

# Documentación de WildDeck

## Sprint 0 – Visión y alineación

### 1. Contexto general del equipo

El equipo está compuesto por cuatro alumnos del Bootcamp:

Rol	Integrante	Responsabilidad
<b>Desarrollador Full-Stack</b>	Diego	
<b>Scrum Master</b>	Luis	Supervisa la metodología, reuniones y trabajará el aspecto UX/UI
<b>Desarrollador Frontend</b>	Pablo	Estructura la SPA en React y consume la API.
<b>Desarrollador Backend</b>	Paco	Diseña la API REST y gestiona datos en Java/Spring Boot.

El grupo trabajará de forma ágil utilizando **Scrum**, con reuniones breves al inicio de cada sesión y una revisión al final de cada sprint.

---

### 2. Definición del problema y motivación inicial

Durante la lluvia de ideas, el equipo detectó una problemática común:

“Muchas personas quieren aprender sobre animales, plantas y biodiversidad, pero los recursos actuales son aburridos, poco interactivos o demasiado teóricos, lo que provoca falta de motivación y bajo aprendizaje real.”

El equipo observó que: La mayoría de recursos educativos son **estáticos** (textos largos, fichas PDF, imágenes sueltas), no existen plataformas que combinen **educación + gamificación + progresión real**, los usuarios jóvenes pierden fácilmente el interés si no existe sensación de avance o recompensa, la enseñanza sobre especies en peligro es poco accesible y nada atractiva para el público general.

### 3. Visión del producto

**“Queremos ayudar a las personas interesadas en la naturaleza que desean aprender sobre animales y plantas, permitiéndoles desbloquear cartas educativas mediante minitests y minijuegos, para fomentar un aprendizaje activo, visual y motivador basado en la gamificación.”**

#### Público objetivo:

Estudiantes entre 8 y 18 años.

Usuarios curiosos por la fauna y flora.

Profesorado que busca recursos interactivos y visuales.

Personas que disfrutan de experiencias colecciónables o tipo ‘decks’.

#### Valor diferencial:

**Simplicidad:** interfaz clara basada en cartas colecciónables.

**Aprendizaje progresivo:** XP, niveles y desbloqueo de contenido.

**Gamificación educativa:** quizzes y minijuegos para aprender jugando.

**Contenido atractivo:** fichas breves con hábitat, conservación y curiosidades.

### 5. Herramientas y canales de comunicación

Propósito	Herramienta elegida
Control de versiones	GitHub
Comunicación diaria	Discord
Diseño Interfaz	Figma
Documentación	Documentos de Google
Gestión de Tareas	Trello / WhatsApp / Mensajería

### 6. Documento de visión consolidado

**Nombre del proyecto:** WildDeck

**Descripción corta:** Aplicación web educativa donde los usuarios desbloquean cartas de animales y plantas superando mini tests y minijuegos.

**Objetivo:** Fomentar el aprendizaje sobre biodiversidad mediante gamificación, progresión y contenido visual.

**Tecnologías previstas:** React (Frontend), Java + Spring Boot(Backend), base de datos MySQL, API REST.

**Duración estimada del desarrollo:** 4–5 semanas.

# Sprint 1 – Problema, propuesta y MVP

## 1. Identificación del problema

Durante la investigación inicial, el equipo descubrió que existen numerosos recursos educativos sobre animales y plantas, pero la mayoría presentan dos problemas importantes:

- El contenido suele ser **aburrido, teórico y poco interactivo**, lo que provoca falta de motivación en los usuarios, especialmente en jóvenes.
- No existe una forma sencilla y entretenida de **aprender progresivamente** sobre biodiversidad, ni de ver el avance personal de aprendizaje de manera visual y motivadora.

Además, la enseñanza sobre biodiversidad y especies en peligro a menudo se presenta en formatos densos (PDFs, textos largos), sin herramientas que conectan el contenido con dinámicas de juego, progreso o recompensas.

### Declaración del problema:

**“Las personas que quieren aprender sobre fauna y flora no disponen de una herramienta interactiva, sencilla y motivadora que convierta el aprendizaje en una experiencia visual, progresiva y divertida.”**

## 2. Propuesta de valor

**“Queremos ayudar a las personas interesadas en la naturaleza que desean aprender sobre animales y plantas, permitiéndoles desbloquear cartas educativas mediante mini tests simples, para fomentar un aprendizaje activo, entretenido y visual basado en gamificación.”**

### Desglose:

- **Usuario objetivo:** estudiantes, jóvenes y personas interesadas en biodiversidad.
- **Problema:** aprendizaje tradicional poco motivador, carente de interacción y seguimiento.
- **Solución:** una aplicación web intuitiva donde aprender desbloquea cartas, se gana XP y se progresá en niveles.

- **Resultado deseado:** usuarios más motivados, informados y con una mayor conexión hacia la conservación del medio ambiente.

### 3. Definición del MVP

El equipo aplicó la técnica **MoSCoW** para priorizar las funcionalidades del proyecto.

Prioridad	Funcionalidad	Descripción
<b>Must Have</b>	Ver la colección de cartas.	Mostrar todas las cartas disponibles, indicando cuáles están bloqueadas o desbloqueadas.
	Realizar un minitest para desbloquear una carta.	Asociar cada carta a un test de 3–5 preguntas; si el usuario aprueba, la carta se desbloquea.
	Ver ficha educativa.	Mostrar información breve: nombre, hábitat, conservación y curiosidades.
	Nivel XP y Pantalla de progreso.	Al desbloquear cartas, el usuario obtiene XP y sube de nivel. Mostrar cartas desbloqueadas, porcentaje de colección y nivel actual.
<b>Should Have</b>	Crear cuenta de usuario.	Guardar el progreso del usuario en base de datos.
	Rareza de cartas (básica).	Clasificar cartas como comunes, poco comunes o raras.
<b>Could Have</b>	Minijuego alternativo.	Un pequeño juego tipo “arrastrar este animal a su hábitat correspondiente”.
	Insignias/Logros.	Tener un apartado donde se muestre los respectivos logros.
<b>Won't Have</b>	Sistema de intercambio.	Poder intercambiar cartas.

## 4. Validación del MVP

Para verificar la coherencia del MVP, el equipo simuló el flujo principal:

### Recorrido básico del usuario:

1. El usuario abre la aplicación y accede a la **colección de cartas**.
2. Selecciona una carta bloqueada y hace clic en “**Realizar minitest**”.
3. Responde entre 3 y 5 preguntas sobre la especie.
4. Si aprueba, recibe un mensaje:  
“**¡Enhorabuena! Has desbloqueado una nueva carta.**”
5. La carta pasa a mostrarse a color en la colección.
6. La aplicación actualiza su **XP y nivel**.
7. El usuario puede consultar su **progreso total** en una pantalla dedicada.

(Al iniciar un menú de colección y test diarios)

Este flujo cubre el ciclo completo de uso sin incluir elementos secundarios (ranking, minijuegos avanzados, interacción social), garantizando una primera versión funcional sólida y alcanzable.