

# Lotería Tribunales Amigables “Roboto en el loto”

Alejandro Novelo Loria  
Erick Gilberto Gómez Manzanero  
Luis Alberto Medina Anguas  
Joel Iván Ruiz Blanco

**Resumen—** A través de este escrito buscamos dar una opción divertida para brindar información a los más pequeños que hayan sufrido alguna violencia hacia su persona de índole sexual. Detallaremos la manera en que se llevará a cabo.

**Palabras clave—** Juego, Educativo, Tradicional, Web.

## I. INTRODUCCIÓN

Muchos de los niños mexicanos son ignorantes ante la realidad de las vivencias del país, pues son niños y no deberían tener que enfrentarse a problemas adultos a tan temprana edad, sin embargo, la realidad del país es otra. Por lo que es vital dar la opción de dar información para aquello que lo necesitan en un momento dado.

Nuestra propuesta consiste en la creación de un juego estilo lotería para difundir conceptos relacionados a tribunales y acoso. La razón de esto es que el juego de la lotería nos permite proveer de opciones de accesibilidad de manera sencilla ya que la naturaleza de que el juego sea cantado hace que saber leer no sea una necesidad para jugarlo, así como la posibilidad de que este juego sea traducido en otros idiomas o lenguas expande la cantidad de público que puede jugar al juego. Además, al ser un juego tradicional se espera que no sea un problema el aprender el juego ya que la única diferencia serán las imágenes que aparecen en las cartillas, las cuales serán reemplazadas por personajes de tribunales amigables y elementos de un tribunal.

## II. MARCO TEÓRICO

Actualmente existen dos competidores “ceranos” a nuestro producto, pero con algunas diferencias:

-Lotería Tradicional (APP Play store) Existe un juego de lotería para dispositivos móviles, la diferencia es que nosotros vamos a elaborar una aplicación para web en la cual no se pretende que sea el juego principal del sitio si no una opción más, esto significa que se tratara de un juego más simple y rápido que lo que la aplicación de móviles ofrece eso junto con las adaptaciones pertinentes mencionadas anteriormente.

- Tabletop Simulator (juego de STEAM) Así mismo existe un simulador de juegos de mesa para computadoras de escritorio en el cual potencialmente se podría jugar el juego de la lotería, el detalle es que aquí depende del

usuario la implementación y ejecución de este, ya que la aplicación solo provee las herramientas para que el juego funcione, pero no se preocupa por cómo funcione; todo lo anterior implica que su uso no es nada fácil para principiantes.

Nuestro producto se diferencia gracias a que no solo estamos brindando la emoción de la lotería normal, estamos dando información que le concierne a niños en posición de ignorancia ante tópicos legislativo y gubernamentales.

## III. MATERIALES Y METODOLOGÍA

En este proyecto se contaba con información inicial, nuestro equipo de trabajo se encargó de complementar esta información inicial mediante el uso de encuestas dirigidas a los potenciales usuarios para conocer un poco más sus necesidades. De este proceso se identificaron X potenciales usuarios: *Tutorado*. - •Nombre: Pedro •Género: (Masculino) •Educación: Bachillerato •Edad: 40 •Estrato social: medio-bajo •Necesidades: poder conocer las respuestas de su tutorado con el fin de conocer qué tanto conocimiento respecto a delitos sexuales tiene y entender lo que vivió.

*Tutor*. - •Nombre: Mariana •Género: (Femenino) •Edad: 9 años •Estrato social: Medio-bajo •Necesidades: dar información que sea útil a grandes rasgos para la niña con el fin de estar informado respecto a los delitos de índole sexual y saber cómo expresarse de la manera más apropiada, así mismo darle la confianza de abrirse más sobre su experiencia.

*Administrador*. - •Género: Masculino/Femenino •Edad: 24 en adelante •Necesidades: poder administrar el software y verificar que todo fluya apropiadamente, dar actualizaciones, así como poder recabar información del conocimiento de los tutorados, para poder apoyar a otros en un futuro.

*Especialistas*. - •Nombre(s): Gerard Way / Karla •Género: (Masculino/femenino) •Edad: Entre 38 y 53 años •Necesidades: presenciar el tipo de conocimientos que tiene el infante y ver si la información presentada sea dada en un lenguaje claro y sencillo de entender, así mismo poder conocer a ciencia cierta cómo apoyar de la mejor forma al tutorado dado lo que sabe •Estudios: Licenciatura en Leyes/ Licenciatura en psicología.

Con la información recabada hasta ahora se pudieron crear los primeros prototipos del sistema, estos a su vez sería útiles a la hora de crear la primera versión del documento de requisitos.



