
DOCUMENTACIÓN PROYECTO IR

09/02/24 - 17/05/24

INGENIERÍA DE REQUISITOS PROYECTO 2023/2024



Autores:

Darío Álvarez Barrado

Ignacio Alcalde Torrecusa

Carlos Fernández Calderón

Rafael Guiberteau Tinoco

Índice

Introducción	03
Sesión 3	04
- 3.1 · Descripción de la sesión	04
- 3.2 · Resolución	04
Sesión 4	12
- 4.1 · Descripción de la sesión	12
- 4.2 · Resolución	13
Sesión 5	30
- 5.1 · Descripción de la sesión	30
- 5.2 · Resolución	30
Sesión 6	33
- 6.1 · Descripción de la sesión	33
- 6.2 · Resolución	33
Sesiones 7 y 8.....	46
- 7.1 y 8.1 · Descripción de la sesión	46
- 7.2 y 8.2 · Resolución	46
Sesión 9	50
- 9.1 · Descripción de la sesión	50
- 9.2 · Resolución	50
Sesión 10	50
- 10.1 · Descripción de la sesión	54
- 10.2 · Resolución	54
Sesiones 11 y 12	56
- 11.1 y 12.1 · Descripción de la sesión	56
- 11.2 y 12.2 · Resolución	56
Sesión 13.....	59
- 13.1 · Descripción de la sesión	59
- 13.2 · Resolución	59
Sesión 14.....	60
- 14.1 · Descripción de la sesión	60
- 14.2 · Resolución	60
Conclusión de la documentación	61
Glosario de términos.....	62
Anexo: Entrevista con Jesús Acevedo.....	63

Introducción

La presente documentación abarca exhaustivamente el trabajo desempeñado por el grupo de prácticas 1A a lo largo de todas las sesiones de la asignatura. Desde la meticulosa selección de los grupos de interés hasta la resolución de conflictos derivados de requisitos encontrados, cada paso se encuentra detallado y explicado con claridad. Este informe se erige como un registro integral de las actividades llevadas a cabo, proporcionando una visión panorámica de los esfuerzos dedicados y los resultados obtenidos durante el proceso de prácticas.

A través de una meticulosa exposición paso a paso, se esboza un retrato completo del compromiso y la dedicación del grupo 1A hacia el cumplimiento de los objetivos establecidos en la asignatura. La elección cuidadosa de enfoques metodológicos y la gestión proactiva de los desafíos emergentes reflejan el esmero y la profesionalidad con los que se ha abordado cada fase del proyecto.

Sesión 3

3.1 · Descripción de la sesión

La documentación detalla un orden de prioridad para los stakeholders, fundamentado en su nivel de influencia y su relevancia para el éxito de Nodoplay. Además, proporciona una descripción exhaustiva de las características y metas de ciertos stakeholders clave, abordando aspectos como su rol, disponibilidad y área de experiencia.

Asimismo, se lleva a cabo un análisis de las fuentes de requisitos utilizadas en el desarrollo de Nodoplay, que abarcan la normativa de Spin-off, la memoria de prácticas de DISI, la documentación de Kahoot y las normativas gubernamentales y reguladoras pertinentes.



Se delinean los siguientes pasos a seguir, enfocados en la consolidación de requisitos críticos y su priorización, alineándose con las expectativas de los stakeholders. El objetivo es garantizar un desarrollo efectivo y conforme a las mejores prácticas del sector.



3.2 · Resolución


La identificación sistemática de los interesados en el proyecto de investigación "Nodoplay" se llevó a cabo mediante un riguroso criterio basado en una checklist. Esta herramienta, diseñada con base en el análisis del proyecto desarrollado en la asignatura de Desarrollo e Integración de Sistemas de Información (DISI), permitió una detección exhaustiva de los diversos actores involucrados en el contexto de Nodoplay.


A través de esta metodología, se pudieron distinguir múltiples categorías de interesados, cada una con su propio grado de influencia y contribución al proyecto. Este enfoque sistemático no solo identificó a los stakeholders directamente asociados con la implementación y operación de Nodoplay, como el equipo de desarrollo, los usuarios finales y el personal técnico, sino que también consideró a aquellos agentes externos cuyas acciones e intereses podrían impactar significativamente en el desarrollo y éxito del proyecto, tales como competidores en el mercado educativo, entidades gubernamentales, reguladores del sector y clientes potenciales.

Además, se tuvo en cuenta la diversidad de roles y perspectivas dentro de cada categoría de interesados, reconociendo que cada uno puede tener distintas necesidades, expectativas y objetivos en relación con Nodoplay. Esta amplia gama de intereses y actores, cuidadosamente identificados y clasificados, proporcionó una base sólida para el posterior análisis y gestión de las relaciones con los stakeholders durante todas las etapas del proyecto.

Interesados	¿Tienen influencia en nuestro sistema?	Descripción
Usuarios directos del sistema		Este grupo incluye a aquellos individuos directamente afectados por las decisiones y funcionalidades de NodoPlay. Esto abarca a los trabajadores de NodoPlay, así como a las personas que contratan los servicios de la plataforma. Un ejemplo típico de usuario directo son los maestros, quienes utilizan las herramientas proporcionadas por NodoPlay para mejorar la calidad de la enseñanza.
Directores de procesos/negocio		Los directores de procesos/negocios, como líderes educativos, desempeñan un papel crucial en la definición de la dirección estratégica de la institución. Tienen un

		<p>interés directo en asegurarse de que las iniciativas de NodoPlay estén alineadas con los objetivos educativos de la institución y contribuyan a su éxito general. Este grupo puede incluir directores académicos y líderes de programas educativos.</p>
<p>Clientes y consumidores u organizaciones de consumidores</p>		<p>Estas son las personas o entidades que consumen los servicios de NodoPlay de manera indirecta, es decir, son los usuarios finales de la aplicación. La satisfacción del cliente es crucial para el éxito de NodoPlay, ya que influyen en los requisitos y expectativas del sistema en función de sus necesidades educativas.</p>
<p>Oponentes y competencia</p>		<p>La competencia en el mercado de la tecnología educativa es un factor importante a considerar para</p>

		<p>NodoPlay. Este grupo incluye a otras empresas que ofrecen soluciones similares en el mercado y pueden afectar la posición y estrategia de NodoPlay. Identificar a estos competidores permite a NodoPlay adaptarse a las tendencias del mercado y diferenciarse a través de la innovación.</p>
Personal TI		<p>El personal de TI es esencial para el desarrollo y mantenimiento de las soluciones tecnológicas de NodoPlay. Este grupo incluye a desarrolladores, ingenieros de software y personal de soporte técnico, cuya experiencia y habilidades son cruciales para garantizar la funcionalidad, seguridad y eficiencia del sistema.</p>

Organizaciones gubernamentales o reguladores		Estas entidades establecen normativas y políticas que afectan a la educación y la tecnología. NodoPlay debe estar al tanto de estas regulaciones para garantizar el cumplimiento y adaptarse a cualquier cambio legislativo relevante. Ejemplos de este tipo de organizaciones incluyen la universidad (unex), ministerios de educación y organismos reguladores del sector.
--	---	--

Una vez se ha completado el proceso de identificación de los stakeholders relevantes para el proyecto NodoPlay, se procede a realizar una ordenación meticulosa de estos actores, aplicando un criterio subjetivo basado en su influencia directa sobre el éxito y desarrollo del sistema.

El orden de prioridad establecido se fundamenta en una evaluación cuidadosa de la relevancia y el impacto potencial de cada grupo de interesados en el proyecto. Dicho orden se presenta como sigue:

- 1. Usuarios directos del sistema:** Este grupo ocupa el primer lugar en la jerarquía de prioridades debido a su papel fundamental en la utilización y adopción de NodoPlay. Los usuarios directos, como el personal de NodoPlay y aquellos que contratan sus servicios, son directamente afectados por las decisiones y funcionalidades del sistema, lo que los convierte en un factor crítico para su éxito.

-
- 2. Directores de procesos/negocios:** Los líderes educativos que establecen la dirección estratégica de la institución ocupan el segundo lugar en la prioridad. Su influencia radica en asegurar que las iniciativas de NodoPlay estén alineadas con los objetivos educativos de la institución y contribuyan al éxito general del proyecto.
 - 3. Personal de Tecnologías de la Información (TI):** El equipo de TI, incluyendo desarrolladores, ingenieros de software y personal de soporte técnico, se sitúa en el tercer lugar de prioridad. Su experiencia y habilidades son esenciales para garantizar la funcionalidad, seguridad y eficiencia del sistema.
 - 4. Oponentes y competencia:** Este grupo, compuesto por otras empresas que ofrecen soluciones similares en el mercado, ocupa el cuarto lugar en la jerarquía. Identificar a estos competidores permite a NodoPlay adaptarse a las tendencias del mercado y diferenciarse mediante la innovación.
 - 5. Organizaciones gubernamentales o reguladores:** Las entidades que establecen normativas y políticas que afectan a la educación y la tecnología son priorizadas en el quinto lugar. NodoPlay debe estar al tanto de estas regulaciones para garantizar el cumplimiento y adaptarse a cualquier cambio legislativo relevante.
 - 6. Clientes y consumidores u organizaciones de consumidores:** Este grupo, conformado por los usuarios finales de la aplicación, se sitúa en el sexto lugar de prioridad. Aunque su satisfacción es crucial para el éxito de NodoPlay, su influencia se considera indirecta en comparación con los otros grupos de interesados mencionados anteriormente.

Para establecer el orden de prioridad de los stakeholders, se ha llevado a cabo un análisis exhaustivo de cómo cada uno de estos grupos impacta en la organización y su relevancia para el proyecto NodoPlay. Este análisis se fundamenta en la evaluación de la influencia directa de cada stakeholder en el desarrollo y éxito del sistema, así como en su capacidad para contribuir a los objetivos y metas del proyecto.

En este sentido, se ha considerado prudente excluir a los clientes y consumidores u organizaciones de consumidores del análisis posterior, ya que se ha determinado que su influencia directa en NodoPlay es limitada.

A continuación, se presenta una descripción detallada de cada uno de los stakeholders relevantes, incluyendo su función, información de contacto, disponibilidad, relevancia, área y nivel de experiencia, así como sus objetivos e intereses relacionados con el proyecto:

1. Docente (Usuarios directos del sistema):

- Función: Maestro con experiencia en educación primaria.
- Contacto: colomer.tom@gmail.com
- Disponibilidad: Media/Alta
- Relevancia: Alta
- Área y nivel de experiencia: Educación Primaria, 3 años ejerciendo como profesor.
- Objetivos e intereses relativos al proyecto: Mejorar la dinámica y el compromiso de los estudiantes mediante la gamificación de las clases.

2. Empresario (Usuarios directos del sistema):

- Función: Empresario con experiencia en administración y dirección de empresas.
- Contacto: No proporcionado.
- Disponibilidad: Alta
- Relevancia: Alta
- Área y nivel de experiencia: Administración y Dirección de Empresas, 5 años emprendiendo su gimnasio.
- Objetivos e intereses relativos al proyecto: Promover un estilo de vida saludable e innovador mediante las modificaciones hacia su gimnasio.

3. Trabajador de NodoPlay (Usuarios directos del sistema):

- Función: Trabajador del equipo de NodoPlay.
- Contacto: jeacbo@unex.es
- Disponibilidad: Media
- Relevancia: Alta
- Área y nivel de experiencia: Grado en Educación Primaria, 10 años impartiendo clases en universidades.
- Objetivos e intereses relativos al proyecto: Hacer crecer a NodoPlay al máximo nivel.

4. Jesús Valverde (Directores de procesos/negocio):

- Función: Director de procesos/negocio.
- Contacto: https://twitter.com/jesus_valverde?lang=es
- Disponibilidad: Alta
- Relevancia: Muy alta
- Área y nivel de experiencia: No proporcionado.
- Objetivos e intereses relativos al proyecto: Espera que NodoPlay prospere y se convierta en un referente en su sector.

5. Kahoot (Competencia):

- Función: Competidor en el mercado de la tecnología educativa.
- Contacto: <https://kahoot.com/>
- Disponibilidad: Alta

-
- Relevancia: Alta
 - Área y nivel de experiencia: No proporcionado.
 - Objetivos e intereses relativos al proyecto: Ofrecer una nueva forma de educación, compitiendo con NodoPlay.

6. Universidad de Extremadura (Organizaciones gubernamentales o reguladores):

- Función: Institución educativa y reguladora.
- Contacto: <https://www.unex.es/>
- Disponibilidad: Media/Baja
- Relevancia: Media/Baja
- Área y nivel de experiencia: No proporcionado.
- Objetivos e intereses relativos al proyecto: Ofrecer soluciones a problemas educativos de manera competitiva, innovadora y divertida.

Este análisis detallado de los stakeholders proporciona una visión amplia y completa de las partes interesadas en el proyecto NodoPlay, permitiendo una comprensión más profunda de sus roles, intereses y contribuciones potenciales al mismo.

Sesión 4

4.1 · Descripción de la sesión

En un contexto profesional y objetivo, el objetivo general es claro: identificar los requisitos esenciales para el desarrollo de NodoPlay mediante un análisis exhaustivo de documentos y sistemas pertinentes. Este enfoque asegura que el proyecto esté alineado con normativas, experiencias de sistemas similares y expectativas de los stakeholders involucrados.

En la documentación se ofrece una visión detallada de los requisitos técnicos y funcionales, así como de las consideraciones legales y de negocio fundamentales. Desde la participación en el capital social hasta la accesibilidad multiplataforma y la innovación educativa, se abordan aspectos críticos para el desarrollo y éxito de NodoPlay.

Se resalta la importancia del cumplimiento normativo, la gestión transparente y ética, la amplia accesibilidad, las funcionalidades clave para la experiencia del usuario y la adaptabilidad empresarial. Además, se incorporan lecciones aprendidas de proyectos anteriores y se considera el modelo de negocio, como el enfoque freemium y las estrategias de marketing digital.

En cuanto a la documentación de sistemas, las estrategias de expansión de Kahoot, su modelo de negocio y su éxito en el mercado, se presentan como un modelo relevante para definir los requisitos de NodoPlay. La estrategia freemium de Kahoot, por ejemplo, sugiere que NodoPlay podría adoptar un enfoque similar para atraer a los usuarios y convertirlos en clientes de pago. Asimismo, las asociaciones estratégicas y la internacionalización de Kahoot sirven como ejemplos de estrategias que NodoPlay podría considerar para su propio crecimiento y expansión.

