Guía de definición del proyecto  
  
Lotería tribunales amigables

Versión 1

Elaborado por:

Alejandro Novelo Loria

Erick Gilberto Gómez Manzanero

Luis Alberto Medina Anguas

Joel Iván Ruiz Blanco

Contenido

[Introducción 2](#_Toc290629430)

[Contenido 2](#_Toc290629431)

[Conclusiones 4](#_Toc290629432)

# Introducción

En México y en particular Yucatán existe un gran problema de abuso infantil, una situación deplorable que ocasiona estrés y confusión en los niños que tienen que superar un proceso legal a causa de lo anterior, Tribunales amigables busca por medio de actividades aplacar estas dificultades. Mediante el uso de estas actividades el niño podrá conocer y familiarizarse con conceptos y personajes que se involucran en este proceso y es justo ahí donde la idea de proyecto aparece, apoyar con una actividad mas para ampliar el catalogo de actividades puede el niño efectuar desde el sitio web de Tribunales amigables proveyendo de variedad y accesibilidad a los niños afectados e interesados. Esto haciendo uso del juego tradicional de la lotería.

# Contenido

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
| Propósito | 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. |
|  |  |
| Justificación | 1. Se busca una manera didáctica y entretenida para que los niños en situaciones desdichadas aprendan conceptos de los tribunales que les ayude a superar satisfactoriamente un proceso legal. |
| Beneficios | 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. |
| Funcionalidades | [Este apartado deberá contener todas aquellas funcionalidades que la aplicación presentará acompañadas de una breve descripción. Es recomendable agruparlas por categorías respecto a procesos o dominio.  **Ejecución**   1. **La aplicación le permitirá comenzar un nuevo juego al usuario.** 2. **La aplicación le permitirá seleccionar el idioma del juego.** 3. **La aplicación permitirá elegir su cartilla al usuario.** 4. **La aplicación permitirá al usuario comenzar la partida.** 5. **La aplicación narrará las cartas en el idioma indicado por el usuario.** 6. **El usuario podrá marcar casillas en su cartilla.** 7. **El usuario podrá presionar el botón “lotería” cuando cumpla las condiciones predeterminadas.** 8. **El usuario en cualquier momento durante la partida el usuario podrá acceder al menú de opciones.** 9. **Desde el menú de opciones el usuario podrá regresar a la pantalla de inicio de la aplicación.** 10. **Una vez terminada la partida el usuario podrá elegir comenzar una nueva.** |
| Trabajos relacionados | Loteria Tradicional (APP Play store)  En cuestión de aplicaciones similares, existe [un juego de lotería para dispositivos móviles](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mexsoftware.loteriagame&hl=es_MX&gl=US), 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](https://store.steampowered.com/app/286160/Tabletop_Simulator/) 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 de investigación | Dado que se está desarrollando un módulo para un sitio web ya se tiene información de antemano la cual se puede usar para obtener información. Esta información se complementaria haciendo uso de encuestas que nos permitan recabar información particular necesaria para el módulo, así como potenciales mejoras en el diseño del sitio. |
| Plan de actividades | *Dada la sencillez del producto a desarrollar se hace uso de Trello para administrar las actividades y tiempos.* |

# Conclusiones

Presenta un reto trabajar con un público distinto al de uno mismo con necesidades particulares que uno no suele pensar al respecto. El éxito de la aplicación depende de que tanto les guste y entretenga. La sencillez de la aplicación nos permite manejar de manera menos estricta este reto, así como tiempos más laxos, pero también hay que tener cuidado ya que no tenemos tampoco tanto tiempo como un proyecto de este tipo pudiese requerir para tener un completo entendimiento de los usuarios.