Ilustración 1 Primer prototipo

Una vez contando con el primer prototipo se creó la primera versión del documento de requisitos, junto a esta se refinó el prototipo previo haciendo uso de la herramienta Figma, este prototipo ayudo a pulir mejor el documento previamente realizado. Así como pasaría a ser lo que nos permitiría realizar las pruebas de usabilidad.



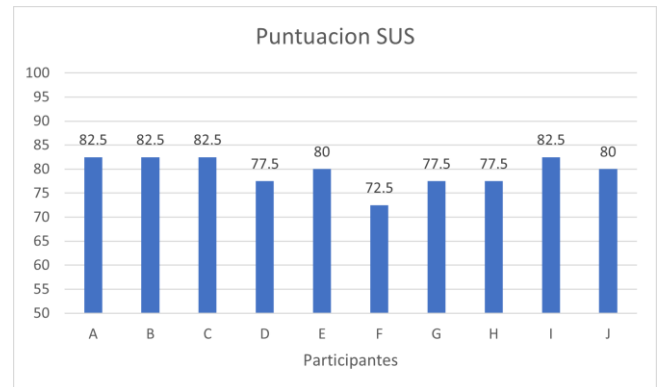
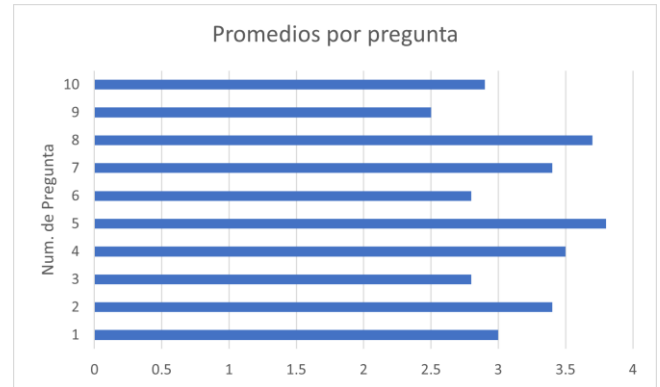
Ilustración 2 Segundo prototipo en CogTool

#### IV. RESULTADOS

Para la creación de pruebas de usabilidad se contemplaron los siguientes objetivos, que tan sencillo era iniciar un juego y jugarlo y que tan fácil era interactuar con el sistema, así como retroalimentación acerca de la apariencia del sitio. Para esto se establecieron 10 preguntas con el formato de la escala SUS, posteriormente se aplicó la prueba a 10 participantes que cumpliesen con los criterios estipulados. Para medir los tiempos estimados se realizaron inspecciones con herramientas como CogTool y Cogulator.

Al final aplicando los cálculos para obtener la puntuación SUS obtuvimos un promedio de 79.5, esto se queda corto de la puntuación ideal de 85 propuesta de nuestro equipo. Analizando los resultados de la prueba pudimos observar que nuestra aplicación carecía en ciertos departamentos, particularmente la lectura del texto y la interacción con las

cartas durante el juego.



#### V. CONCLUSION

Como equipo hemos logrado crear un primer acercamiento al producto que queríamos desarrollar, en base a las pruebas desarrolladas podemos darnos cuenta en que fallamos y que salió bien, el siguiente paso a seguir sería la repetición del proceso para que en este ciclo se arreglen los problemas anteriores y se pueda tener un producto cada vez más completo y usable.

#### REFERENCES

- [1] Cantuni, R. (2020, 3 Noviembre). Designing apps for young kids - UX Collective. Medium. <https://uxdesign.cc/designing-apps-for-young-kids-part-1-ff54c46c773b>
- [2] Andy Rutledge: Gestalt Principles - 1: Intro + Figure-Ground Relationships. (s. f.). <https://www.andyrutledge.com/gestalt-principles-1-figure-ground-relationship.html>
- [3] Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2023, 4 Julio). Personas – A Simple Introduction. The Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/article/personas-why-and-how-you-should-use-them>
- [4] How to use the Keystroke-Level Model to compare the efficiency of user interfaces. (s. f.). <https://es.slideshare.net/WorldUsabilityDayWroclaw/how-to-use-the-keystrokelevel-model-to-compare-the-efficiency-of-user-interfaces>
- [5] Brooke, J. H. (1996). SUS: A «Quick and Dirty» Usability Scale. En CRC Press eBooks (pp. 207-212). <https://doi.org/10.1201/9781498710411-35>
- [6] Norman, D. A. (1988). The Design of Everyday Things. [http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/2042/30193/1/XX\\_CNE-Prospective\\_000738.pdf](http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/2042/30193/1/XX_CNE-Prospective_000738.pdf)
- [6] Free Prototyping Tool: Build Interactive Prototype Designs | Figma. (s. f.). Figma. <https://www.figma.com/prototyping/>