En cuanto a la normativa de la Universidad de Extremadura y su relación con entidades gubernamentales y educativas, su influencia en NodoPlay es significativa. Se destaca la importancia del cumplimiento normativo y la participación en actividades académicas y de investigación, así como la posibilidad de establecer convenios y acuerdos que amplíen el alcance y la colaboración de NodoPlay.

4.2 · Resolución

Se comienza realizando una exhaustiva búsqueda y revisión de diferentes documentos con el objetivo de absorber el mayor conocimiento posible para tener en cuenta en futuras sesiones a la hora de recopilar requisitos.

La siguiente documentación proporciona una visión detallada de la normativa de spin-off de la Universidad de Extremadura (UEX) y su aplicación en el contexto de NodoPlay, una iniciativa empresarial surgida de esta institución académica. NodoPlay, como spin-off participada por la UEX, está sujeta a una serie de directrices y requisitos que rigen su operación y relación con la universidad.

Esta normativa establece lineamientos claros en áreas clave como la participación en el capital social, la gestión y rendición de cuentas, la prevención de conflictos de intereses, la divulgación y transparencia, la separación de roles y responsabilidades, la formación y sensibilización, y la prioridad de incorporación de personal.

Participación en el capital social: La normativa establece que la participación de la UEX en el capital social de la SPIN-OFF (en este caso, NodoPlay) no debería exceder, por regla general, el 10%. Esto significa que la UEX puede tener un interés financiero en NodoPlay, lo que podría afectar a su estructura de propiedad y gobernanza.

Gestión y rendición de cuentas: NodoPlay, como SPIN-OFF participada por la UEX, estaría sujeta a la obligación de informar periódicamente a la Comisión de Innovación de la universidad sobre su actividad. Esto incluye la presentación de informes de gestión y cuentas anuales, así como cualquier cambio en sus estatutos.

Prevención de conflictos de intereses: La normativa también requiere que se establezcan mecanismos para evitar conflictos de intereses entre la actividad de los miembros de NodoPlay que estén afiliados a la UEX y sus roles en la empresa y la universidad. Esto implica una gestión ética y transparente de las relaciones entre ambas entidades.

- Definición de conflictos de intereses: Un conflicto de intereses surge cuando los intereses personales o financieros de un individuo interfieren o pueden interferir con sus obligaciones profesionales o sus responsabilidades en una organización. En el caso de NodoPlay, esto podría ocurrir cuando los miembros del equipo tienen roles tanto en la empresa como en la Universidad de Extremadura.
- Establecimiento de mecanismos de prevención: La normativa de spin-off de la UEX requiere que NodoPlay implemente mecanismos para prevenir y gestionar estos conflictos de intereses. Esto implica establecer políticas y procedimientos claros que identifiquen situaciones potenciales de conflicto y proporcionen pautas sobre cómo manejarlas de manera ética y transparente.
- Divulgación y transparencia: Es crucial que los miembros de NodoPlay que estén afiliados a la UEX divulguen cualquier situación que pueda dar lugar a un conflicto de intereses entre su participación en la empresa y sus funciones en la universidad. Esto

garantiza transparencia y permite que la empresa y la universidad aborden los conflictos de intereses de manera proactiva.

- **Separación de roles y responsabilidades:** Cuando sea posible, se deben establecer medidas para separar claramente los roles y responsabilidades de los miembros de NodoPlay que tengan vínculos con la UEx. Esto puede incluir asignar tareas específicas dentro de la empresa que no interfieran con sus funciones en la universidad.
- **Formación y sensibilización:** Es importante proporcionar formación y sensibilización adecuadas a todos los miembros de NodoPlay sobre la importancia de identificar y gestionar los conflictos de intereses de manera ética y responsable.

Prioridad de incorporación de personal: Se espera que NodoPlay priorice la contratación de estudiantes, titulados y doctores de la UEx en su plantilla de personal. Esto puede influir en las políticas de contratación y desarrollo de recursos humanos de la empresa

Resumen de lo obtenido (de ayuda para nosotros de cara al futuro):

- **Límite de participación en el capital social:** No superar el 10% de participación de la UEx en el capital social de NodoPlay.
- **Obligación de rendición de cuentas:** Presentar informes de gestión y cuentas anuales a la Comisión de Innovación de la UEx.
- **Prevención de conflictos de intereses:** Establecer mecanismos para identificar, gestionar y prevenir conflictos de intereses entre los miembros de NodoPlay y sus roles en la empresa y la universidad.
- **Divulgación y transparencia:** Garantizar que los miembros de NodoPlay afiliados a la UEx divulguen cualquier situación de conflicto de intereses.
- **Separación de roles y responsabilidades:** Cuando sea posible, separar claramente los roles de los miembros de NodoPlay con vínculos con la UEx para evitar conflictos.
- **Formación y sensibilización:** Proporcionar formación sobre la identificación y gestión ética de los conflictos de intereses.
- **Prioridad de incorporación de personal:** Dar preferencia a la contratación de estudiantes, titulados y doctores de la UEx en la plantilla de personal de NodoPlay

La elección de estos puntos para tener en cuenta en una futura toma de requisitos sobre NodoPlay se justifica por varias razones:

Cumplimiento normativo: Estos puntos están basados en la normativa de spin-off de la Universidad de Extremadura (UEx), lo que garantiza que cualquier actividad relacionada con NodoPlay esté alineada con las regulaciones establecidas por la institución educativa. Cumplir con estas normativas es crucial para evitar posibles conflictos legales o problemas regulatorios en el futuro.

Gestión transparente y ética: Establecer mecanismos para prevenir y gestionar conflictos de intereses, así como garantizar la divulgación y transparencia de cualquier situación que pueda surgir, contribuye a mantener una cultura organizacional transparente y ética tanto en

NodoPlay como en la Universidad de Extremadura. Esto es fundamental para mantener la confianza tanto de los stakeholders internos como externos.

Protección de la reputación: Al priorizar la transparencia, la rendición de cuentas y la gestión ética de conflictos de intereses, NodoPlay puede proteger su reputación y credibilidad tanto dentro de la comunidad universitaria como en el mercado en general. Una reputación positiva es un activo invaluable para cualquier empresa, especialmente en el ámbito de la innovación y la tecnología.

Optimización de recursos humanos: La priorización de la contratación de estudiantes, titulados y doctores de la UEx en la plantilla de NodoPlay puede proporcionar acceso a talento local altamente cualificado y motivado. Esto puede contribuir al desarrollo de una fuerza laboral diversa y comprometida, así como a fortalecer los lazos entre la empresa y la universidad, fomentando la colaboración y la innovación.

A continuación, se ofrece una visión detallada de los requisitos técnicos y funcionales, así como de las lecciones aprendidas, recopiladas durante la práctica de desarrollo del proyecto de la asignatura DISI, centrado en NodoPlay. Este proyecto, orientado hacia la creación de una plataforma educativa y empresarial innovadora, se basa en la integración de gamificaciones efectivas y la adaptabilidad a diversas plataformas y contextos.

En primer lugar, se abordan los requisitos técnicos, destacando la importancia de la accesibilidad multiplataforma, el diseño responsivo y la priorización de la accesibilidad para garantizar una experiencia de usuario inclusiva y consistente en diferentes dispositivos y capacidades.

Posteriormente, se detallan los requisitos funcionales, centrados en aspectos clave como el registro y autenticación de usuarios, la gestión de cursos y gamificaciones, y la visualización de estadísticas, que son fundamentales para la funcionalidad y utilidad de la plataforma.

Asimismo, se presentan características generales para todos los usuarios, como la promoción de la innovación educativa, la facilidad de uso y la adaptabilidad empresarial, que reflejan el compromiso de NodoPlay con la mejora continua y la satisfacción del cliente.

Finalmente, se incorporan lecciones aprendidas de proyectos previos y la importancia de la interacción directa con los usuarios, subrayando la necesidad de un enfoque iterativo y centrado en el usuario para el éxito del proyecto.

Requisitos Técnicos:

- **Accesibilidad Multiplataforma:** La disponibilidad de NodoPlay en sistemas operativos como Windows, Mac, Linux, Android e IOS es crucial para abordar las necesidades de un amplio público.

-
- **Diseño Responsivo:** Asegurar que la interfaz de NodoPlay se adapte a diferentes dispositivos, desde computadoras de escritorio hasta dispositivos móviles, para una experiencia de usuario consistente.
 - **Accesibilidad:** La accesibilidad debe ser prioritaria, asegurando que la página sea usable para personas con diversas capacidades, siguiendo pautas como tamaños de letra consistentes, buen contraste y botones diferenciados.

Requisitos Funcionales:

- **Registro y Autenticación de Usuarios:** Implementar un sistema robusto de registro e inicio de sesión para usuarios, considerando la opción de iniciar sesión al realizar compras.
- **Gestión de Cursos y Gamificaciones:** Permitir a los gestores de NodoPlay administrar cursos y gamificaciones, agregando funciones como consulta de asesoría y seguimiento de gamificaciones contratadas por los usuarios.
- **Visualización de Estadísticas:** Proporcionar una interfaz para que los gestores revisen estadísticas y datos de la plataforma.

Características y Requisitos Generales para Todos los Personajes:

- **Innovación Educativa:** La plataforma debe fomentar la innovación educativa mediante la integración de gamificaciones educativas efectivas. Se deben promover constantemente nuevas formas de implementar la gamificación para mantener el interés y la efectividad.
- **Facilidad de Uso:** La interfaz de usuario debe ser fácil de usar para usuarios con diferentes niveles de habilidades tecnológicas, esto es crucial para atraer y retener a usuarios con diversas competencias tecnológicas.
- **Asesoramiento Personalizado:** La función de asesoría debe proporcionar orientación personalizada y eficaz para usuarios que buscan ayuda.
- **Adaptabilidad Empresarial:** La plataforma debe ofrecer gamificaciones adaptables para diferentes contextos empresariales. La diversificación y adaptabilidad de las gamificaciones pueden ampliar el alcance y la utilidad de la plataforma en varios sectores.

Patrones e Ideas de Proyectos Previos:

- **Diseño Profesional de Carrito de Compras:** Considerar la implementación de un carrito de compras profesional, similar a las experiencias de Amazon y Aliexpress, para mejorar la satisfacción del cliente.
- **Navegación Intuitiva:** Asegurar que la página proporcione una navegación clara y lógica, ayudando a los usuarios a comprender su ubicación en todo momento, como se destaca en los comentarios del cliente.
- **Personalización y Variedad de Funciones:** Inspirarse en plataformas de gamificación exitosas para ofrecer una amplia variedad de funciones personalizables, atendiendo tanto a profesionales de la educación como a empresarios.

Lecciones Aprendidas:

- **Interacción Directa con el Cliente:** La interacción directa con Nodoplay ha sido clave para abordar problemas y necesidades reales, lo que destaca la importancia de mantener una comunicación continua con los usuarios durante el desarrollo.
- **Evolución Iterativa del Diseño:** Las evaluaciones de usabilidad y la evolución del diseño a lo largo del tiempo indican la importancia de adoptar un enfoque iterativo para perfeccionar la interfaz y la experiencia del usuario.
- **Impacto del Producto:** El impacto positivo de Nodoplay en los usuarios destaca la relevancia de centrarse en la misión, visión y valores del cliente para lograr un resultado satisfactorio.

Al incorporar estos requisitos técnicos y funcionales, así como aprender de patrones exitosos y lecciones anteriores, Nodoplay puede beneficiarse de una plataforma más sólida y atractiva para sus usuarios. Este enfoque centrado en el usuario y la mejora continua puede contribuir al éxito del proyecto.

La selección de estos requisitos técnicos y funcionales para tener en cuenta en una futura toma de requisitos sobre Nodoplay se justifica por las siguientes razones:

Amplia accesibilidad y adaptabilidad multiplataforma: Al garantizar que Nodoplay esté disponible en una variedad de sistemas operativos y dispositivos, se amplía significativamente su alcance y accesibilidad para un público más amplio. Esto es crucial para maximizar el potencial de la plataforma y llegar a usuarios de diferentes dispositivos y preferencias tecnológicas.

Prioridad en la accesibilidad: La inclusión de requisitos para asegurar la accesibilidad de la plataforma demuestra un compromiso con la equidad y la inclusión. Al diseñar la interfaz de usuario con consideraciones de accesibilidad en mente, se garantiza que la plataforma sea utilizable para personas con diversas capacidades, lo que mejora la experiencia de usuario para todos.

Funcionalidades clave para la gestión y experiencia del usuario: Los requisitos funcionales, como el registro y autenticación de usuarios, la gestión de cursos y gamificaciones, y la visualización de estadísticas, son fundamentales para la funcionalidad y utilidad de Nodoplay. Estas características proporcionan una experiencia integral para los usuarios, desde el inicio de sesión hasta el seguimiento de su progreso y rendimiento en la plataforma.

Innovación educativa y adaptabilidad empresarial: La integración de gamificaciones educativas efectivas y la adaptabilidad de la plataforma para diferentes contextos empresariales demuestran un enfoque centrado en la innovación y la versatilidad. Estas características son clave para mantener el interés de los usuarios y ampliar el potencial de aplicación de la plataforma en diferentes industrias y sectores.

Lecciones aprendidas y mejores prácticas: Incorporar patrones e ideas de proyectos previos, así como lecciones aprendidas de interacciones directas con los usuarios, es fundamental para el desarrollo iterativo y la mejora continua de la plataforma. Esto permite a

NodoPlay aprender de experiencias pasadas y adaptarse rápidamente a las necesidades y expectativas cambiantes de los usuarios.

Posteriormente, se presenta un análisis detallado de Kahoot, una plataforma de aprendizaje basada en juegos que ha ganado reconocimiento mundial por su enfoque innovador y su capacidad para hacer del aprendizaje una experiencia divertida y efectiva. Kahoot ha logrado un éxito notable gracias a su modelo de negocio freemium, su estrategia de expansión global y su compromiso con la innovación educativa.

El propósito de este estudio es proporcionar una base sólida para entender por qué Kahoot es un modelo relevante al definir los requisitos para NodoPlay, una plataforma educativa en desarrollo. Se explorarán los argumentos a favor de seleccionar Kahoot como referencia, destacando su posición en el mercado, su éxito demostrado, su amplia gama de funcionalidades y su enfoque en la innovación.

