Forma

**Pongamos Limites**

Documento de Especificación de Requisitos

**Versión 1.0**

Gráfico

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Elaborado por:**

Daniel Eduardo Gutiérrez Delfín

José Alberto Polanco Cervera

Luis Guillermo Toraya Novelo

Miguel Ángel Zapata Maldonado

[1. Introducción 2](#_Toc1041931249)

[1.1 Propósito 3](#_Toc1923823785)

[1.2 Ámbito del Sistema 3](#_Toc670488691)

[1.3 Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas 3](#_Toc2093088230)

[1.4 Referencias 3](#_Toc367602947)

[1.5 Visión General del Documento 4](#_Toc923510815)

[2. Descripción General 4](#_Toc230662520)

[2.1 Perspectiva del Producto 5](#_Toc1200357983)

[2.2 Funciones del Producto 5](#_Toc2126163161)

[2.3 Características de los Usuarios 5](#_Toc675118451)

[2.4 Restricciones 6](#_Toc642667107)

[2.5 Suposiciones y Dependencias 6](#_Toc1960184473)

[2.6 Requisitos Futuros 6](#_Toc1345848492)

[3. Requisitos Específicos 7](#_Toc1508228466)

[3.1 Interfaces Externas 8](#_Toc1390240947)

[3.2 Requisitos Funcionales 8](#_Toc312201987)

[3.3 Requerimientos no Funcionales 9](#_Toc1036159747)

[3.4 Requisitos de Rendimiento 9](#_Toc701167987)

[3.5 Restricciones de Diseño 9](#_Toc1600515348)

[3.6 Atributos del Sistema 9](#_Toc757674963)

[4. Apéndices 10](#_Toc1252286117)

## **1. Introducción**

### **1.1 Propósito**

El propósito de este documento de especificación de requisitos de software es definir claramente los objetivos, funcionalidades y características necesarias para el desarrollo de una aplicación para ayudar a los niños a prevenir el abuso sexual. Este documento proporcionará una guía detallada para los desarrolladores y las partes interesadas involucradas en el proyecto, asegurando que se cumplan todas las expectativas y requisitos.

### **1.2 Ámbito del Sistema**

La aplicación lleva como nombre “Pongamos Limites”. La aplicación ayuda a identificar de forma gráfica que partes de su cuerpo se pueden tocar y cuales no, la aplicación no les enseña el nombre de las partes de su cuerpo, únicamente enseña que áreas solo deben ser exploradas por ellos mismos.

Se tiene como objetivo principal que los niños sepan cuando alguien intenta invadir sus partes privadas y así evitar un posible abuso sexual. Se espera que esta aplicación reduzca el número de casos de abuso sexual en niños.

### **1.3 Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas**

En esta sección se presentan las definiciones de algunos términos, acrónimos y abreviaturas utilizados a lo largo del documento:

|  |  |
| --- | --- |
| Acrónimos | |
| ERS | Especificación de requisitos de software |
| IEEE | Institute of Electrical and Electronics Engineers |
| RF | Requisito funcional |
| RR | Requisitos de rendimiento |
| RD | Restricciones de diseño |
| RNF | Requerimiento No Funcional |
| PJ | Personaje |

### **1.4 Referencias**

Especificación de requisitos según el estándar de IEEE 830 (IEEE std. 830-1998).

### **1.5 Visión General del Documento**

El presente documento respeta la estructura recomendada por el estándar de la IEEE 830-1998. En la siguiente sección se describe cómo funcionará el sistema, así como el listado de los distintos requisitos funcionales.

## **2. Descripción General**

### **2.1 Perspectiva del Producto**

La aplicación denominada “Pongamos Limites” es un elemento complementario al proyecto “Tribunales Amigables”, esta será tomada como una actividad más de las que ofrece dicho proyecto.

### **2.2 Funciones del Producto**

**Selección de personaje:** Al inicio de la aplicación el usuario podrá seleccionar al personaje con el cual desea llevar a cabo la actividad, se tendrán 2 opciones las cuales serán el personaje de Itzel y Juanito.

**Reacción de personaje:** Cuando empieza la actividad, el usuario podrá tocar las partes del cuerpo del personaje, cuando este toque alguna parte del cuerpo no intima, reaccionará de forma común y alegre, si el usuario toca una parte íntima del personaje, hará ruidos y gestos de rechazo para indicar que está mal.

**Rotación de personaje:** El personaje se mostrará de frente al inicio de la actividad, el usuario podrá poner de espaldas o poner de frente al personaje.

**Cambio de personaje:** Si el usuario en algún momento desea cambia de personaje, puede realizar esta acción con un botón.

### **2.3 Características de los Usuarios**

**Tipo de usuario:** Infante

**Edad:** 4 a 12 años

**Habilidades:** conocimientos básicos de computación

**Actividades:** Interactuar con el sistema para identificar y comprender las partes del cuerpo que se pueden o no tocar.

