

- ☒ Claridad de definición de la Aplicación (~~Objetivo bien definido de la aplicación, identificación de usuarios y definición clara del objetivo del sistema, revisión de sistemas similares, elementos de innovación, motivación, relevancia~~).

El objetivo de la aplicación es dar a conocer los elementos tributarios a los niños mientras pasan un rato agradable mediante el uso del juego tradicional de la lotería. 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. En cuestión de aplicaciones similares, 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. 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.

☐ Plan del Proyecto

- ☐ Plan de Investigación: Definición de la **información requerida** [Para la elaboración del diseño se requerirá recabar información de niños con el objetivo de conocer cuales son sus prácticas a la hora del uso de dispositivos móviles y sitios web, esto nos permitirá aprender y entender que es lo que es más apropiado para que un menor pueda usar cómodamente el juego a desarrollar. Igualmente conocer sus necesidades nos permitirá adaptar el diseño para que este pueda ser usado bajo circunstancias singulares.], **creación de instrumentos**, tipo de análisis[cualitativo]
- ☒ ~~Calendario de actividades~~, roles y responsabilidades, productos/artefactos resultantes, responsables **Trello**
- ☐ Repositorio de Documentos
- ☐ **Perfiles, Personas, Escenarios** (Basados en información recopilada, útiles para crear requerimientos y mejorar el entendimiento de usuarios, usuarios primarios, secundarios)

Escenario base:

Fernanda es una niña de 7 años que fue tuve el infortunio de sufrir acoso sexual y está junto a un tutor y un equipo psicólogo y abogado encargados en delitos sexuales para apoyar a la víctima, así como para informar al tutor de cómo proceder. Para tener un mejor entendimiento de lo que Fernanda vivió se utilizará una herramienta, "Roboto en el loto", para informarse apropiadamente de la situación que se vivió.

A partir de este escenario estableceremos los perfiles.

- Tutor

Género: (Masculino/femenino) Edad: 18 años en adelante

Necesidades: poder conocer las respuestas de su tutorado con el fin de conocer qué tanto conocimiento respecto a delitos sexuales tienen

- Tutorado

Género: (Masculino/femenino) Edad: 0 a 15 años

Estrato social: en su mayoría bajo pero puede ocurrir en cualquiera

Necesidades: dar información que sea útil a grandes rasgo para el niño/niña con el fin de estar informado respecto a los delitos de índole sexual y saber cómo expresarse de la manera más apropiada

- 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

- Invitado

Género: (Masculino/femenino) Edad: 18 en adelante

Necesidades: presenciar el tipo de conocimientos que tiene el infante y ver si la información presentada sea dado en un lenguaje claro y sencillo de entender

- ☐ **Definición de Requerimientos** (Definición de Requerimientos de Usuario, Distinción adecuada de tipos de requerimientos, Requerimientos Funcionales y No Funcionales con respecto a la información recopilada, representación adecuada de los requerimientos no funcionales relacionados a IHC)
- ☐ Presentación del Avance (Material utilizado para presentar, formato de la información, uso del tiempo, **presentación de información**)
- ☐ **Uso adecuado de la Metodología de DCU [Diseño Centrado en Usuario]** (Claridad en la forma de uso de la metodología, forma de implementación de la metodología)
- ☐ **Trabajo en Equipo** (Porcentaje de Avance, Roles definidos, Responsabilidades, monitoreo, porcentaje individual de contribución medido de forma objetiva, uso de un proceso para el trabajo en equipo)
- ☐ Preguntas sobre el proyecto.

Encuesta

1. ¿Conoces el juego de “La lotería”? si/no
2. ¿Has jugado a “La lotería” alguna vez? si/no
3. Del 1 al 5, ¿Jugarías a “La lotería” en internet? 1(no lo jugaria), 5(me gustaría mucho jugarlo)
4. ¿Te gusta jugar a la lotería? si/no.
5. Escribe porque te gusta la lotería.
6. ¿Cuántas horas al día utilizas internet? 0-2h, 2-4h, 4-6h, 6+h.
7. ¿Conoces lo que es un tribunal? si/no
8. De las siguientes palabras/conceptos, marca las que conoces. (conceptos/palabras a decidir).
9. ¿Jugarías a la lotería para aprender más sobre los tribunales? si/no
10. ¿Has jugado videojuegos en páginas web?
11. ¿Cuántos juegos web has jugado? 0-1, 2-5, 5-10, 11+.
12. Escribe qué es lo que te gusta de los juegos web.

13. ¿Hablas maya? si/no
14. ¿Has jugado a alguna lotería diferente a la tradicional? (lotería de números, de letras, etc.).
15. ¿Con quienes has jugado a la lotería? (padres, tíos, abuelos, primos, amigos).

Encuesta a los padres

Conocimiento:

1. ¿Conoces las funciones del tribunal? si/no
2. ¿Conoces los procesos de un tribunal? si/no
3. ¿Jugaría un juego con su hijo para ayudar a conocer sobre los tribunales? si/no

Generales

1. ¿Tiene hijos(as) con alguna dificultad lectora? si/no
2. ¿Su hijo(a) tiene alguna dificultad visual? si/no
3. ¿Su hijo(a) tiene alguna dificultad auditiva? si/no
4. ¿A su hijo(a) se le facilita usar una computadora? si/no
5. ¿Cuántas horas al día su hijo(a) usa un dispositivo electrónico? menos de 1 hora/ 2 a 3 horas / 5 horas o más
6. ¿Juega con su hijo(a) videojuegos? frecuentemente/regular/casi nunca/nunca
7. ¿A su hijo(a) se le facilita usar teclado y ratón para usar la computadora? si/no
8. ¿Ha jugado algún juego clásico por computadora con su hijo? si/no

Interfaz

9. ¿Si su hijo(a) elige una pieza de color de juego cuál sería? si/no