

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
Desarrollador Full-Stack	Diego	
Scrum Master	Luis	Supervisa la metodología, reuniones y trabajará el aspecto UX/UI
Desarrollador Frontend	Pablo	Estructura la SPA en React y consume la API.
Desarrollador Backend	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 coleccionables o tipo ‘decks’.

Valor diferencial:

Simplicidad: interfaz clara basada en cartas coleccionables.
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 progresa 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
Must Have	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.
Should Have	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.
Could Have	Minijuego alternativo.	Un pequeño juego tipo “arrastrar este animal a su hábitat correspondiente”.
	Insignias/Logros.	Tener un apartado donde se muestre los respectivos logros.
Won't Have	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.