

ÍNDICE

1. Introducción	2
1.1. Propósito	2
1.2. Funcionalidades	2
1.3. Objetivos	2
1.4. Descripción global	3
2. Posicionamiento	3
2.1. Oportunidad de negocio	3
2.2. Determinación del problema	3
2.3. Determinación de la posición del producto	4
3. Descripción de stakeholders y usuarios	4
3.1. Resumen de los administradores	4
3.2. Resumen del usuario	4
4. Características del producto	4
5. Restricciones	5

VISIÓN

1. Introducción

1.1. Propósito

Es un programa diseñado para ayudar a los estudiantes a aprender sobre la historia de su país de manera interactiva y divertida.

1.2 Funcionalidades

- **Autenticación y gestión de jugadores:** Los jugadores para iniciar deberán proporcionar un usuario y la correspondiente clave de acceso.
- **Sistema de preguntas:** las preguntas están almacenadas en una base de datos en mariaDB, las cuales se importarán al inicio de cada partida de manera aleatoria para darle el toque de variedades
- **Temporizador y vidas:** cada pregunta presentada contará con un límite de tiempo en segundos para ser respondida, por cada pregunta mal respondida o no respondida se le restará una vida a cada jugador.
- **Interfaz gráfica sencilla e intuitiva:** Mediante el uso de JFrame que facilite mucho la interacción entre jugador y el juego.

1.3 Objetivos

- Proponer una alternativa educativa y divertida para la enseñanza de la rica historia de nuestro país.
- Permitir una sana competencia entre estudiantes(jugadores) mediante un juego interactivo y dinámico.
- Implementación de tecnologías robustas y eficientes para asegurar la escalabilidad y la estabilidad del juego.
- Explorar las posibilidades que nos otorgan los lenguajes de programación de uso general

2. Posicionamiento

2.1 Oportunidad de negocio:

Nuestro programa se podrá instalar en cualquier institución en donde los docentes podrán reducir su tiempo en realizar evaluaciones formativas y brindar retroalimentación a los estudiantes para que así puedan usarlo en otras actividades que requieran de suma importancia en la institución

2.2 Determinación del problema

Problema	Afecta	Impacto	Solución
Lentitud en la elaboración de evaluaciones formativas	A todos	Pérdida de tiempo.	EcuaPreguntas hará que la elaboración de evaluaciones consuma menos tiempo
Lentitud en la retroalimentación	A todos	Pérdida de tiempo.	EcuaPreguntas brindará retroalimentación a los estudiantes

2.3 Determinación de la posición del producto

¿Para Quién?	Para los estudiantes y Docentes
El nombre del Producto	EcuaPreguntas
¿Qué es?	Es un programa diseñado para ayudar a los estudiantes a aprender sobre la historia de su país de una manera interactiva y divertida.

3. Descripción de stakeholders y usuarios

3.1 Resumen de los administradores

Cargo	Representa	Rol
Institución	El origen de los datos.	Proveen datos y reciben documentos de acuerdo a los datos proporcionados.
Docente	Persona que es encargada de los usuarios (Estudiantes) en la institución	Registra las notas de los usuarios

3.2 Resumen de usuario

Nombre	Descripción
Docente	Encargado de la enseñanza a los estudiantes de la institución
Usuario	Responda las evaluaciones emitidas por la institución

4. Características del producto

El programa EcuaPreguntas proporcionará a la Institución una mejor organización y retroalimentación de las evaluaciones formativas.

5. Restricciones

Entre las restricciones que tendría nuestro programa serían:

- ◆ El Hardware,
- ◆ Las personas que tendrán acceso a él, debido a su falta de experiencia en el manejo de Software y carencia de conocimientos informáticos.