Al comprender el impacto y las estrategias de Kahoot, se pretende inspirar y orientar el desarrollo de NodoPlay hacia un camino de éxito similar, aprovechando las lecciones aprendidas y las mejores prácticas de una plataforma líder en el ámbito educativo.

Modelo de negocio:

Kahoot opera bajo un modelo freemium, ofreciendo una versión gratuita con funcionalidades básicas y planes de pago para acceder a funciones premium, como personalización avanzada y análisis de datos detallados.

Kahoot ha implementado estrategias de marketing digital, como la creación de contenido educativo en redes sociales y la colaboración con influencers del ámbito educativo, para aumentar su visibilidad y atraer nuevos usuarios. Adicionalmente, ha establecido relaciones con escuelas y universidades para promover el uso de la plataforma en entornos educativos.

Estrategias de expansión:

Kahoot ha desarrollado una estrategia de expansión global, traduciendo su plataforma a múltiples idiomas y adaptándola a diferentes sistemas educativos. Además dispone de las siguientes prácticas y estrategias comerciales.

1. Freemium: La oferta freemium ha sido fundamental para el crecimiento de Kahoot, permitiendo a los usuarios probar la plataforma antes de comprometerse con una suscripción premium.

2. Asociaciones estratégicas: Kahoot ha establecido alianzas con instituciones educativas y corporativas para aumentar su base de usuarios y promover el uso de la plataforma en diferentes entornos.

3. Internacionalización: La expansión global ha sido un factor clave en el éxito de Kahoot, permitiéndole llegar a usuarios en todo el mundo y adaptarse a diferentes culturas y sistemas educativos.

4. Monetización: Kahoot ha implementado estrategias de monetización adicionales, como la venta de contenido premium y la publicidad en la plataforma.

El propósito de esta justificación es explicar por qué es adecuado tomar Kahoot como modelo al definir los requisitos para Nodoplay, una plataforma educativa que está en proceso de desarrollo.

Argumentos a favor de la selección de Kahoot:

1. Posicionamiento en el mercado: Kahoot se ha consolidado como una de las plataformas de aprendizaje basadas en juegos más populares del mundo, con millones de usuarios activos en diversos entornos educativos.

2. Éxito comprobado: Kahoot ha demostrado un éxito notable en términos de crecimiento, adopción y satisfacción del usuario, lo que la convierte en un modelo a seguir para plataformas emergentes como Nodoplay.

3. Riqueza de funcionalidades: Kahoot ofrece una amplia gama de funcionalidades que la convierten en una herramienta versátil y adaptable a diferentes necesidades educativas, incluyendo:

- Cuestionarios interactivos: Permiten evaluar el conocimiento de forma atractiva y dinámica.
- Juegos educativos: Fomentan la participación y el aprendizaje divertido.
- Herramientas de creación de contenido: Facilitan la elaboración de materiales educativos personalizados.
- Análisis de datos: Ofrecen información valiosa sobre el progreso de los estudiantes.

4. Enfoque en la innovación: Kahoot se caracteriza por su constante evolución e incorporación de nuevas tecnologías, lo que la convierte en una referencia en cuanto a innovación educativa.

5. Comunidad: Kahoot cuenta con una comunidad global de usuarios activos que comparten experiencias, recursos y mejores prácticas, lo que representa una fuente de valiosa información para Nodoplay.

La asociación entre Nodoplay y la Universidad de Extremadura no sólo representa una colaboración estratégica, sino también un vínculo crucial que influye significativamente en la dirección y el cumplimiento de las operaciones educativas e investigativas de Nodoplay. En este contexto, es fundamental comprender cómo las normativas gubernamentales y las

directrices universitarias impactan en las políticas y actividades de NodoPlay. Desde el cumplimiento normativo hasta la integración con la institución académica y la colaboración con entidades regionales, esta interacción establece el marco legal y operativo en el que NodoPlay opera y se desarrolla. Aquí se explora cómo estas relaciones influyen en la definición de requisitos para NodoPlay y cómo se traducen en acciones concretas para garantizar el éxito y la sostenibilidad de la plataforma.

La Universidad de Extremadura establece pautas y regulaciones que rigen el funcionamiento académico, administrativo y financiero de NodoPlay, asegurando así su alineación con los estándares institucionales. Esta alineación garantiza el cumplimiento normativo, evitando posibles sanciones legales y promoviendo una colaboración armoniosa entre NodoPlay y la universidad. Asimismo, NodoPlay se compromete a seguir los lineamientos establecidos por la universidad en áreas como la gestión académica, la investigación y la creación de convenios, asegurando una integración efectiva dentro del contexto universitario regional.

Además, la colaboración de NodoPlay con entidades regionales y locales, bajo la orientación de la Universidad de Extremadura, contribuye al desarrollo socioeconómico de la región. Esta colaboración no solo fortalece los lazos entre la plataforma, la universidad y la comunidad local, sino que también promueve la transferencia de conocimientos y tecnología para beneficio mutuo. La participación activa en redes académicas y colaboraciones internacionales enriquece aún más la experiencia educativa y científica de NodoPlay, posicionándose como un actor relevante en el ámbito educativo y tecnológico a nivel local e internacional.

1. **Cumplimiento de normas y regulaciones:** NodoPlay! debe cumplir con todas las normas y regulaciones establecidas por la Universidad de Extremadura en lo que respecta a la gestión académica, administrativa y financiera. Esto incluye seguir los procedimientos establecidos para la creación, modificación o supresión de departamentos, así como para la creación o supresión de institutos universitarios de investigación, de acuerdo con los artículos 26 y 33 de los Estatutos de la Universidad de Extremadura.
2. **Participación en actividades académicas y de investigación:** El equipo de NodoPlay! debe alinearse con las funciones y objetivos establecidos por la Universidad de Extremadura en relación con la organización de la docencia y la promoción de la investigación, tal como se describe en el artículo 27 de los Estatutos. Esto implica colaborar con otros departamentos y entidades académicas de la universidad en la elaboración de planes de estudio, la realización de proyectos de investigación y la participación en actividades académicas.

-
3. **Establecimiento de convenios y acuerdos:** NodoPlay! puede establecer convenios de colaboración con otras entidades públicas y privadas, tanto a nivel nacional como internacional, siguiendo las pautas y procedimientos establecidos por la Universidad de Extremadura. Estos convenios pueden abarcar áreas como la investigación conjunta, el intercambio de recursos y la organización de actividades académicas, según lo establecido en la normativa universitaria.
 4. **Vinculación con entidades regionales y locales:** Dado su papel en el desarrollo socioeconómico y cultural de la región, NodoPlay! puede colaborar estrechamente con entidades regionales y locales en proyectos y programas que beneficien a la comunidad, siguiendo las directrices establecidas por la Universidad de Extremadura. Esto puede incluir iniciativas de desarrollo económico, programas de formación y proyectos de investigación aplicada, como se indica en el artículo 38 de los Estatutos.

Además, es importante notar los tipos de relación que tiene la universidad de Extremadura y que estos también afectan a las decisiones de NodoPlay!.

1. **Relación con Entidades Públicas y Privadas:** La Universidad de Extremadura tiene la facultad de establecer convenios de colaboración con entidades tanto públicas como privadas. Además de lo mencionado anteriormente, estas colaboraciones pueden incluir la realización de proyectos de investigación aplicada que beneficien a la región de Extremadura y promuevan su desarrollo socioeconómico.
2. **Participación en Redes Académicas:** Además de las colaboraciones en investigación y los programas de intercambio, la universidad puede participar activamente en redes académicas que se enfoquen en áreas específicas de interés para la región, como la conservación del patrimonio cultural o el desarrollo sostenible en zonas rurales.
3. **Relaciones Internacionales:** La proyección internacional de la Universidad de Extremadura también puede contribuir al intercambio cultural y al enriquecimiento académico de la región. Esto incluye la colaboración en proyectos de investigación financiados a nivel europeo o internacional que aborden problemáticas relevantes para Extremadura, como la gestión del agua o la agricultura sostenible.
4. **Coordinación con Entidades Regionales y Locales:** La colaboración con entidades regionales y locales cobra especial importancia en el contexto de Extremadura. La universidad puede jugar un papel clave en la implementación de políticas públicas y en la transferencia de conocimiento y tecnología para el desarrollo económico y social de la región, fortaleciendo así los lazos entre la academia y la comunidad.

La inclusión de las normativas gubernamentales y la relación con la Universidad de Extremadura en la toma de requisitos para NodoPlay es esencial por varias razones:

Cumplimiento normativo: Al considerar las normativas gubernamentales y las directrices establecidas por la Universidad de Extremadura, NodoPlay garantizará el cumplimiento de las regulaciones legales pertinentes. Esto es crucial para evitar posibles sanciones o problemas legales que podrían surgir debido al incumplimiento de las normativas educativas y gubernamentales.

Integración con la institución académica: Al estar estrechamente vinculada a la Universidad de Extremadura, NodoPlay debe alinearse con las políticas y los programas de estudio de la institución. Esto asegura una integración efectiva dentro del contexto

universitario regional y promueve una colaboración armoniosa entre la plataforma y la institución académica.

Colaboración y respaldo institucional: La colaboración y el respaldo institucional que NodoPlay recibe de la Universidad de Extremadura son fundamentales para su éxito. Al considerar las normativas y directrices de la universidad, NodoPlay fortalece su relación con la institución y asegura un apoyo continuo en sus actividades educativas y de investigación.

Desarrollo socioeconómico regional: Al colaborar con entidades regionales y locales, NodoPlay puede contribuir al desarrollo socioeconómico de la región de Extremadura. Esto no solo beneficia a la comunidad local, sino que también fortalece los lazos entre la plataforma, la universidad y la sociedad en su conjunto.

Proyección internacional: La participación en redes académicas y colaboraciones internacionales puede enriquecer la experiencia educativa y científica de NodoPlay, así como ampliar su alcance a nivel global. Esto posiciona a la plataforma como un actor importante en el ámbito educativo y tecnológico a nivel internacional.

A continuación, se realiza una explicación de la documentación obtenida relacionada con los sistemas que pueden componer el entorno de NodoPlay.

La página web de NodoPlay representa una ventana al mundo del aprendizaje innovador a través de los videojuegos y la gamificación educativa. Como laboratorio de investigación y formación, se erige como un faro de conocimiento en el Grupo de Investigación Nodo Educativo de la Universidad de Extremadura.

A través de su equipo de investigación, compuesto por expertos en diversas disciplinas, y sus líneas de trabajo, el laboratorio se dedica a explorar el potencial educativo de estas tecnologías emergentes y a desarrollar recursos que transformen las aulas del presente y del futuro.

En la página web se pueden encontrar:

1. Información sobre el Laboratorio Nodo Play:

- **Misión:** Promover la innovación educativa a través del uso de videojuegos y gamificación.
- **Objetivos:**
 - Investigar el potencial educativo de los videojuegos y la gamificación.
 - Desarrollar recursos educativos basados en videojuegos y gamificación.
 - Formar a profesionales de la educación en el uso de videojuegos y gamificación.
- **Equipo de investigación:** Presentación de los miembros del equipo con sus áreas de especialización.
- **Líneas de trabajo:** Descripción de los proyectos de investigación en curso.

2. Recursos educativos:

-
- **Videojuegos educativos:**
 - **Catálogo de videojuegos:** Amplia selección de videojuegos para diferentes edades, áreas curriculares y plataformas.
 - **Fichas de análisis:** Información detallada sobre cada videojuego, incluyendo objetivos pedagógicos, mecánicas de juego y estrategias de uso en el aula.
 - **Experiencias de gamificación:**
 - **Ejemplos de buenas prácticas:** Recopilación de experiencias de gamificación en diferentes contextos educativos.
 - **Metodologías de gamificación:** Descripción de las diferentes técnicas y estrategias de gamificación.
 - **Materiales de formación:**
 - **Módulos formativos:** Cursos online y presenciales sobre el uso de videojuegos y gamificación en educación.
 - **Guías y tutoriales:** Recursos para aprender a utilizar herramientas de gamificación.
 - **Webinars y ponencias:** Grabaciones de eventos online sobre videojuegos y gamificación educativa.

3. Blog:

- **Artículos de opinión:** Reflexiones sobre el uso de videojuegos y gamificación en educación.
- **Noticias y actualidad:** Información sobre las últimas investigaciones, eventos y publicaciones en el ámbito de los videojuegos y la gamificación educativa.
- **Entrevistas a expertos:** Conversaciones con profesionales del sector sobre sus experiencias y perspectivas.

4. Agenda de eventos:

- **Jornadas, talleres y cursos:** Información sobre eventos relacionados con los videojuegos y la gamificación educativa.
- **Conferencias y congresos:** Listado de eventos académicos de interés para la comunidad educativa.

5. Contacto:

- **Formulario de contacto:** Para enviar consultas, sugerencias o propuestas de colaboración.
- **Información de contacto:** Datos de correo electrónico y teléfono del Laboratorio Nodo Play.

La inclusión de la página web de Nodo Play en la documentación para una futura toma de requisitos permitirá a los responsables del proyecto:

- Acceder a una amplia gama de recursos de alta calidad.
- Conectar con una comunidad de profesionales de la educación.
- Beneficiarse de la experiencia y el conocimiento del Laboratorio Nodo Play.

-
- Asegurar que el proyecto esté actualizado con las últimas tendencias en el ámbito de los videojuegos y la gamificación educativa

La página web de Kahoot se erige como un referente en el campo de la educación basada en juegos, ofreciendo una serie de características y funcionalidades que destacan como puntos de referencia importantes para la toma de requisitos de Nodoplay. Al explorar las características relevantes de la plataforma de Kahoot, se revela un conjunto de herramientas diseñadas para potenciar la experiencia educativa y promover la participación activa de los usuarios.

Desde una interfaz intuitiva y amigable hasta herramientas de creación de contenido flexibles y personalizables, la página web de Kahoot está diseñada para satisfacer las necesidades de una amplia gama de usuarios, independientemente de su edad o nivel de conocimiento. Además, la presencia de una biblioteca de contenido diversa y de alta calidad, junto con la posibilidad de participar en juegos en vivo y acceder a informes detallados sobre el progreso y rendimiento de los usuarios, añade un valor significativo a la experiencia educativa ofrecida por la plataforma.

