

	Rol	Características	Razón	Escenario	Criterio de aceptación	Contexto	Evento	Resultado	Tiempo estimado
1.	Directivas	Queremos saber el progreso de los estudiantes de tercero a quinto de primaria en el área de tecnología e informática.	Para saber si están aprendiendo o no.	1.	Buen aprendizaje.	Saber si los estudiantes del grado de tercero a quinto de primaria están aprendiendo acerca de la historia de la tecnología, exponentes y herramientas tecnológicas.	Aprendizaje mediante el aplicativo.	Las directivas pueden informarse sobre el progreso de cada niño.	
2.	Profesor del área de tecnología.	Queremos obtener herramienta didáctica y evaluativa	Para reforzar los conocimientos de los niños de tercero a quinto de primaria.	1.	Sección del docente.	El docente posee una cuenta especial para realizar su trabajo.	El docente podrá iniciar sección.	El docente Del área de tecnología e informática podrá revisar el progreso de cada niño para a su vez calificarle.	
3.	Estudiante	Quiero saber el progreso.	Para mis aprendizajes.	1.	Ver su avance.	El estudiante podrá revisar que conocimientos está adquiriendo hasta el momento.	El usuario podrá observar sus avances en cada nivel a su vez que sus falencias	Conocimiento de sus aprendizajes.	

				2.	No ver su avance	El estudiante no podrá revisar que conocimientos está adquiriendo hasta el momento.	El usuario no podrá observar sus avances en cada nivel ni sus fallencias	No sobra que conocimiento adquirido.	
4.	Estudiante	Quiero tener la posibilidad de repetir una evolución.	En caso de perderla.	1.	Repetir evolución.	Si pierde la evolución tendrán la oportunidad de repetirla.	El estudiante no pierde la evolución.	El usuario repite la evaluación.	
				2.	No repetir evolución.	Si pierde la evolución no tendrán la oportunidad de repetirla.	El estudiante pierde la evaluación.	El usuario no repite la evolución.	
5	Estudiante.	Quiero tener instrucciones.	A la hora de manejar el aplicativo.	1.	Abrir instrucciones.	Cuando se inicie sección el estudiante verá las instrucciones.	Las instrucciones lo guiarán al manejo del aplicativo.	El usuario sabrá como manejar el aplicativo.	
				2.	No abrir instrucciones.	Cuando inicie sección el estudiante no verá las instrucciones.	Las instrucciones no lo guiarán al manejo del aplicativo.	El usuario no sabrá cómo manejar el aplicativo.	