego interactivo que brinda acompañamiento/asesoramiento a niños a través del proceso legal por abuso sexual a través de elementos interactivos que faciliten el aprendizaje sobre terminología legal.

Usuarios primarios

* Niños
* Padres o tutores de los niños

Usuarios secundarios

* Profesionales especializados en casos de abuso infantil.

Usuarios terciarios

* Instituciones legales: que podrían usar la plataforma para estudiar la estadística de acierto.

**Funcionalidad de la aplicación**

Funcionalidad 1: El juego presenta preguntas relacionadas con terminología legal y conceptos de abuso sexual.

Funcionalidad 2: El juego permite seleccionar cualquiera de las opciones de pregunta.

Funcionalidad 3: El juego permite al usuario seleccionar una respuesta de entre varias opciones proporcionadas.

Funcionalidad 4: El juego proporciona retroalimentación inmediata sobre la respuesta seleccionada, indicando si es correcta o incorrecta.

Funcionalidad 5: El juego avanza una vez que el usuario haya respondido correctamente.

Funcionalidad 6. En caso de responder de forma incorrecta se reducirá el número de opciones de respuesta.

**Justificación de la aplicación:**

La problemática del abuso sexual infantil en el estado es un tema serio que requiere atención y el tener una educación temprana de ello podría reducirlo. Creemos que es fundamental que los niños tengan conocimiento sobre sus derechos, saber sobre terminología legal para poder identificar y reportar situaciones de abuso.

La creación de JurisBox se basa en demostrar que el aprendizaje a través de juegos interactivos promueve una mayor retención de información y participación activa. Se realizó investigaciones en fuentes académica, guías de prevención de abuso sexual y leyes relevantes sobre el tema para garantizar la precisión de los contenidos, con el fin de fomentar la comprensión del sistema judicial y la adquisición de conceptos relacionados con el abuso sexual.

El haber revisado soluciones previas en el campo de la educación y la prevención del abuso sexual nos ha llevado a establecer que el diseño de JurisBox debe ser intuitivo, debe tener contenido adecuado para la edad y un enfoque pedagógico basado en la gamificación.

El desafío desde el punto de vista del diseño de la aplicación radica en crear herramienta lo suficientemente atractiva y amigable para los niños, que les permitan aprender de manera efectiva sin perder de vista la seriedad y la importancia del tema abordado.

**Plan de investigación**

Detalle de los instrumentos y el proceso que utilizaron para definir la información que

requería, actividades realizadas(calendario), el tipo de técnica de educción y el análisis de

información. En la siguiente sección se incorporará el detalle de transformar la información de este proceso en requerimientos para el sistema que se está planteando.

**Instrumento:** Encuestas

**Técnica de educción**: Encuestas

**Análisis**

Capaz nunca se van a aplicar.

**Perfiles, personas y escenarios**

**Perfil**

| **Edad** | 5-12 años |
| --- | --- |
| **Género** | Masculino y femenino |
| **Pasatiempos** | Jugar, pintar, hacer deporte |
| **Educación** | Kinder, 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 |
| **Familia** | Vive con su padres y sus 3 hermanas |
| **Tecnología** | Experiencia mínima |
| **Hobbies** | Jugar pesca pesca, ir a pescar con su papá |
| **Metas** | Tener una granja de tilapias |

****

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.

**Requerimientos de la aplicación**

Se recolectarán los requerimientos mediante encuestas aplicadas a niños de entre 6 a 13 años en general.

[Link encuesta.](https://docs.google.com/document/d/1p1j4gFtYbTb8qxe3jXmaLWFaQajL5288/edit)

**Plan de proyecto**

**Encuestas**

| **Fecha** | **Duración** | **Actividad** | **Responsable** | **Salidas** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1 hora | Preparar las preguntas de las encuestas | Andrés Mena | Encuesta preliminar para los stakeholders |
|  | 2 horas | Revisión de las preguntas de las encuestas | Andrés Mena | Encuesta |
|  | 3 horas | Aplicar las encuestas | Cesar, Aranza, Antonio, Andrés | Encuestas respondidas |

**Análisis de recolección de datos**

| **Fecha** | **Duración** | **Actividad** | **Responsable** | **Salidas** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 2 horas | Análisis de las encuestas | Andrés, César, Antonio, Aranza | Requisitos del sistema.  Modelado de usuarios, personas y escenarios. |

**Especificación de requisitos.**

| **Fecha** | **Duración** | **Actividad** | **Responsable** | **Salidas** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 8 horas | Definir documento de especificación de requisitos. | Andrés | Documento de especificación de requisitos. |

**Modelado**

| **Fecha** | **Duración** | **Actividad** | **Responsable** | **Salidas** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 3 horas | Bosquejar prototipos sencillos. | Andrés, César. | Prototipos de baja calidad. |
|  | 3 horas | Pruebas de usabilidad | Andrés, Aranza, Antonio, César | Resultados de las pruebas de usabilidad |