El centro de ayuda y recursos de Kahoot, así como el espacio dedicado a la comunidad, proporcionan un apoyo invaluable y fomentan la colaboración y el intercambio de experiencias entre los usuarios. En conjunto, estas características destacadas de la página web de Kahoot sirven como inspiración y guía para la definición de requisitos más completos y relevantes para el desarrollo de Nodoplay, asegurando que la plataforma esté perfectamente alineada con las necesidades y expectativas de sus usuarios.

Por ello, para resumir las características relevantes de la página web de Kahoot:

- **Interfaz intuitiva y amigable:** Facilitar el uso de la plataforma para usuarios de diferentes edades y niveles de conocimiento.
- **Herramientas de creación de contenido:** Ofrecer opciones flexibles y personalizables para la creación de diferentes tipos de actividades educativas.
- **Biblioteca de contenido:** Brindar una amplia variedad de recursos educativos prediseñados de alta calidad.
- **Modo de juego en vivo:** Permitir la interacción en tiempo real entre los usuarios, fomentando la colaboración y el aprendizaje social.
- **Informes y análisis:** Ofrecer información útil y detallada sobre el progreso de los usuarios y el rendimiento de las actividades.
- **Centro de ayuda y recursos:** Brindar soporte y acompañamiento a los usuarios en el uso de la plataforma.
- **Espacio para la comunidad:** Fomentar la interacción y el intercambio de experiencias entre los usuarios.

El Campus Virtual de la UEX sirve como referencia sólida, ofreciendo una amplia gama de funcionalidades, desde el acceso y autenticación hasta herramientas de evaluación y seguimiento del aprendizaje. Estas características, como la personalización del entorno de

aprendizaje y la integración con otras herramientas, brindan una experiencia educativa completa y adaptada a las necesidades de la comunidad universitaria.

Por otro lado, las funcionalidades propuestas para Nodoplay, presentadas en su versión Hi-Fi, reflejan un enfoque centrado en la experiencia del usuario y la efectividad de la plataforma. Desde una página principal intuitiva hasta la gestión de cursos y gamificaciones para los administradores, cada aspecto ha sido diseñado para garantizar la facilidad de uso y la satisfacción del usuario.

Funcionalidades:

- **Acceso y autenticación:** El CVUEx utiliza el sistema de identificación de la UEX, lo que Nodoplay podría integrar para facilitar el acceso a los usuarios.
- **Cursos y aulas virtuales:** El CVUEx permite la creación de cursos y aulas virtuales con diferentes recursos y actividades. Nodoplay debería ofrecer una experiencia similar, incluyendo:
 - **Materiales de aprendizaje:** El CVUEx permite subir y compartir diversos materiales como documentos, presentaciones, vídeos y podcasts. Nodoplay debería ofrecer opciones similares, incluyendo la posibilidad de integrar contenido multimedia interactivo.
 - **Actividades:** El CVUEx ofrece diferentes tipos de actividades como foros, tareas, cuestionarios y exámenes. Nodoplay debería ofrecer una variedad similar de actividades, incluyendo la posibilidad de crear evaluaciones personalizadas.
 - **Comunicación:** El CVUEx ofrece herramientas de comunicación como foros, mensajería interna y videoconferencias. Nodoplay debería ofrecer opciones similares para facilitar la comunicación entre profesores y alumnos.
- **Herramientas de evaluación:** El CVUEx permite la creación de exámenes y cuestionarios online, así como la calificación de tareas y actividades. Nodoplay debería ofrecer herramientas similares para la evaluación del aprendizaje.
- **Seguimiento del aprendizaje:** El CVUEx ofrece herramientas para el seguimiento del progreso de los alumnos, como calificaciones, estadísticas y informes. Nodoplay debería ofrecer opciones similares para que los alumnos puedan seguir su progreso y los profesores puedan evaluar el rendimiento del grupo.
- **Personalización:** El CVUEx permite a los usuarios personalizar su perfil y entorno de aprendizaje. Nodoplay debería ofrecer opciones similares para que los usuarios puedan personalizar su experiencia.

Interfaz de usuario:

El CVUEx tiene una interfaz sencilla e intuitiva, aunque algunas funcionalidades podrían ser más accesibles.

NodoPlay debería tener una interfaz clara y fácil de usar, tanto para profesores como para alumnos.

La interfaz debería ser adaptable a diferentes dispositivos, como móviles y tablets.

Integraciones:

El CVUEx se integra con otras herramientas de la UEX, como el correo electrónico y el calendario.

NodoPlay debería ofrecer la posibilidad de integrarse con otras herramientas educativas, como plataformas de gestión del aprendizaje (LMS) y herramientas de videoconferencia.

Comunidad:

El CVUEx tiene una comunidad activa de usuarios, con foros y grupos de discusión.

NodoPlay debería fomentar la creación de una comunidad de usuarios activa, con espacios para compartir experiencias y colaborar.

Consideraciones adicionales:

Accesibilidad: NodoPlay debería ser accesible para usuarios con diferentes discapacidades.

Seguridad: NodoPlay debería garantizar la seguridad de los datos de los usuarios.

Privacidad: NodoPlay debería cumplir con las normas de privacidad de datos.

La versión Hi-Fi de NodoPlay presenta una amplia gama de funcionalidades diseñadas para satisfacer las necesidades tanto de los usuarios como de los gestores de la plataforma. Desde una página principal acogedora hasta herramientas avanzadas de gestión y análisis, cada aspecto de NodoPlay ha sido cuidadosamente diseñado para garantizar la accesibilidad, la usabilidad y la satisfacción del cliente.

La página principal de NodoPlay sirve como punto de entrada amigable y profesional, brindando a los usuarios acceso rápido a las funciones clave y a la información relevante sobre la plataforma. Además, la posibilidad de visualizar ejemplos visuales de gamificaciones ya creadas y la facilidad para adquirir gamificaciones a través de un carrito de compras intuitivo demuestran el compromiso de NodoPlay con la facilidad de uso y la eficiencia en la navegación.

El aspecto humano también se destaca en NodoPlay, con una sección dedicada a conocer al personal detrás de la plataforma, lo que contribuye a crear una conexión más cercana y transparente con los usuarios. Asimismo, la integración de una función de consulta de

asesoría refuerza este compromiso al proporcionar recursos de apoyo personalizados para los usuarios que lo necesiten.

Para los gestores de cursos y gamificaciones, NodoPlay ofrece herramientas avanzadas de gestión y análisis, como la capacidad para administrar cursos de manera efectiva y la visualización de estadísticas detalladas para verificar la actividad reciente. Además, el diseño profesional del carrito de compras y la navegación intuitiva garantizan una experiencia de usuario sin contratiempos y satisfactoria.

Página Principal:

- Presentación de la plataforma.
- Acceso a subpáginas clave.

Ejemplos Visuales de Gamificaciones:

- Visualización de ejemplos de gamificaciones ya creadas.

Compra de Gamificaciones:

- Subpágina para la adquisición de gamificaciones.
- Carrito de compras profesional y fácil de usar.

Conocer al Personal de NodoPlay:

- Acceso a información sobre los trabajadores de NodoPlay.

Registro e Inicio de Sesión Simplificados:

- Proceso intuitivo y fácil para los usuarios.
- Opción de registro desde la página de inicio de sesión.

Consulta de Asesoría:

- Integración de una función para obtener asesoramiento personalizado.
- Mejora en la experiencia del usuario a través de recursos de asesoría.

Gestión de Cursos y Gamificaciones (para Gestores):

- Capacidad para administrar cursos y gamificaciones de manera efectiva.

Visualización de Estadísticas:

- Interfaz para revisar estadísticas y datos de la plataforma.
- Herramienta para gestores para verificar la actividad reciente.

Diseño Profesional del Carrito de Compras:

- Carrito de compras profesional y atractivo.
- Mejora la experiencia de compra de los usuarios.

Navegación Intuitiva:

-
- Estructura de navegación clara y lógica.
 - Orientación constante para que los usuarios sepan dónde se encuentran.

Personalización y Variedad de Funciones:

- Inspirado en plataformas exitosas de gamificación.
- Ofrece una amplia variedad de funciones personalizables.

Pruebas Remotas:

- Inclusión de tareas específicas para docentes y gerentes.
- Incorporación de nuevas funciones y mejoras basadas en pruebas remotas.

Consideraciones de Accesibilidad:

- Resolución de problemas de accesibilidad desde el inicio del desarrollo.
- Iteraciones para mejorar la eficiencia y la accesibilidad.

Satisfacción del Cliente:

- Enfoque en alinearse con la misión, visión y valores de NodoPlay.
- Valoración positiva de aspectos como el carrito de compras y la claridad en la navegación.

Impacto del Producto:

- NodoPlay causa un impacto positivo en los usuarios.
- Comentarios favorables sobre funcionalidades y diseño.

Enfoque Iterativo del Diseño:

- Evolución continua del diseño basada en la retroalimentación y evaluaciones de usabilidad.
- Garantiza mejoras constantes en la interfaz y la experiencia del usuario.

Con el objetivo de mejorar la comprensión de la documentación generada, se llevará a cabo la creación de una tabla que engloba sistemas y documentos profesionales.

TABLA DOCUMENTOS:

Título	Ubicación	Descripción Breve	Responsable	Fecha de Adición	Fecha de Revisión	Relevancia	Relación con Interesados
Normativa de Spin-off	UEX	Legislación y normativas para proyectos de spin-off en educación y tecnología	Rafael Guiberteau	21/02/24	-	Alta	Padres, Trabajadores de Nodoplay, Organizaciones gubernamentales/reguladores
Memoria de Prácticas de DISI	Está almacenada en la nube, además de una copia en los ordenadores de los integrantes del grupo.	Documento de prácticas de DISI enfocado en proyectos similares a Nodoplay	Ignacio Alcalde	21/02/24	-	Alta	Usuarios directos del sistema, Directores de procesos/negocio
Documentación de Kahoot	Sitio web de Kahoot	Documentación estratégica y de usuario de Kahoot	Dario Álvarez	21/02/24	-	Media	Competencia, Usuarios directos del sistema
Normativas Gubernamentales y Reguladoras	UEX	Normativas gubernamentales y reguladoras para educación y tecnología	Carlos Fernández	21/02/24		Media	Organizaciones gubernamentales/reguladores

TABLA SISTEMAS:

Nombre	Tipo	Descripción Breve	Responsable	Fecha de Adición	Fecha de Revisión	Número de Usuarios	Relevancia	Relación con Interesados
Nodoplay	Predecesor	Sistema educativo en desarrollo similar a Nodoplay	Ignacio Alcalde	21/02/2024	-	N/A	Alta	Usuarios directos del sistema, Directores de procesos/negocio, Personal TI
Kahoot	Competidor	Plataforma de aprendizaje basada en juegos	Rafael Guiberteau	21/02/2024	-	50,000,000+	Alta	Competencia, Usuarios directos del sistema
Moodle	Sistema SW	Plataforma de gestión de aprendizaje	Dario Álvarez	21/02/2024	-	100,000,000+	Media	Usuarios directos del sistema, Directores de procesos/negocio
Campus Virtual	Sistema SW	Plataforma de enseñanza virtual	Carlos Fernández	21/02/2024	-	75,000,000+	Media	Usuarios directos del sistema, Directores de procesos/negocio

Sesión 5

5.1 · Descripción de la sesión

Durante la sesión actual, se explorarán en detalle las técnicas esenciales de recopilación de requisitos, un aspecto crucial en el proceso de ingeniería de requisitos. Esta fase desempeña un papel fundamental en la creación de sistemas de software efectivos, ya que sienta las bases para el diseño, desarrollo e implementación de soluciones que satisfagan las necesidades y expectativas de los usuarios finales.

La recopilación de requisitos implica la identificación, análisis y documentación de las necesidades, deseos y restricciones que guiarán el desarrollo del sistema. Para llevar a cabo este proceso de manera efectiva, se emplean diversas técnicas y metodologías, cada una diseñada para abordar diferentes aspectos del sistema y capturar una amplia gama de requisitos.

5.2 · Resolución

Las técnicas de elicitación juegan un papel fundamental al ayudar a los equipos a comprender y documentar las necesidades y expectativas de los stakeholders. Son herramientas y enfoques sistemáticos utilizados para recopilar información relevante y detallada sobre los requisitos del sistema.

Dentro de todos los tipos de técnicas de elicitación que se han visto durante la asignatura, se ha optado por elegir los siguientes:

Questioning - Entrevista

La elección de la entrevista como uno de los métodos principales de obtención de requisitos se justifica por su capacidad para establecer una interacción directa y personalizada con los stakeholders, en nuestro caso con Jesús Acevedo trabajador de NodoPlay, lo que garantiza una comprensión profunda de sus necesidades. Además de su flexibilidad para adaptar las preguntas según las respuestas recibidas, permite aclarar dudas de manera inmediata, construyendo así relaciones sólidas de confianza. Esta técnica ofrece la posibilidad de recopilar información cualitativa detallada, complementando los datos cuantitativos y asegurando una visión completa de los requisitos del proyecto.

Se llevó a cabo una entrevista con Jesús Acevedo, colaborador de NodoPlay, tras una preparación meticulosa llevada a cabo de forma colaborativa entre distintos grupos. Este encuentro resultó fundamental para identificar y recopilar numerosos requisitos esenciales para NodoPlay. Para obtener más detalles sobre esta entrevista, se adjunta un anexo que proporciona información adicional

Observation

La técnica de observación no se considerará en el proceso de toma de requisitos debido a la limitación de recursos para llevar a cabo un monitoreo directo de la interacción de los usuarios con los productos ofrecidos. Aunque esta técnica es valiosa para comprender los comportamientos y necesidades de los usuarios en su entorno natural, nuestra capacidad para implementarla en este contexto se ve restringida por restricciones de recursos y logísticas. En lugar de ello, nos enfocaremos en métodos que nos permitan una interacción más directa y personalizada con los stakeholders, garantizando una comprensión profunda y precisa de sus necesidades y expectativas.

Artifact-based-System Archaeology:

El System Archaeology, o arqueología del sistema, es una técnica vital en ingeniería de software que nos permite entender y documentar sistemas existentes. A continuación, se presenta una versión simplificada del System Archaeology aplicado a NodoPlay, basada en la información proporcionada en el documento:

System Archaeology para NodoPlay:

El enfoque de System Archaeology nos permite realizar un análisis exhaustivo de los prototipos desarrollados en el contexto de la asignatura de Diseño e Implementación de Sistemas de Información (DISI), con el objetivo de obtener requisitos para nuestro nuevo sistema.

