|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | | |
|  | “El software es un lugar donde se siembran sueños y se cosechan pesadillas, una ciénega abstracta y mística en la que terribles demonios luchan contra panaceas mágicas, un mundo de hombres lobo y balas de plata”.  -Brad J. Cox | | | | | | |
|  | | | | | | | |
| Geeks: FIS Adventures Escrito por Gener Echeverría, Benito Hernández, Jonathan Gómez, Carlos Kuk y Aldebarán Lira | | | | **Tecnologías utilizadas**  *One drive:* Es un alojamiento de archivos del proyecto.  *WhatsApp:* Aplicación utilizada para mantener contacto grupal las 24 horas y resolver dudas menores.  *Discord:* Plataforma para mantener comunicación eficaz durante la elaboración de documentos de manera no presencial.  *Trello:* Herramienta para llevar una mejor organización de las actividades a realizar, asignar roles y estar al tanto del *estatus* de cada tarea.  *Lucidcharts:* Herramienta para crear diagramas. Diagrama casos de uso.  *Google forms:* Aplicación para elaborar cuestionarios. Se hizo un cuestionario a los alumnos acerca de su experiencia en FIS y su interés en el proyecto.  *RPG Maker MV:* Software de diseño e ilustración para la creación de juegos. Se utilizó para la programación del juego. | | | Imagen que contiene monitor, pared, interior, captura de pantalla  Descripción generada automáticamente  Imagen que contiene interior  Descripción generada automáticamente |
|  | |  | |
| **Descripción del producto**  Geeks: FIS Adventures propone ser un material de apoyo a los estudiantes de la licenciatura de Ingeniería de Software para el aprendizaje de los temas de la asignatura, que evite la monotonía de materiales convencionales como libros y diapositivas, al presentar la información de manera lúdica. | | | |
| **Objetivo**  Reforzar los conocimientos adquiridos durante la asignatura de Fundamentos de Ingeniería de Software por medio de preguntas relacionadas con la materia, utilizando una herramienta interactiva que fomente el aprendizaje de forma lúdica y no convencional (existen pocos juegos educativos) para los estudiantes de la asignatura. | | | |
| Acerca del proceso… | | | | | | | |
| **Objetivos específicos**  Desarrollar un juego con ayuda de la aplicación RPG Maker que contenga resúmenes de los temas de Fundamentos de Ingeniería de Software.  Dar resultados que reflejen el aprendizaje que se tiene con base a las preguntas correctamente contestadas.  El Contenido de las preguntas se basa en los temas de las unidades de la planeación didáctica de FIS (UADY). | | | **Diseño arquitectónico del producto**  Imagen que contiene captura de pantalla  Descripción generada automáticamente | | | **Casos de uso** | |
| **Requerimientos funcionales**   |  |  | | --- | --- | | ID y Nombre: | RF-01 El producto tendrá un mapa que teletransportará al jugador a la biblioteca o a la unidad requerida | | Versión: | 1 | | Descripción: | El mapa llamado “Pueblo FMAT” permite transportar al jugador a los demás mapas | | Prioridad: | Alta | | Frecuencia de uso: | Alta | | ID y Nombre: | RF-03 El producto tendrá un mapa para almacenar los resúmenes de cada unidad de la planeación didáctica | | Versión: | 1 | | Descripción: | El mapa llamado “Biblioteca” contiene resúmenes de las unidades | | Dependencias: | RF-01 | | Prioridad: | Alta | | Frecuencia de uso: | Alta |   **Requerimientos no funcionales**   |  |  | | --- | --- | | ID y Nombre: | RNF-03 Botón de interacción | | Versión: | 1 | | Descripción: | Solo se puede acceder al grupo de preguntas cuando el personaje del usuario se encuentre en contacto con el NPC y presione “Enter”. | | Prioridad: | Alta | | Frecuencia de uso: | Alta |   *Únicamente se tomaron en cuenta algunos requerimientos importantes.*  *Consultar el repositorio para más detalle.* | | | | | **Pruebas**  *Implementación de datos.* Al implementar cada pregunta, cuestionario, dinámica y unidad, se realizaron pruebas unitarias con el fin de conocer si el funcionamiento era el esperado y que cada opción, acertada o no, siguiera sin error alguno.  *Facilidad de uso.* Con ayuda de compañeros de clase, se realizaron otro tipo de pruebas, para conocer la facilidad del uso, qué tan intuitivo es, si son útiles todas las actividades implementadas, si es de fácil comprensión, y si no es demasiado técnico o ambiguo.  *Cohesión*. Después de codificar cada mapa, se hicieron varias pruebas para comprobar que los mapas hayan sido entrelazados correctamente y no haya un error al cambiarse de mapa.  **Crítica**  La sesión práctica fue una de las actividades que más ayudan a los alumnos a comprender acerca de los contenidos vistos en la licenciatura, pues gracias a la actividad deben de comprender bien acerca del contenido que van a ejemplificar y aplicar con sus compañeros de curso, de igual forma las exposiciones nos ayudaban a investigar y buscar información confiable en fuentes alternas y luego exponerlas y enseñarlas al resto del salón, sin embargo, en las primeras exposiciones se daba una retroalimentación acerca de lo que no debemos de poner en las diapositivas y como optimizar las explicaciones | | |

**Repositorio**

Se puede consular información más detallada en <https://github.com/JonathanGGB/Geeks-Project>