**Tipo de usuario:** Supervisor

**Edad:** Mayor a 20 años

**Habilidades:** conocimientos básicos de computación, conocimiento del área

**Actividades:** Supervisar al infante en el uso del sistema y ayudarlo con las dudas que tenga.

### **2.4 Restricciones**­

El análisis y diseño del software se hace bajo los principios del paradigma orientada a objetos. Por consiguiente, los lenguajes de programación a emplear son: PHP, CSS, HTML y JavaScript, al ser lenguajes con el que el equipo tiene experiencia.

La aplicación debe ser capaz de utilizarse en su totalidad en dispositivos móviles como en equipos de cómputo.

### **2.5 Suposiciones y Dependencias**

El sistema “Pongamos límites” está sujeto a los cambios que se puedan dar en “Prevención Amigable”.

Debido a que “Pongamos límites” una aplicación web, no se tienen restricciones sobre qué sistema operativo deberá correr, de otra forma, está condicionado a las tecnologías utilizadas en “Prevención Amigable”, por lo que cualquier cambio en este supondrá una nueva iteración del sistema, así como de este documento.

### **2.6 Requisitos Futuros**

Por ahora no se contempla añadir más funcionalidad fuera de la ya acordada.

## **3. Requisitos Específicos**

### **3.1 Interfaces Externas**

#### **3.1.1. Interfaces de usuario**

La aplicación consta de 2 interfaces principalmente:

1. **Selección de Personaje:** En esta interfaz se muestra a los 2 personaje con lo que se podrá interactuar.
2. **Actividad principal:** La interfaz consistirá en mostrar al personaje con el que el infante podrá interactuar de tal forma que dependiendo de la zona con la que se interactúe, se mostrará una reacción del mismo.

#### **3.1.2. Interfaces de Hardware**

Se espera que los equipos de cómputo o dispositivos móviles tengan como mínimo estas características:

|  |  |
| --- | --- |
| Equipo de computo | Dispositivo Móvil |
| * Mouse * Teclado * Monitor * CPU capaz de entrar a un navegador web con facilidad | * Pantalla táctil |

### **3.2 Requisitos Funcionales**

**RF01** - El sistema permitirá interactuar con un personaje mediante el ratón del computador

**RF02** - El sistema emitirá una respuesta positiva si se interactúa con el Pj en alguna parte “permitida”

**RF03** - El sistema emitirá una respuesta negativa si se interactúa con el PJ en una zona denominada “privada”.

**RF04** - El sistema permitirá seleccionar a un personaje ya sea femenino o masculino

**RF05** - El sistema permitirá finalizar la actividad en cualquier momento

**RF06** – El sistema permitirá realizar el cambio de personaje durante el juego

**RF07** – El sistema desplegará un tutorial después de la selección de PJ.

**RF08** – El sistema desplegará un globo de texto cuando el jugador toque una parte pública del PJ.

**RF09** – El sistema desplegará un globo de texto cuando el jugador toque una parte privada del PJ.

**RF10** – Se podrá rotar el personaje para interactuar con la otra parte de su cuerpo.

### **3.3 Requerimientos no Funcionales**

**RNF01-** Los sonidos que emiten los personajes al interactuar con una parte del cuerpo dependiendo de la parte que se interactúe.

**RNF02 –** Al interactuar con una parte “permitida” se emitirá un sonido de “Alegría”.

**RNF03 –** Al interactuar con una parte “privada” se emitirá un sonido de “enojo/molestia”.

**RNF04 –** La rotación de los personajes deberá de ser de 180°

### **3.4 Requisitos de Rendimiento**

**RR01** - El sistema deberá de dar una retroalimentación luego de interactuar con el PJ en un tiempo menor a 5 segundos

**RR02** - El sistema deberá de iniciar en un tiempo menor a 30 segundos

**RR03** - El sistema desplegará los mensajes de retroalimentación en menos de 5 segundos

**RR04** - El sistema permitirá al usuario terminar el juego en menos de 10 segundos si se selecciona la opción “Finalizar”

### **3.5 Restricciones de Diseño**

**RD01** - El sistema deberá de ser desarrollado como una aplicación Web

**RD02** - El sistema deberá de ser desarrollado con interfaces aptas para un público infantil

**RD03** – La aplicación deberá usar el mínimo uso de guías o tutoriales.

**RD04** – Los diseños de los botones se deberán de realizar según la guía de “smashin magazine”.

**RD05** – Los diseños de los personajes se deberán de realizar según lo establecido en la página de “Tribunales amigables”

### **3.6 Atributos del Sistema**

**Confiabilidad:** El sistema debe ser confiable y estar disponible en todo momento.

**Escalabilidad:** El sistema está diseñado para recibir actualizaciones para implementar nuevas funcionalidades.

**Mantenibilidad:** El sistema debe de disponer de una documentación legible y fácilmente actualizable con el menos esfuerzo posible.

**Portabilidad:** El sistema debe poder ejecutarse en diferentes plataformas y dispositivos.

## **4. Apéndices**

No hay apéndices.