Evaluación de Prototipos de DISI:

Aunque no se especifica explícitamente la opción seleccionada, se observa una pista visual mediante un camino de hormigas.

La funcionalidad de gestión de reseñas parece estar operativa de manera adecuada.

Se identifica una estructura peculiar de opciones en los productos o ejemplos, particularmente en la categoría de cursos.

Es relevante destacar la ausencia de un botón para cancelar la compra, lo que puede dificultar la navegación del usuario en caso de desistir de la transacción.

A pesar de los esfuerzos en la asesoría, la ubicación y seguimiento del proceso resultan poco intuitivos y pueden ser difíciles de localizar para los usuarios.

Se evidencia una limitación en la capacidad de modificar las gamificaciones directamente desde el gestor.

Este análisis proporciona una visión detallada de los puntos fuertes y áreas de mejora en los prototipos existentes, lo que nos permitirá obtener valiosos insights para el diseño y desarrollo de NodoPlay.

Artifact-based-Based reading:

La lectura basada en perspectiva ha permitido identificar las necesidades y expectativas de diversos grupos de usuarios en relación con la página web de NodoPlay!. A partir de este análisis, se pueden realizar las siguientes recomendaciones:

- Implementar mejoras de accesibilidad para usuarios con discapacidades funcionales.
- Facilitar la creación y publicación de juegos educativos para los desarrolladores.
- Fomentar una comunidad activa de creadores de juegos educativos.
- Mantener un diseño minimalista y estético.

Sesión 6

6.1 · Descripción del problema

Este documento presenta un resumen detallado de los problemas identificados, los objetivos establecidos y las estrategias desarrolladas para abordar cada uno de estos aspectos de manera efectiva. Desde la ampliación de la audiencia hasta la optimización de la experiencia del usuario en dispositivos móviles, cada área de mejora se ha abordado meticulosamente para garantizar un progreso significativo en la plataforma.

Además, se incluyen elementos visuales, como un mapa mental y un guion gráfico, que proporcionan una representación visual clara de las conclusiones alcanzadas y las soluciones propuestas. Estas herramientas ayudan a visualizar de manera efectiva cómo se relacionan los problemas, los objetivos y las estrategias de implementación, facilitando así la comprensión y el seguimiento de los pasos a seguir.

En última instancia, este documento sirve como una guía integral para el equipo de NodoPlay, brindándoles un enfoque estructurado y estratégico para abordar los desafíos actuales y alcanzar sus metas comerciales. Con un enfoque renovado en la resolución de problemas y la innovación, NodoPlay está preparado para avanzar hacia el éxito en un mercado cada vez más competitivo y dinámico.

6.2 · Resolución

Problems, Goals and Brainstorming

PROBLEMS	GOALS	BRAINSTORMING
Audiencia reducida	Aumentar el número de personas que compran productos/servicios	Aumentarla mediante: -Técnica Freemium -Asociaciones con instituciones -Internacionalización

Inhabilidad de obtención de un producto/servicio esperado por parte de un usuario debido a la falta de comunicación entre el encargado de realizar la toma de requisitos y el creador de las gamificaciones	Comunicación/interacción directa entre el cliente y el creador de las gamificaciones con el objetivo de cumplir todos los requisitos que se mencionen	<p>-Peer To Peer (interacción directa con individuo).</p> <p>-Organizar sesiones de brainstorming colaborativas entre usuarios y creadores para generar ideas y resolver problemas de manera conjunta.</p>
Feedback	Conseguir mejorar la calidad de los servicios y de los productos que se venden en Nodoplay!	<p>-Tener un foro en el que los usuarios puedan ...</p> <p>-Tener en cuenta las reseñas de los productos</p> <p>-Tener en cuenta comentarios en rrss</p>
“Web tourists” (Baja retención de usuarios)	Conseguir que los usuarios no abandonen la página a los pocos segundos de entrar en ella	<p>-Programas de fidelización y recompensas para usuarios activos (recompensas por realizar accesos diarias/semanales).</p> <p>-Analizar la experiencia del usuario para identificar puntos de abandono y mejorarlos.</p> <p>-Propuesta de misiones semanales para aumentar la involucración de los usuarios.</p>
Inconsistencias al acceder a Nodoplay desde dispositivos móviles.	Optimizar la experiencia móvil con un diseño responsivo	<p>-Implementar un diseño adaptativo garantizando la compatibilidad con una amplia gama de dispositivos, tamaños de pantalla, diferentes resoluciones y orientaciones de pantalla.</p> <p>-Optimizar el rendimiento y</p>

		la velocidad de carga de la plataforma en dispositivos móviles.
--	--	---

Para abordar los problemas mencionados, es esencial comprender por qué nos enfocamos en cada uno de ellos:

Audiencia reducida:

Este problema afecta directamente el alcance y la efectividad de nuestro producto o servicio. Una audiencia reducida significa menos usuarios potenciales que interactúan con nuestra plataforma. Esto puede resultar en una menor participación, menor retroalimentación y, en última instancia, menores conversiones o impacto en nuestros objetivos comerciales.

Inhabilidad de obtención de un producto/servicio esperado por parte de un usuario debido a la falta de comunicación entre el encargado de realizar la toma de requisitos y el creador de las gamificaciones:

La falta de comunicación entre los responsables de definir los requisitos del producto y los desarrolladores de gamificaciones conduce a un producto final que puede no satisfacer las necesidades o expectativas de los usuarios. Esto resulta en una experiencia deficiente para los usuarios, lo que puede llevar a una disminución en la adopción y retención de la plataforma.

Feedback:

La retroalimentación es crucial para mejorar continuamente nuestro producto o servicio. La falta de retroalimentación significa que no estamos recibiendo información valiosa sobre lo que nuestros usuarios piensan de nuestra plataforma, qué les gusta, qué no les gusta y qué mejoras les gustaría ver. Sin esta información, es difícil identificar áreas de mejora y hacer ajustes que satisfagan las necesidades de nuestros usuarios.

“Web tourists” (Baja retención de usuarios):

La baja retención de usuarios es un indicador de que los usuarios están visitando nuestra plataforma pero no están comprometidos lo suficiente como para quedarse y participar activamente. Esto puede deberse a una variedad de factores, como una mala experiencia de usuario, falta de contenido relevante, dificultades técnicas o falta de incentivos para volver. Abordar este problema es crucial para garantizar que los usuarios se queden y se comprometan con nuestra plataforma a largo plazo.

Inconsistencias al acceder a NodoPlay desde dispositivos móviles:

Dado el creciente uso de dispositivos móviles para acceder a plataformas en línea, es fundamental garantizar una experiencia consistente y de calidad en todos los dispositivos. Las inconsistencias al acceder a nuestra plataforma desde dispositivos móviles pueden resultar en

frustración por parte de los usuarios, lo que a su vez puede llevar a una menor retención y participación. Es crucial abordar este problema para garantizar que todos los usuarios, independientemente del dispositivo que utilicen, tengan una experiencia óptima.

Para abordar las soluciones a los problemas:

Meta: Aumentar el número de personas que compran productos/servicios (para el problema de Audiencia reducida):

Aumentar el número de personas que compran productos/servicios es crucial para contrarrestar el problema de una audiencia reducida. Al mejorar la accesibilidad, relevancia y calidad de nuestros productos/servicios, aumentamos la probabilidad de que los usuarios encuentren valor en lo que ofrecemos y se conviertan en clientes. Esto no solo amplía nuestra base de clientes, sino que también puede generar recomendaciones y referencias que atraigan a más usuarios.

Meta: Comunicación/interacción directa entre el cliente y el creador de las gamificaciones con el objetivo de cumplir todos los requisitos que se mencionen (para el problema de Inhabilidad de obtención de un producto/servicio esperado por parte de un usuario debido a la falta de comunicación entre el encargado de realizar la toma de requisitos y el creador de las gamificaciones):

Mejorar la comunicación entre el cliente y el equipo de desarrollo es fundamental para garantizar que los productos o servicios entregados cumplan con las expectativas y necesidades del cliente. Al establecer una comunicación más directa y transparente, se pueden identificar y abordar de manera más efectiva los requisitos del cliente, evitando así malentendidos y entregas insatisfactorias. Esto, a su vez, fortalece la confianza del cliente y mejora la calidad percibida de nuestros productos/servicios.

Meta: Conseguir mejorar la calidad de los servicios y de los productos que se venden en Nodoplay (para el problema de Feedback):

Mejorar la calidad de los servicios y productos vendidos es esencial para abordar el problema de retroalimentación insuficiente. Al centrarnos en mejorar la calidad de lo que ofrecemos, aumentamos la probabilidad de recibir retroalimentación positiva y constructiva por parte de los usuarios. Esta retroalimentación nos permite identificar áreas de mejora específicas y realizar ajustes que aumenten aún más la calidad y la satisfacción del cliente.

Meta: Conseguir que los usuarios no abandonen la página a los pocos segundos de entrar en ella (para el problema de "Web tourists"):

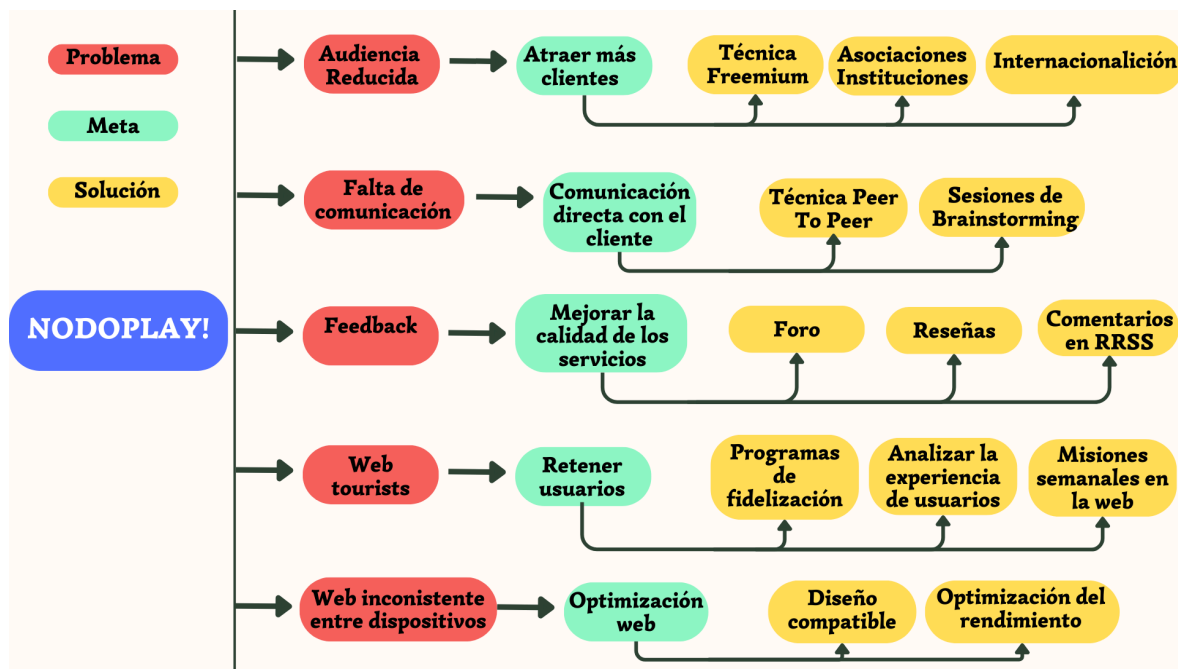
Para abordar la baja retención de usuarios, es fundamental mejorar la experiencia del usuario desde el momento en que ingresan a nuestra página. Al optimizar el diseño, la navegación y el contenido de la página, podemos captar la atención de los usuarios y mantenerlos comprometidos por más tiempo. Esto puede incluir estrategias como mejorar la velocidad de carga, proporcionar contenido relevante y atractivo, y simplificar el proceso de navegación para facilitar la exploración y la interacción.

Meta: Optimizar la experiencia móvil con un diseño responsivo (para el problema de Inconsistencias al acceder a NodoPlay desde dispositivos móviles):

La optimización de la experiencia móvil es esencial para abordar las inconsistencias al acceder desde dispositivos móviles. Al garantizar un diseño responsivo que se adapte a diferentes dispositivos y tamaños de pantalla, mejoramos la accesibilidad y la usabilidad de nuestra plataforma en dispositivos móviles. Esto no solo reduce la frustración de los usuarios al encontrar problemas de visualización o funcionalidad, sino que también aumenta la retención y participación de los usuarios que acceden a nuestra plataforma a través de dispositivos móviles.

Mind Mapping

Se ha realizado el mapa mental sobre las conclusiones obtenidas de la realización de las técnicas de 'Problems and Goals' y 'Brainstorming'.

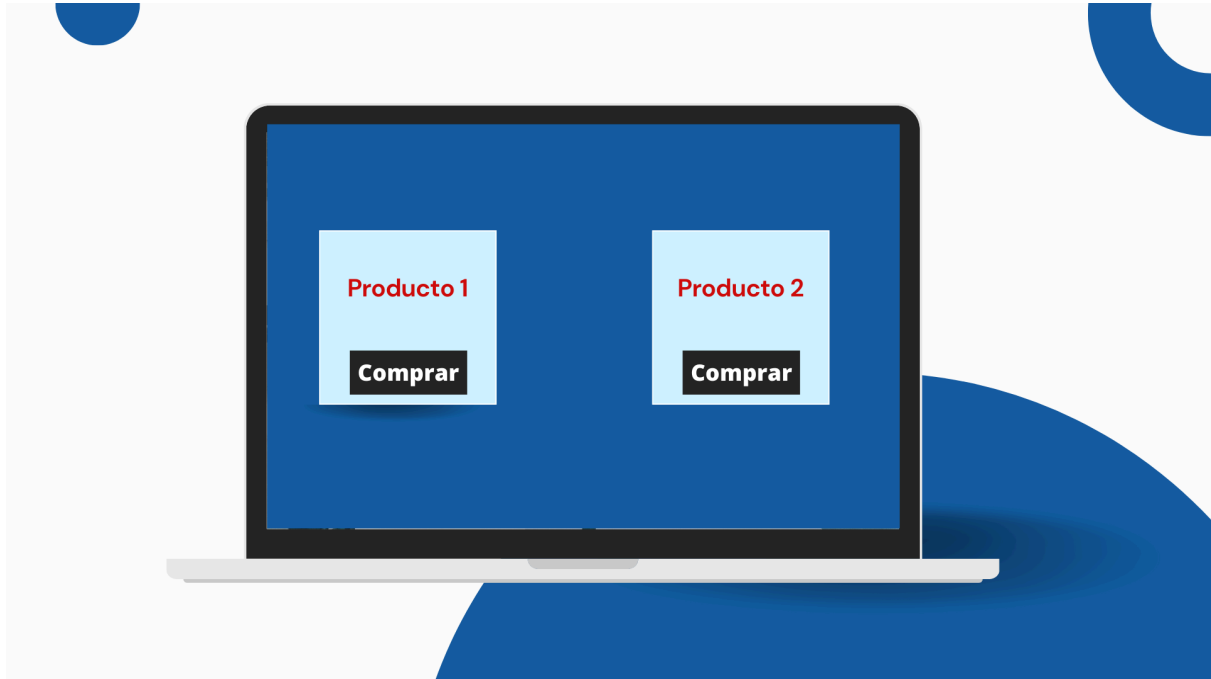


STORYBOARD:

Título: "Audiencia Ampliada"

Escena 1: Introducción

Se muestra una tienda física o un sitio web de una empresa que vende productos/servicios.



