



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS
CALIDAD DE SOFTWARE
2024-B

GRUPO: ByteForge

ÁREA DE TRABAJO: Comprensión

INTEGRANTES:

- Francis Velastegui (Diseñadora)
- Sebastian Aisalla (Programador)
- Jhoel Narváez (Tester)
- Nicolás Reinoso (Programador)
- Álvaro Zumbana (Tester)

HISTORIAS DE USUARIO

Nro: HU-001	Título: Configurar reglas del juego	Prioridad: Alta Estimación: 8 horas
Historia de usuario: Como psico-terapeuta, quiero configurar las reglas del juego para cada paciente, para asegurar que el juego esté adaptado a sus necesidades terapéuticas.		
Criterios de aceptación: 1. Configuración exitosa: Dada la interfaz de configuración, cuando el psico-terapeuta ajuste las reglas del juego, entonces el sistema debe guardar y aplicar dichas reglas para las sesiones del paciente. [Escenario ideal] 2. Manejo de errores en configuración: Dada la configuración incompleta o con errores, cuando el psico-terapeuta intente guardar, entonces el sistema debe mostrar un mensaje de error indicando qué campos necesitan corrección. [Escenario excepcional]		
Tareas de implementación: 1. Diseñar la interfaz de configuración (2 horas). 2. Codificar lógica de guardado de reglas personalizadas (3 horas). 3. Incluir validaciones para campos obligatorios (1 hora). 4. Probar diferentes configuraciones y posibles errores (2 horas).		

Nro: HU-002	Título: Registrar paciente	Prioridad: Alta Estimación: 6 horas
Historia de usuario: Como psico-terapeuta, quiero registrar la información básica de un paciente, para mantener un historial de sus sesiones y progreso.		
Criterios de aceptación: 1. Registro exitoso del paciente: Dado un formulario de registro completo, cuando el psico-terapeuta ingrese la información del paciente y guarde, entonces el sistema debe registrar al paciente correctamente. [Escenario ideal]		



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS
CALIDAD DE SOFTWARE
2024-B

2. **Validación de errores en el registro:** Dado un formulario incompleto o con datos erróneos, cuando el psico-terapeuta intente guardar la información, entonces el sistema debe mostrar un mensaje de error claro indicando qué información es incorrecta o falta. [Escenario excepcional]

Tareas de implementación:

1. Diseñar formulario de registro de paciente (1 hora).
2. Codificar backend para guardar datos del paciente (3 horas).
3. Implementar validaciones de datos (1 hora).
4. Probar con datos válidos e inválidos (1 hora).

Nro: HU-003	Título: Ver progreso del paciente	Prioridad: Media Estimación: 10 horas
Historia de usuario: Como psico-terapeuta, quiero ver un resumen del progreso del paciente, para monitorear su evolución a lo largo del tratamiento.		
Criterios de aceptación: 1. Visualización de progreso: Dado un paciente registrado con varias sesiones completadas, cuando el psico-terapeuta acceda a la sección de progreso, entonces debe mostrarse un gráfico con el número de intentos exitosos y fallidos por sesión. [Escenario ideal] 2. Manejo de casos sin datos: Dado un paciente sin sesiones previas, cuando el psico-terapeuta acceda a la sección de progreso, entonces el sistema debe indicar que no hay datos suficientes para mostrar. [Escenario excepcional]		
Tareas de implementación: 1. Diseñar el módulo de visualización de progreso (3 horas). 2. Codificar gráficos de desempeño (4 horas). 3. Crear lógica para manejar casos sin datos previos (1 hora). 4. Probar con diferentes perfiles de paciente (2 horas).		

Nro: HU-004	Título: Proporcionar feedback en tiempo real	Prioridad: Alta Estimación: 7 horas
Historia de usuario: Como paciente, quiero recibir feedback inmediato sobre mis respuestas durante el juego, para entender mis errores y aprender en el proceso.		
Criterios de aceptación: 1. Feedback positivo: Dada una respuesta correcta, cuando el paciente ingrese su respuesta, entonces el sistema debe mostrar un mensaje positivo y avanzar a la siguiente pregunta. [Escenario ideal]		



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS
CALIDAD DE SOFTWARE
2024-B

2. **Feedback para respuestas incorrectas:** Dada una respuesta incorrecta, cuando el paciente ingrese su respuesta, entonces el sistema debe mostrar un mensaje que indique qué aspecto fue incorrecto y dar la opción de intentarlo nuevamente. [Escenario excepcional]

Tareas de implementación:

1. Diseñar mensajes de feedback para el juego (1 hora).
2. Codificar lógica de validación de respuestas (3 horas).
3. Implementar mensajes específicos para errores (2 horas).
4. Probar escenarios correctos e incorrectos (1 hora).

Nro: HU-005	Título: Registrar sesiones de juego	Prioridad: Alta Estimación: 8 horas
Historia de usuario: Como psico-terapeuta, quiero tener un registro de cada sesión de juego del paciente, para analizar sus avances y ajustar el tratamiento si es necesario.		
Criterios de aceptación: <ol style="list-style-type: none">1. Registro completo de sesiones: Dada una sesión de juego completada por un paciente, cuando se cierre la sesión, entonces el sistema debe guardar automáticamente el tiempo, intentos exitosos, e intentos fallidos. [Escenario ideal]2. Manejo de sesiones interrumpidas: Dada una sesión interrumpida o incompleta, cuando el sistema detecte la interrupción, entonces debe guardar el progreso parcial e indicar la interrupción en el historial. [Escenario excepcional]		
Tareas de implementación: <ol style="list-style-type: none">1. Diseñar lógica para registrar detalles de la sesión (2 horas).2. Codificar almacenamiento automático de resultados (3 horas).3. Manejar interrupciones y registro parcial (2 horas).4. Probar diferentes escenarios de finalización e interrupción (1 hora).		