# Documento de Especificación de Requerimientos de Software para JurisBox

**Versión 0.1  
  
1 de Julio del 2023  
  
  
  
Preparado por: Educated.**

**Realizó: Educated.**

**Control de Documentación**

**Control de Configuración**

| Título: | Especificación de Requerimientos de Software |
| --- | --- |
| Referencia: |  |
| Autor: | Educated |
| Fecha: | 1 de Julio del 2023 |

**Histórico de versiones**

| **Versión** | **Fecha** | **Estado** | **Responsable** | **Nombre de archivo** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 0.1 | 1/Jul/2023 | B | Educated | ERS(1).doc |
|  |  |  |  |  |

Estado: (B)orrador, (R)evisión, (A)probado

**Histórico de cambios**

| **Versión** | **Fecha** | **Cambios** |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Contenido

[**1 Introducción**](#_heading=h.30j0zll) 4

[1.1 Propósito.](#_heading=h.1fob9te) 4

[1.2 Audiencia.](#_heading=h.3znysh7) 4

[1.3 Alcance.](#_heading=h.2et92p0) 4

[*1.3.1 Producto a elaborar.*](#_heading=h.tyjcwt) 4

[*1.3.2 Objetivos.*](#_heading=h.3dy6vkm) 4

[*1.3.3 Fecha deseada de inicio y finalización del desarrollo.*](#_heading=h.1t3h5sf) 4

[1.4 Definiciones, acrónimos y abreviaturas.](#_heading=h.4d34og8) 4

[1.5 Referencias. 5](#_heading=h.2s8eyo1)

[1.6 Panorama general.](#_heading=h.17dp8vu) 5

[**2 Descripción general**](#_heading=h.3rdcrjn)6

[2.2 Funciones del producto.](#_heading=h.4i7ojhp) 7

[2.3 Usuarios.](#_heading=h.2xcytpi) 7

[*2.3.1 Características Generales.*](#_heading=h.1ci93xb) 7

[*2.3.2 Clases.*](#_heading=h.3whwml4) 7

[2.4 Restricciones generales.](#_heading=h.2bn6wsx) 7

[2.5 Supuestos y dependencias.](#_heading=h.qsh70q)8

[**3 Requerimientos específicos**](#_heading=h.1pxezwc)9

[3.2 Funciones (requerimientos funcionales).](#_heading=h.2p2csry) 9

[3.3 Desempeño de requerimientos (requerimientos no funcionales).](#_heading=h.2p2csry)9

[3.5 Restricciones de diseño.](#_heading=h.3o7alnk) 9

[3.7 Atributos del sistema de software.](#_heading=h.32hioqz) 9

[*3.7.1 Usabilidad.*](#_heading=h.1hmsyys) 9

[*3.7.1 Eficiencia.*](#_heading=h.1hmsyys) 9

[*3.7.2 Disponibilidad.*](#_heading=h.41mghml) 9

[*3.7.3 Seguridad.*](#_heading=h.2grqrue) [**1**](#_heading=h.3tbugp1)0

1. **Introducción**

**Propósito.**

*El siguiente documento muestra la especificación de requisitos para el desarrollo del juego para plataforma web “JurisBox: Descubriendo la justicia” que buscar orientar a niños como nuestros usuarios principales sobre el proceso legal que se sigue por abuso sexual a través de una herramienta interactiva que facilite el aprender terminologías legales.*

**Audiencia.**

*El documento está pensado para que lo lea el equipo de diseño ya que es necesario para que puedan ejercer su rol. De igual forma, el documento va dirigido a todas aquellas personas que se encuentren autorizadas o interesadas para leer el documento*

**Alcance.**

* + 1. **Producto a elaborar.**

*El producto por elaborar es un juego web llamado JurisBox que busca alentar el conocimiento del niño sobre terminología legal para poder identificar y reportar situaciones de abuso que viva en su entorno.*

*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 juego funcionará en que el niño con el mouse tendrá que seleccionar alguna de las cajitas que aparecen en pantalla, al dar click en una de ellas se le mostrará la definición un concepto y debajo de este saldrá 4 conceptos a elegir, el niño deberá de elegir el correcto. Si el niño acierta regresa a poder seleccionar nuevamente una caja y se descuenta la que aceptó. Si el niño falla en elegir el concepto, se descarta el concepto erróneo y el niño puede elegir nuevamente.*

* + 1. **Objetivos.**

*A través de la atención se espera que el juego pueda enseñar al niño sobre diversos conceptos referente al sistema judicial y sobre que es abuso en general.*

*Se espera que el juego permita mejorar la percepción del niño sobre el sistema judicial y aprender de forma básica cuando se está generando un ambiente de abuso.*

* + 1. **Fecha deseada de inicio y finalización del desarrollo.**

*La fecha de inicio es el 6 de Junio de 2023 y la fecha de finalización es el 7 de Julio de 2023.*