El dueño o gerente de la empresa está preocupado mientras observa cómo pocas personas entran a la tienda o visitan el sitio web.



Escena 2: Problema Expuesto

El dueño/gerente revisa las estadísticas de ventas y se da cuenta de que el número de clientes ha disminuido en los últimos meses.



Se ve al dueño/gerente frustrado discutiendo con el equipo sobre cómo resolver este problema.



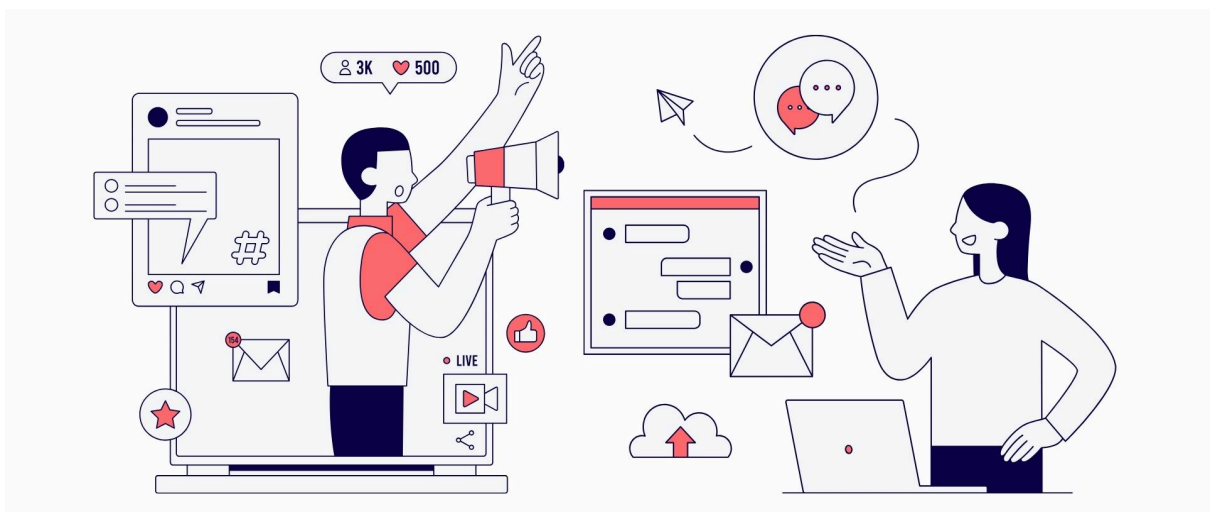
Escena 3: Solución Propuesta

Uno de los empleados sugiere utilizar las redes sociales para llegar a una audiencia más amplia.



Escena 4: Implementación de la Solución

El equipo decide seguir la sugerencia y comienza a planificar cómo usar las redes sociales para promocionar los productos/servicios de la empresa.



Escena 5: Resultados de la Solución

Se muestra una serie de publicaciones en las redes sociales, como anuncios y publicaciones.

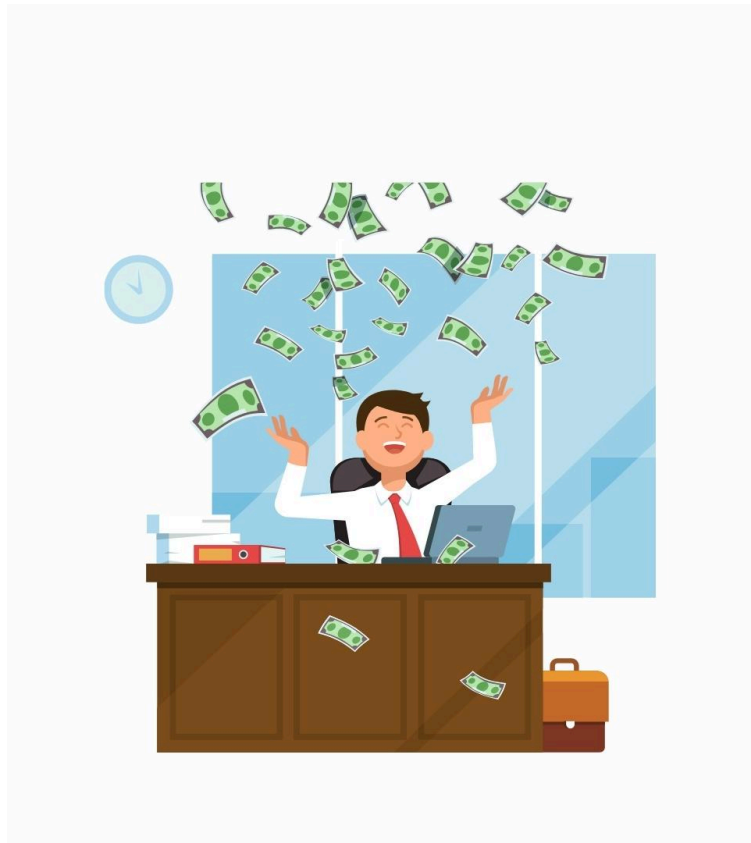


Se observa cómo el tráfico en la tienda física o el sitio web comienza a aumentar gradualmente.



Escena 6: Conclusión

Se muestra al dueño/gerente y al equipo satisfechos al ver que la audiencia está creciendo y las ventas están aumentando gracias a la estrategia de marketing en redes sociales.



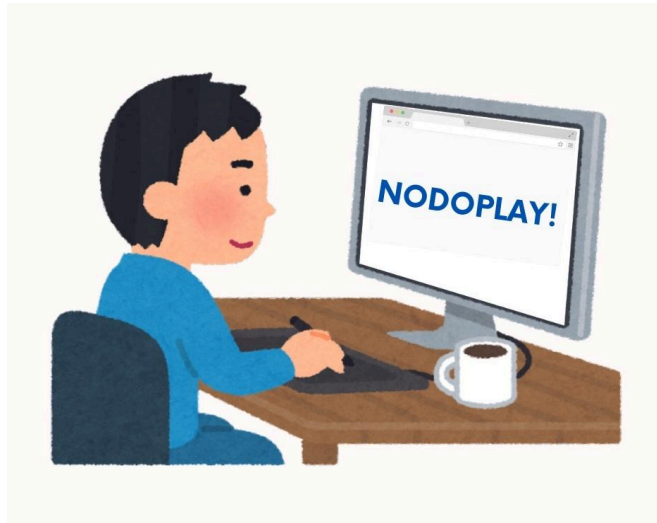
Problema "Web tourists" (Baja retención de usuarios):

Meta: Conseguir que los usuarios no abandonen la página a los pocos segundos de entrar en ella

Brainstorming: Programas de fidelización y recompensas para usuarios activos. Analizar la experiencia del usuario para identificar puntos de abandono y mejorarlos. Propuesta de misiones para aumentar la involucración de los usuarios.

Viñeta 1: Introducción

Escena: Un usuario está frente a su computadora, mirando su pantalla.



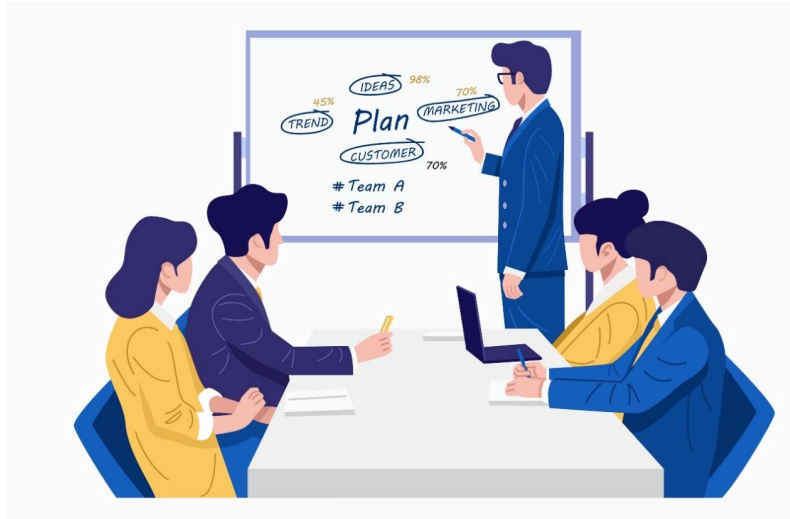
Viñeta 2: Identificación del problema

Escena: El usuario frunce el ceño mientras mira la página, claramente insatisfecho.



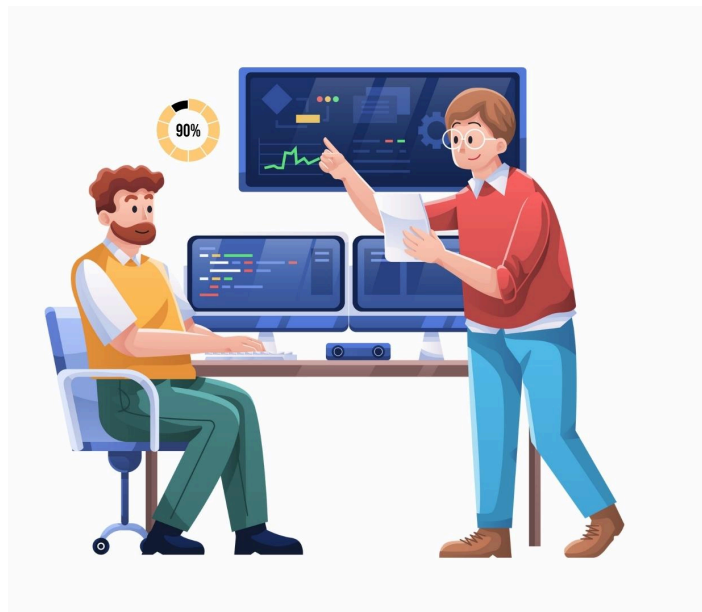
Viñeta 3: Solución propuesta

Escena: Un equipo de diseñadores y desarrolladores trabajando juntos en una sala de reuniones, discutiendo ideas.



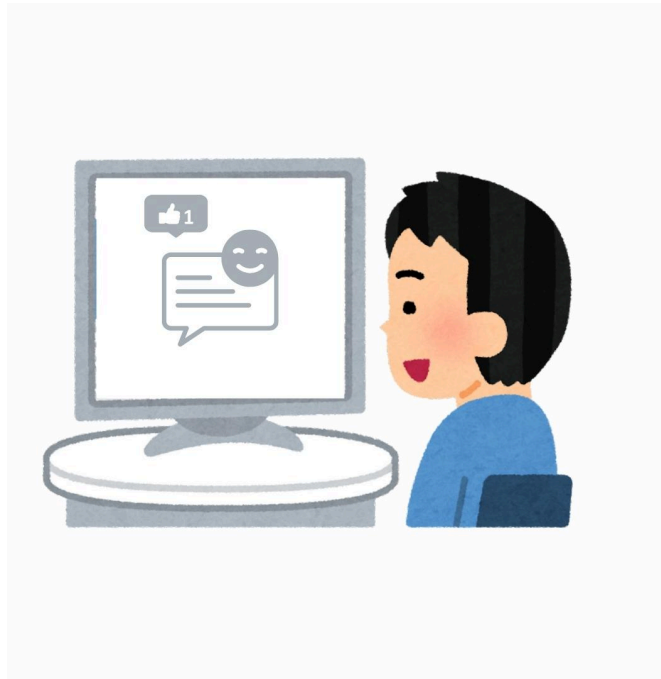
Viñeta 4: Implementación

Escena: Un programador escribiendo código e implementando todas las mejoras acordadas en la reunión.



Viñeta 5: Compromiso continuo

Escena: Después de la mejora, el usuario está interactuando positivamente con la página, dejando comentarios y compartiendo en redes sociales.



Sesiones 7 y 8

7.1 y 8.1 · Descripción del problema

Se han identificado una serie de requisitos, problemas, metas y consideraciones provenientes de diversas técnicas y perspectivas, abarcando desde la arquitectura del sistema hasta las preferencias de contacto de los usuarios. A través de un enfoque integral que combina la técnica de System Archaeology, análisis de problemas y objetivos, así como la perspectiva basada en entrevistas y mapeo mental, se busca abordar las necesidades y aspiraciones tanto del equipo de desarrollo como de los usuarios finales.

Los requisitos extraídos de System Archaeology, como la mejora en la accesibilidad, la claridad en la estructura de opciones de productos y la implementación de funciones de cancelación de compra, establecen una base sólida para garantizar una experiencia de usuario más fluida y transparente. Por otro lado, los objetivos identificados en la fase de problemas, metas y brainstorming, como la optimización del diseño web, la diferenciación entre características gratuitas y premium, y la implementación de incentivos para la participación activa, apuntan a mejorar la calidad y la participación en la plataforma.

Las entrevistas realizadas proporcionaron valiosas perspectivas sobre las preferencias y necesidades de los usuarios, destacando la importancia de la estética, la personalización y la adaptabilidad, así como la necesidad de ofrecer una variedad de servicios, desde asesorías hasta recursos educativos abiertos (REAs). Finalmente, el mapeo mental reveló áreas clave de enfoque, como la atracción y retención de clientes, la comunicación directa y la mejora continua de los servicios.

