



**ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS**

**PRODUCTO DE SOFTWARE VERSIÓN FINAL**  
**HISTORIAS DE USUARIO**  
**VERTEX QUALITY**

**DOCENTE**

**DRA. SANDRA SÁNCHEZ GORDÓN**

**ESTUDIANTES**

**JOSUE PERALTA**

**ALEXANDER VERA**

**ANTHONY GOMEZ**

**JHON MORALES**

**FECHA DE ENTREGA**

**06 DE FEBRERO DE 2025**

<b>Nro:</b> HU-001	<b>Título:</b> Identificar números faltantes en una secuencia	<b>Prioridad:</b> Alta <b>Estimación:</b> 10 horas
<b>Historia de usuario:</b> Como paciente con Alzheimer, quiero poder ingresar los números faltantes en una secuencia para mejorar mis habilidades cognitivas y mantener mi atención sostenida.		
<b>Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escenario ideal: Dada una secuencia con algunos números faltantes, cuando ingreso los números correctos, entonces el sistema debe indicar que la respuesta es correcta y proceder a la siguiente secuencia.</li> <li>2. Escenario problemático: Dada una secuencia con algunos números faltantes, cuando ingreso un número incorrecto, entonces el sistema debe dar una retroalimentación señalando que el número es incorrecto y permitir un nuevo intento.</li> </ol>		
<b>Tareas de implementación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseñar la interfaz de usuario para la visualización de las secuencias (2 horas).</li> <li>2. Implementar la lógica para identificar los números faltantes (3 horas).</li> <li>3. Crear la función de retroalimentación al usuario (2 horas).</li> <li>4. Probar la funcionalidad con varios casos de prueba (3 horas).</li> </ol>		

<b>Nro:</b> HU-002	<b>Título:</b> Configurar parámetros del juego	<b>Prioridad:</b> Alta <b>Estimación:</b> 8 horas
<b>Historia de usuario:</b> Como terapeuta, quiero configurar los parámetros del juego (rango de números, cantidad de números a encontrar, longitud de la secuencia) para adaptar la dificultad del ejercicio a las necesidades del paciente.		
<b>Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación a continuación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escenario ideal: Cuando el terapeuta ingresa los parámetros y los guarda, entonces el sistema debe aplicar estos ajustes al juego del paciente.</li> <li>2. Escenario problemático: Si el terapeuta no completa todos los campos obligatorios, el sistema debe mostrar un mensaje de error y no permitir iniciar el juego.</li> </ol>		
<b>Tareas de implementación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseñar la interfaz de configuración para terapeutas (2 horas).</li> <li>2. Implementar la lógica para validar y guardar los parámetros ingresados (3 horas).</li> <li>3. Conectar la configuración con la lógica del juego (2 horas).</li> <li>4. Realizar pruebas para verificar que los parámetros impactan correctamente el juego (1 hora).</li> </ol>		

<b>Nro:</b> HU-003	<b>Título:</b> Registrar resultados de la sesión de juego	<b>Prioridad:</b> Media <b>Estimación:</b> 6 horas
<b>Historia de usuario:</b> Como terapeuta, quiero registrar automáticamente los resultados de cada sesión de juego para hacer un seguimiento del progreso del paciente.		
<b>Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación a continuación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escenario ideal: Cuando el paciente finaliza una sesión, el sistema debe guardar automáticamente el tiempo, los aciertos, los errores y cualquier observación ingresada.</li> <li>2. Escenario problemático: Si hay un fallo en el guardado de datos, el sistema debe notificar al terapeuta y permitirle reintentar el guardado.</li> </ol>		
<b>Tareas de implementación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Crear el modelo de datos para almacenar resultados de las sesiones (2 horas).</li> <li>2. Implementar la funcionalidad de guardado automático al finalizar una sesión (2 horas).</li> <li>3. Diseñar la interfaz para que el terapeuta pueda visualizar y filtrar los resultados (2 horas).</li> </ol>		

<b>Nro:</b> HU-004	<b>Título:</b> Consultar historial de sesiones de un paciente	<b>Prioridad:</b> Media <b>Estimación:</b> 5 horas
<b>Historia de usuario:</b> Como terapeuta, quiero poder consultar el historial de sesiones de un paciente para evaluar su progreso en el tiempo.		
<b>Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación a continuación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escenario ideal: Cuando el terapeuta busca un paciente en el historial, el sistema debe mostrar todas sus sesiones registradas con información de desempeño.</li> <li>2. Escenario problemático: Si el paciente no tiene sesiones registradas, el sistema debe mostrar un mensaje indicando que no hay datos disponibles.</li> </ol>		
<b>Tareas de implementación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseñar la vista del historial con opciones de búsqueda y filtrado (2 horas).</li> <li>2. Implementar la consulta de datos en la base de datos (2 horas).</li> <li>3. Verificar que los datos se muestran correctamente en la interfaz (1 hora).</li> </ol>		

<b>Nro:</b> HU-005	<b>Título:</b> Proporcionar mensajes motivacionales	<b>Prioridad:</b> Baja <b>Estimación:</b> 4 horas
<b>Historia de usuario:</b> Como paciente con Alzheimer, quiero recibir mensajes motivacionales durante el juego para sentirme apoyado y motivado a continuar con los ejercicios.		
<b>Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación a continuación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escenario ideal: Durante el juego, el sistema debe mostrar mensajes motivacionales aleatorios después de cada respuesta correcta.</li> <li>2. Escenario problemático: Si el paciente responde varias veces incorrectamente, el sistema debe mostrar un mensaje de aliento en lugar de solo indicar el error.</li> </ol>		
<b>Tareas de implementación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseñar un conjunto de mensajes motivacionales predefinidos (1 hora).</li> <li>2. Implementar la lógica para mostrar mensajes de manera aleatoria en el juego (2 horas).</li> <li>3. Realizar pruebas para asegurar la correcta visualización de los mensajes (1 hora).</li> </ol>		