**Definiciones, acrónimos y abreviaturas.**

**Referencias.**

*Gobierno del Estado de Yucatán. (s.f.). Fiscalía General del Estado de Yucatán. Recuperado el 16 de junio de 2023, de http://fge.yucatan.gob.mx/noticias/5042*

*Gobierno de México. (2016). Lineamientos Generales sobre la Información y Materiales para la Difusión entre Niñas, Niños y Adolescentes. Recuperado el 16 de junio de 2023, de https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/610061/Anexo\_1\_Lineamientos\_Informacion\_y\_\_Difusion\_NNA\_SSO\_SIPINNA.pdf*

*UNICEF México. (2017). Guía para la protección de niñas, niños y adolescentes en México. Recuperado el 16 de junio de 2023, de https://www.unicef.org/mexico/media/1251/file/M*

*Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión. (2010). Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes. Recuperado el 16 de junio de 2023, de https://www.diputados.gob.mx/sedia/sia/spi/SPI-ISS-32-10.pdf*

*https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=08bd3286c7672f614391a6f194fddb22d11e5192*

**Panorama general.**

*La primera sección del documento habla de la introducción del mismo y que esperar a leer en las otras secciones.*

*En el apartado 2 se procede a nombrar todo lo referente con los tipos de usuarios que usará el juego, junto con suposiciones, restricciones y dependencias.*

*En el apartado 3 se hablará sobre los requisitos funcionales y no funcionales del juego.*

1. **Descripción general**

**Funciones del producto.**

**Usuarios.**

* + 1. **Características Generales.**

*Niños (Usuario Primario)*

*Edad: 6-13 años*

*Sexo: Masculino/Femenino.*

*Educación: INEGI estima que alrededor del 96% de niños y niñas de 6 a 13 años asistena a la escuela primaria.*

*Localización: En municipios del estado de Yucatán.*

*Ingreso familiar: $10 - $150 diarios*

*Interacción con la Tecnología: Uso frecuente de dispositivos móviles como teléfonos y tabletas.*

*Limitaciones: Sólo las relativas a su desconocimiento de la tecnología y a su nivel educativo. Dado el dato provisto en educación, se espera que sepan leer.*

*Familia: Infantes que vivan con un padre o madre de familia, con ambos padres o son cuidados por algún familiar (abuelos, tíos).*

*Padres (Usuario primario)*

*Edad: 25-50 años.*

*Sexo: Masculino/Femenino*

*Puesto de trabajo: Cualquiera.*

*Nivel de experiencia con tecnología: Media - Alta.*

*Horas de trabajo: De seis a ocho horas.*

*Educación: Cualquiera.*

*Localización: Viven en municipios del estado de Yucatán.*

*Interacción con la tecnología: Sepan manejar lo básico de tecnología cómo abrir un explorador y navegar en él.*

*Limitaciones: Su ignorancia de la operación del sistema.*

* + 1. **Clases.**

*No aplica*

**Supuestos y dependencias.**

*La aplicación será usada por el público de niños y padres*

*El idioma del texto por defecto será en español, ya que los usuarios son de habla hispana.*

*El juego será accesible para todos los usuarios que usen computadoras y dispositivos táctiles.*

1. **Requerimientos específicos**

**Funciones (requerimientos funcionales).**

*RF01: Presentación de preguntas: El juego deberá presentar preguntas que aborden terminología legal y conceptos relacionados con el abuso sexual de forma resumida.*

*RF02: Selección de opciones de pregunta: El juego permite al usuario seleccionar cualquier caja que selecciona para responder.*

*RF03: Selección de respuesta descripción del concepto: El juego deberá permitir elegir una respuesta de entre varias opciones proporcionadas para cada pregunta en formato de rectángulo.*

*RF04: Retroalimentación inmediata: El juego proporciona retroalimentación después de elegir alguna respuesta para determinar si avanza a la siguiente pregunta o no.*

*RF05: Progresión: El usuario descarta descripción de conceptos ya contestados asegurando así la no repetición.*

*RF06: Reducción de opciones: El juego descarta conceptos por cada que el usuario falla con contestar la definición correcta con el concepto correcto.*

**Desempeño de requerimientos (requerimientos no funcionales).**

*No aplica porque entran en la sección Atributos del sistema.*

**Restricciones de diseño.**

*Se usará herramientas de software libre para la creación de la interfaz visual.*

**Atributos del sistema de software.**

* + 1. **Usabilidad.**

*El tiempo de aprendizaje de nuestros usuarios deberá ser de máximo 15 minutos.*

*El mensaje proporciona mensajes de error al no seleccionar correctamente que informen lo que ocurrió mal.*

* + 1. **Eficiencia.**

*Las funcionalidades del sistema deberán responder al usuarios en menos de 5 segundos.*

* + 1. **Disponibilidad.**

*El sistema debe estar disponible el 99% de las veces que el usuario intente acceder.*

*La probabilidad de falla es del 0.4%*

* + 1. **Seguridad.**

*El contenido de las preguntas sólo pueden ser añadidos por el administrador del sistema, debido a que contienen conceptos de orientación legal que permite el aprendizaje*