7.2 y 8.2 · Resolución

Requisitos extraídos de la técnica System Archaeology:

(SA-1) →Indicador visual para la selección: Se requiere un indicio visual más explícito o una etiqueta clara para indicar la opción seleccionada cuando no se marque explícitamente.

(SA-2) →Estructura clara de opciones para productos: Es necesario revisar y mejorar la estructura de las opciones de productos, especialmente en los cursos, para que sean más intuitivas y fáciles de entender para los usuarios.

(SA-3) →Botón de cancelación de compra: Se debe agregar un botón específico que permita a los usuarios cancelar una compra en caso de que decidan no completarla, asegurando así una experiencia de usuario más fluida y transparente.

(SA-4) →Mejora en la accesibilidad y ubicación de la asesoría: Se requiere mejorar la accesibilidad y la visibilidad de la función de asesoría, facilitando su ubicación y seguimiento

para los usuarios, lo que garantizará una mejor experiencia de usuario y una mayor satisfacción.

(SA-5) →Capacidad de modificar gamificaciones desde el gestor: Se necesita habilitar la capacidad de modificar las gamificaciones directamente desde el gestor, lo que permitirá una gestión más eficiente y flexible de estas funcionalidades dentro del sistema.

Problems, Goals and Brainstorming:

(PGB-1) →Desarrollar una plataforma que facilite la comunicación directa entre el cliente y el equipo encargado de desarrollar las gamificaciones.

(PGB-2) →Optimizar el diseño y la navegación de la página web para mejorar la experiencia del usuario.

(PGB-3) →Desarrollar un diseño responsivo que se adapte a diferentes dispositivos y tamaños de pantalla.

(PGB-4) →Diseñar una estrategia clara para diferenciar entre las características gratuitas y de pago.

(PGB-5) →Establecer límites claros en las características gratuitas para incentivar la conversión a la versión premium.

(PGB-6) →Este sistema debe incluir diferentes canales para recopilar feedback, como foros, reseñas de productos y comentarios en redes sociales.

(PGB-7) →Implementar un foro dentro de la plataforma NodoPlay donde los usuarios puedan discutir temas relevantes, realizar preguntas y ofrecer sugerencias.

(PGB-8) →Ofrecer incentivos como puntos, descuentos o acceso a contenido exclusivo por realizar acciones específicas, como acceder diariamente o completar misiones.

(PGB-9) →Implementar herramientas de análisis de UX para monitorear el comportamiento de los usuarios e identificar puntos de abandono en la plataforma.

Perspective-based reading:

(PBR-1)→Implementar mejoras de accesibilidad para usuarios con discapacidades funcionales.

(PBR-2)→Facilitar la creación y publicación de juegos educativos para los desarrolladores.

(PBR-3)→Fomentar una comunidad activa de creadores de juegos educativos.

(PBR-4)→Mantener un diseño minimalista y estético.

Entrevista:

(E-1) → Número de elementos que encajan con Nodoplay: La página debe destacar los elementos que se alinean con la identidad y el propósito de Nodoplay, como la gamificación y la educación.

(E-2) → Estética: La estética debe ser atractiva pero sin aparentar preferencia por potenciales clientes.

(E-3) → Preferencia de contacto mediante formularios: Se prefiere el contacto a través de formularios para conservar información y ofrecer asistencia.

(E-4) → Nivel de complejidad y dificultad educativa: La página debe adaptarse al nivel de complejidad y dificultad educativa apropiado.

(E-5) → Distintos primeros inputs para usuarios no registrados y clientes: La página debe ofrecer experiencias diferentes según el usuario esté registrado o no.

(E-6) → Problemas a evitar en prototipos: Evitar menús enrevesados y exposición excesiva de información.

(E-7) → Presentación gradual de contenido gratuito: El contenido gratuito debe presentarse primero, seguido por contenido de pago una vez se adquiere el contenido gratuito.

(E-8) → Personalización: La personalización es crucial para la experiencia del usuario.

(E-9) → Compra de gamificaciones ya creadas con opción de personalización: Debe ser posible comprar gamificaciones predefinidas y personalizarlas por un precio adicional.

(E-10) → Formas de obtención de puntos: Se deben ofrecer distintas formas de obtener puntos, como compartir en redes sociales.

(E-11) → Compatibilidad con el nivel doble A de accesibilidad: La página debe cumplir con los estándares de accesibilidad para evitar conflictos.

(E-12) → Priorización de la legislación sobre las decisiones del cliente: Las decisiones de diseño deben seguir las directrices legales y ayudar al cliente a entender las razones detrás de ellas.

(E-13) → Adaptabilidad: La página debe ser adaptable a cambios y evoluciones futuras.

(E-14) → Implementación de apartado de videojuegos: Se debe incluir un apartado de videojuegos creados por Nodoplay, ya sea para compras o de otra manera.

(E-15) → Asesorías: La página debe ofrecer servicios de asesoría para clientes que lo requieran.

(E-16) → REAs (Recursos Educativos Abiertos) (nuevo): Debe haber una sección dedicada a los REAs, ofreciendo recursos educativos de acceso abierto.

(E-17) → Carrito no visible: El carrito de compras no debe ser visible de forma predeterminada, para no distraer al usuario de otras actividades en la página. Se puede optar por activarlo solo cuando el usuario lo solicite o cuando haya productos añadidos a él.

Mind mapping:

(MM-1) → Atraer más clientes

- Técnica Freemium
- Asociaciones Instituciones
- Internacionalización

(MM-2) → Comunicación directa con el cliente

- Técnica Peer To Peer
- Sesiones de Brainstorming

(MM-3) → Mejorar la calidad de los servicios

- Foro
- Reseñas
- Comentarios en RRSS

(MM-4) → Retener usuarios

- Programas de fidelización
- Analizar la experiencia de usuarios
- Misiones semanales en la web

(MM-5) → Optimización web

- Diseño compatible
- Optimización del rendimiento

Sesión 9

9.1 · Descripción del problema

En el proceso de desarrollo y gestión de sistemas, es común encontrarse con una amplia variedad de requisitos provenientes de diferentes grupos de interés. Sin embargo, es crucial abordar estos requisitos de manera sistemática y coherente para garantizar que se satisfagan las necesidades de todos los involucrados. Esta semana, la organización se ha dedicado a identificar, documentar y resolver los conflictos que surgen entre los requisitos de diferentes grupos de interés en relación con su sistema. Desde los usuarios directos del sistema hasta los directores de procesos/negocios, cada grupo tiene sus propias prioridades y expectativas que deben ser consideradas y gestionadas de manera adecuada.

En este contexto, es fundamental comprender los conflictos que surgen entre los requisitos de diferentes grupos de interés y encontrar soluciones que equilibren estas demandas de manera efectiva. Al hacerlo, se garantiza que se alcancen los objetivos organizacionales y se satisfagan las necesidades de los usuarios finales de manera óptima. A través de un análisis cuidadoso y una resolución estratégica de conflictos, la organización está posicionada para avanzar hacia el éxito en el desarrollo y la implementación de su sistema, cumpliendo con las expectativas y requisitos de todos los grupos de interés involucrados.

9.2 · Resolución

Este es el listado de requisitos ordenados de mayor a menor importancia según el orden de relevancia de cada tipo de stakeholder de NodoPlay.

Usuarios Directos del Sistema:

SA-1: Indicador visual para la selección

E-8: Personalización

SA-2: Estructura clara de opciones para productos

SA-3: Botón de cancelación de compra

SA-4: Mejora en la accesibilidad y ubicación de la asesoría

SA-5: Capacidad de modificar gamificaciones desde el gestor

PGB-2: Optimizar el diseño y la navegación de la página web

PGB-8: Ofrecer incentivos por acciones específicas

E-4: Nivel de complejidad y dificultad educativa

E-15: Asesorías

Directores de Procesos/Negocio:

PGB-1: Desarrollar una plataforma de comunicación directa entre el cliente y el equipo encargado de desarrollar las gamificaciones

PGB-4: Diseñar una estrategia clara para diferenciar entre las características gratuitas y las premium

PGB-5: Establecer límites claros en las características gratuitas

PGB-6: Incluir diferentes canales para recopilar feedback

PGB-7: Implementar un foro dentro de la plataforma para discusiones

PGB-9: Implementar herramientas para analizar la experiencia del usuario y mejorar continuamente la plataforma

MM-1: Atraer más clientes

MM-2: Comunicación directa con el cliente

MM-3: Mejorar la calidad de los servicios

MM-4: Retener usuarios

MM-5: Optimización web

Personal de TI:

SA-5: Capacidad de modificar gamificaciones desde el gestor

PGB-1: Desarrollar una plataforma de comunicación directa entre el cliente y el equipo encargado de desarrollar las gamificaciones

PGB-2: Optimizar el diseño y la navegación de la página web

PGB-3: Desarrollar un diseño responsivo

PGB-8: Ofrecer incentivos por acciones específicas

PGB-9: Implementar herramientas de análisis de UX

Organizaciones Gubernamentales o Reguladores:

E-12: Priorización de la legislación sobre las decisiones del cliente

Clientes y Consumidores u Organizaciones de Consumidores:

SA-3: Botón de cancelación de compra

PBR-1: Implementar mejoras de accesibilidad para usuarios con discapacidades funcionales

PBR-2: Facilitar la creación y publicación de juegos educativos para los desarrolladores

E-2: Estética

E-5: Distintos primeros inputs para usuarios no registrados y clientes

E-7: Presentación gradual de contenido gratuito

E-9: Compra de gamificaciones ya creadas con opción de personalización

E-11: Compatibilidad con el nivel doble A de accesibilidad

E-14: Implementación de apartado de videojuegos

A continuación, se presentan aquellos conflictos entre requisitos y sus soluciones.

Conflicto 1: SA-5 vs. PGB-1

Conflicto: La capacidad de modificar gamificaciones directamente podría reducir la necesidad de comunicación directa entre cliente y equipo de desarrollo.

Prioridad: SA-5 tiene una alta prioridad para los Usuarios Directos, mientras que PGB-1 es de prioridad media para Directores de Procesos/Negocio.

Solución: Mantener SA-5 y ajustar PGB-1 para complementar la capacidad de modificación, asegurando canales de comunicación eficaces para otros asuntos.

Conflicto 2: E-12 vs. PGB-4

Conflicto: La priorización de la legislación sobre decisiones del cliente podría afectar la implementación de estrategias de diferenciación entre características gratuitas y premium.

Prioridad: E-12 es de alta prioridad para Organizaciones Gubernamentales o Reguladores, mientras que PGB-4 es de prioridad media para Directores de Procesos/Negocio.

Solución: Revisar PGB-4 para asegurar el cumplimiento legal sin comprometer la estrategia de diferenciación, priorizando el cumplimiento normativo.

Conflicto 3: E-8 vs. PBR-2

Conflicto: La personalización puede afectar la calidad y coherencia de los juegos educativos creados por diferentes desarrolladores.

Prioridad: E-8 es de alta prioridad para Usuarios Directos, mientras que PBR-2 es de prioridad media para Usuarios Directos.

Solución: Revisar PBR-2 para garantizar que la personalización no comprometa la calidad de los juegos educativos, manteniendo la prioridad en la experiencia personalizada.

Sesión 10

10.1 · Descripción del problema

La sesión de trabajo designada implica una revisión meticulosa del prototipo anterior para evaluar su cumplimiento con los requisitos establecidos. Esta tarea crítica no solo requiere analizar el prototipo existente, sino también documentar los requisitos originales del proyecto en profundidad. El objetivo es validar la conformidad del prototipo con estos requisitos, identificar cualquier discrepancia entre ellos y generar informes detallados con recomendaciones específicas para abordar las desviaciones encontradas. Esta sesión se posiciona como un hito crucial en el desarrollo del proyecto, ya que la calidad y efectividad del producto final dependen en gran medida de la precisión con la que se cumplan los requisitos acordados.

Para abordar este desafío de manera efectiva, es fundamental adoptar un enfoque sistemático y exhaustivo. Esto implica no solo una evaluación superficial del prototipo, sino una inmersión profunda en su estructura, funcionalidad y cumplimiento de los requisitos definidos. La claridad en la comunicación, la precisión en el análisis y la atención al detalle serán elementos clave para garantizar el éxito de esta sesión.

10.2 · Resolución

Aunque el prototipo actual se basa en una versión reciente relacionada con Nodoplay!, reconocemos la necesidad de realizar modificaciones significativas para cumplir con los requisitos del cliente y elevar la calidad del servicio ofrecido.

En primer lugar, el requisito SA-2 de una estructura clara de opciones para productos exige un análisis detallado de la arquitectura de información y la experiencia del usuario. Esto implica no solo organizar las opciones de productos de manera lógica y accesible, sino también diseñar una interfaz intuitiva que facilite la navegación y la toma de decisiones para los usuarios.

Respecto al requisito E-8 de personalización, reconocemos su importancia en la creación de una experiencia de usuario única y adaptada a las preferencias individuales. Para abordar esto, se proponen funciones avanzadas de personalización que permitan a los usuarios configurar sus perfiles, seleccionar temas de interés y adaptar la interfaz según sus necesidades específicas, incluyendo opciones de accesibilidad para aquellos con discapacidades funcionales, como se detalla en el requisito PBR-1.

A continuación, el requisito PGB-2 de optimizar el diseño y la navegación de la página web requiere una revisión exhaustiva del diseño actual y de la experiencia de navegación. Se propone mejorar la usabilidad de la página web mediante la simplificación de la estructura, la optimización de la velocidad de carga y la mejora de la navegación entre las diferentes secciones del sitio

Este último requisito, PBR-1, establece la necesidad de implementar mejoras de accesibilidad para garantizar que la plataforma sea inclusiva y accesible para todos los usuarios, independientemente de sus capacidades. Esto implica no solo cumplir con los estándares básicos de accesibilidad, como ajustes de contraste y tamaño de fuente, sino también integrar herramientas de navegación alternativas y compatibilidad con tecnologías de asistencia.

Finalmente, el requisito PGB-7 de integrar un foro dentro de la plataforma representa una oportunidad para fomentar la participación y el intercambio de ideas entre los usuarios. Para garantizar su éxito, se propone diseñar un espacio interactivo que no solo facilita las discusiones, sino que también promueva un entorno seguro y respetuoso mediante la implementación de funciones de moderación y administración.

Antes de terminar, se añaden otros requisitos como la inclusión de REAs en la cabecera de la página web, un banner fijo puesto que el banner que había estaba en movimiento continuo y no incluía al usuario la posibilidad de poder navegar por este como el usuario desee, etc.

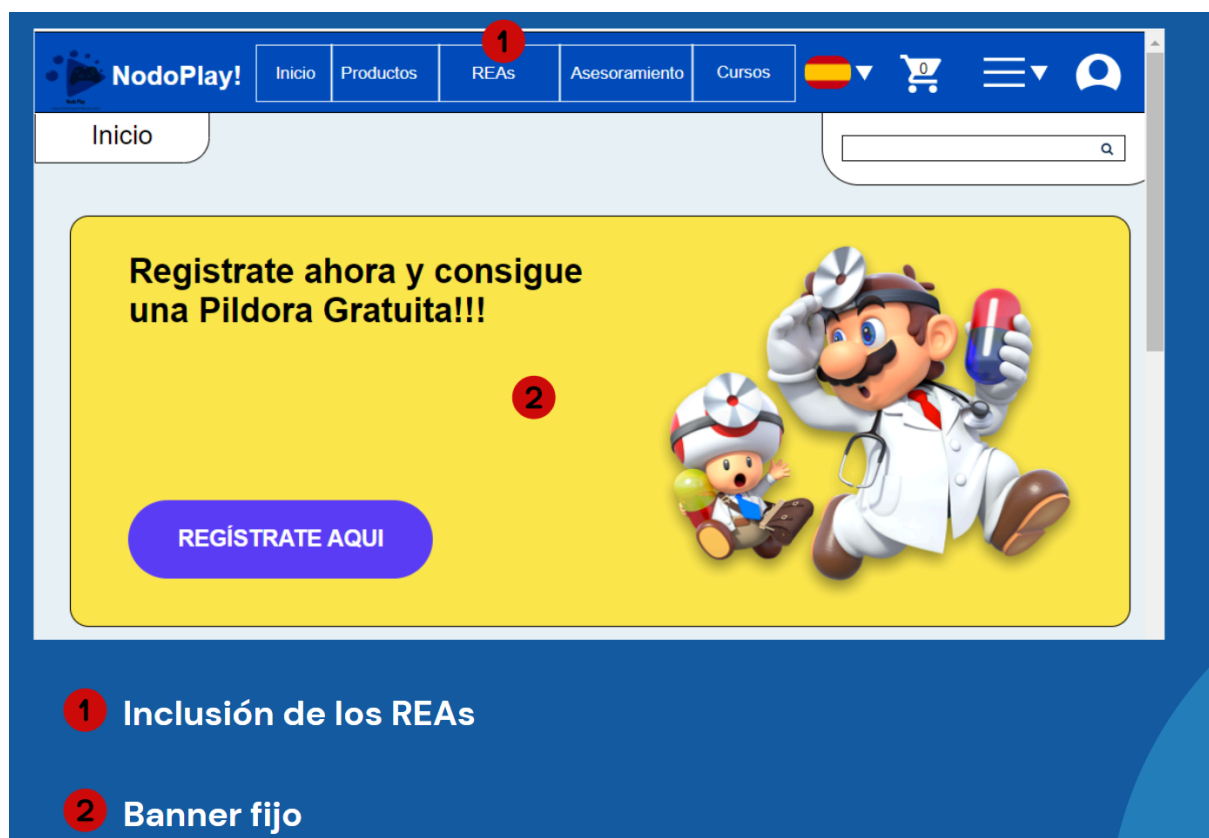
Sesiones 11 y 12

11.1 y 12.1 · Descripción del problema

Estas sesiones representan un punto crucial en el desarrollo del proyecto, donde se implementarán los requisitos identificados como no realizados o que requieren mejoras adicionales utilizando la herramienta de diseño JustInMind. En este período, el equipo se centra en transformar los hallazgos de las revisiones anteriores en soluciones concretas y funcionales, desde la estructura clara de opciones para productos hasta la integración de un foro dentro de la plataforma.

11.2 y 12.2 · Resolución

Algunos de los requisitos implementados en JustInMind son los siguientes:





Gimnasio

Transforma tu vida con nuestro gimnasio gamificado: supera desafíos, gana puntos por tus logros y compite en actividades saludables. ¡Descubre tu mejor versión en cada entrenamiento!

[Ver Descripción](#)

[Conócenos](#)

[Foro](#)

1 Inclusión de un foro

Code	Version	Name	Description	Author	Last Modified	Related Component	Category	Type
> 29	v2.0	Capacidad de modific...	Permite al equipo de desarrolladores modific...	Ignacio Alcalde T...	04/05/2024 13:33	Rectangle 7: Component of Pagina Cestor	Accepted	Functioni
> 28	v4.0	Diseñar una estrategia ...	La estrategia para diferenciar entre característ...	Carlos Fernández...	04/05/2024 13:37	Rectangle 13: Component of curso nivel princi...	Accepted	Performa
27	v1.0	Adaptabilidad	La página debe ser adaptable a cambios y evo...	Carlos Fernández...	26/04/2024 16:37	Descripcion HP: Component of Pagina Cestor...	Accepted	Developr
25	v1.0	Retener usuarios	Desarrollar estrategias para retener a los usua...	Ignacio Alcalde T...	25/04/2024 20:14	None	Accepted	Administ
24	v1.0	Mejora de Servicios	Implementar medidas para mejorar la calida...	Ignacio Alcalde T...	25/04/2024 20:13	Descripcion HP: Component of Pagina Cestor	Accepted	Quality
> 23	v2.0	Comunicación Directa	Establecer una comunicación directa y efecti...	Ignacio Alcalde T...	29/04/2024 17:10	Asesoramiento: Component of Parte Superior	Accepted	Interface
22	v1.0	Atracción de Clientes	Desarrollar estrategias para atraer a más clien...	Ignacio Alcalde T...	25/04/2024 20:05	None	Accepted	Administ
> 21	v3.0	Implementar herramie...	Implementar herramientas para analizar la ex...	Ignacio Alcalde T...	04/05/2024 13:47	Rectangle 7: Component of Pagina Cestor	Accepted	Quality
> 20	v2.0	Implementar un foro d...	Implementar un foro dentro de la plataforma ...	Ignacio Alcalde T...	04/05/2024 13:44	None	Accepted	Developr
> 9	v3.0	Desarrollar un diseño r...	Desarrollar un diseño responsivo que se adapt...	Carlos Fernández...	04/05/2024 13:35	None	Discarded	Performa
8	v1.0	Ofrecer incentivos por ...	Ofrecer incentivos como puntos, descuentos ...	Ignacio Alcalde T...	24/04/2024 19:24	None	Accepted	Performa
> 19	v3.0	Incluir diferentes canal...	Incluir una variedad de canales para recopilar ...	Ignacio Alcalde T...	04/05/2024 13:42	Asesoramiento: Component of Parte Superior...	Accepted	Interface
> 7	v2.0	Optimizar el diseño y l...	Optimizar el diseño y la navegación de la pági...	Carlos Fernánde...	29/04/2024 18:08	None	Discarded	Functioni
> 18	v2.0	Límites Claros	Establecer límites claros y comprensibles en l...	Ignacio Alcalde T...	04/05/2024 12:26	None	Discarded	Quality
> 6	v3.0	Estructura clara de op...	Es necesario revisar y mejorar la estructura de...	Carlos Fernández...	04/05/2024 12:12	Cuadro HP: Component of Cursos, Cuadro HP...	Accepted	Functioni
5	v1.0	Botón de cancelación ...	Se debe agregar un botón específico que per...	Carlos Fernández...	24/04/2024 18:59	ELIMINAR: Component of Carrito, ELIMINAR: ...	Accepted	Functioni
16	v1.0	Conexión Camify	Desarrollar una plataforma que facilite la com...	Ignacio Alcalde T...	25/04/2024 19:58	Rectangle 7: Component of Pagina Cestor	Accepted	Developr
48	v1.0	Mejorar la calidad de l...	El requisito de mejorar la calidad de los servic...	Carlos Fernández...	04/05/2024 16:35	Cuadro HP: Component of Foro, Asesoramien...	Accepted	Quality
4	v1.0	Mejora en la accesibili...	Se requiere mejorar la accesibilidad y la visibi...	Ignacio Alcalde T...	24/04/2024 18:57	Asesoramiento: Component of Parte Superior	Accepted	Interface

Code	Version	Name	Description	Author	Last Modified	Related Component	Category	Type
> 15	v.2.0	Priorización de la legis...	Priorización de cumplimiento legal sobre pref...	Carlos Fernández...	04/05/2024 16:37	None	Proposed	Administ
47	v.1.0	Comunicación directa ...	El requisito de establecer una comunicación ...	Carlos Fernández...	04/05/2024 16:31	Asesoramiento: Component of Parte Superior...	Accepted	Quality
3	v.1.0	Indicador visual para la...	Se requiere un indicio visual más explícito o u...	Carlos Fernández...	24/04/2024 18:50	None	Accepted	Interface
> 14	v.2.0	Facilitar la creación y p...	Sistema fácil para desarrollar y publicar juego...	Carlos Fernández...	04/05/2024 12:16	Descripcion HP: Component of Pagina Gestor	Accepted	Developr
46	v.1.0	Atraer más clientes	El requisito de atraer más clientes es fundam...	Carlos Fernández...	04/05/2024 16:27	Rectangle 6: Component of Parte Superior	Accepted	Administ
> 13	v.2.0	Implementar mejoras ...	Mejoras de accesibilidad para usuarios con di...	Carlos Fernández...	04/05/2024 16:44	Modo Daltónico: Component of PerfilUsuario...	Accepted	Functioni
45	v.1.0	Carrito no visible	El carrito de compras no debe ser visible de fo...	Carlos Fernández...	04/05/2024 16:21	Shopping Cart: Component of Parte Superior, ...	Accepted	Interface
12	v.1.0	Nivel de complejidad y ...	La página debe adaptarse al nivel de compleji...	Ignacio Alcalde T...	24/04/2024 20:47	Cuadro HP: Component of Cursos, Cuadro HP...	Accepted	Operatio
44	v.1.0	Apartado de Asesorías	La página debe ofrecer servicios de asesoría p...	Carlos Fernández...	04/05/2024 16:14	Asesoramiento: Component of Parte Superior	Accepted	Interface
43	v.1.0	Implementación de a...	Se debe incluir un apartado de videojuegos c...	Carlos Fernández...	04/05/2024 16:07	Secondary button: Component of Página Prin...	Accepted	Usability
10	v.1.0	REAs (Recursos Educat...	Integración de REAs (Recursos Educativos Abi...	Ignacio Alcalde T...	24/04/2024 20:34	REAs: Component of Parte Superior	Accepted	Resource
42	v.1.0	Compatibilidad con el ...	La página debe cumplir con los estándares de...	Carlos Fernández...	04/05/2024 16:00	None	Accepted	Quality
41	v.1.0	Formas de obtención ...	Se deben ofrecer distintas formas de obtener...	Carlos Fernández...	04/05/2024 15:58	None	Discarded	Functioni
> 40	v.2.0	Personalización	La personalización es crucial para la experien...	Carlos Fernández...	04/05/2024 15:53	Modo oscuro: Component of PerfilUsuario, Ta...	Accepted	Interface
> 39	v.2.0	Presentación gradual ...	El contenido gratuito debe presentarse prim...	Carlos Fernández...	04/05/2024 15:49	None	Accepted	Functioni
38	v.1.0	Problemas a evitar en ...	Evitar menús enrevesados y exposición exces...	Carlos Fernández...	04/05/2024 15:44	None	Accepted	Quality
37	v.1.0	Preferencia de contacto...	Preferencia de contacto mediante formulario...	Carlos Fernández...	04/05/2024 15:38	Asesoramiento: Component of Parte Superior	Accepted	Usability
36	v.1.0	Estetica minimalista	La estetica debe ser atractiva pero sin prefer...	Carlos Fernández...	04/05/2024 15:35	None	Accepted	Interface
35	v.1.0	Número de elementos ...	La página debe destacar los elementos que s...	Carlos Fernández...	04/05/2024 15:28	None	Accepted	Interface

Sesión 13

13.1 · Descripción del problema

La presentación del proyecto, programada para el 2 de mayo en el aula C1, constituye un momento crucial para cada grupo participante. Siguiendo estrictas pautas de preparación, se espera que cada equipo demuestre su comprensión y ejecución del proyecto en un documento de presentación, utilizando herramientas como PowerPoint, Google Slides o Prezi. Desde la identificación de los grupos de interés y las fuentes de requisitos hasta la validación del prototipo, cada paso debe ser detallado en un máximo de 15 minutos de exposición. Además, se enfatiza la participación equitativa de todos los miembros del grupo, quienes deben abordar aspectos como la gestión del trabajo, la colaboración con otros equipos y las conclusiones extraídas de la experiencia, brindando así una visión completa y reflexiva del proyecto.

13.2 · Resolución

Tras una charla entre todos los integrantes del grupo, optamos por Canva como plataforma para nuestra presentación. Tras establecer un guion y algunas pautas que todos debían seguir, nos pusimos manos a la obra y llevamos a cabo la presentación, asegurándonos de transmitir el contenido de manera clara y efectiva.

Link a la presentación:

https://www.canva.com/design/DAGDWgUDReU/y-cUAWB5EZQJ9Q1BRGwctxw/edit?utm_content=DAGDWgUDReU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Sesión 14

14.1 · Descripción del problema

Durante la sesión, se llevó a cabo la entrega y validación de prototipos, donde cada miembro del equipo debía subir el archivo .vp correspondiente al prototipo desarrollado. La nomenclatura del archivo requerido seguía un formato específico, que incluía el número de grupo, el nombre del prototipo y la versión. Por ejemplo, "5C_NodoPlay_v2_1.vp". Este prototipo debía contener todos los requisitos del sistema en la vista "REQUIREMENTS", enlazados de manera apropiada con los elementos de la interfaz. Cada requisito debía estar completamente especificado, con todos sus campos debidamente completados.

El objetivo es evaluar si el prototipo propuesto cumple con los deseos y necesidades de los principales interesados. Se establecieron criterios de evaluación y se debía justificar cada uno de ellos, identificando tanto los aspectos positivos como las posibles mejoras necesarias para la entrega final del proyecto. Esta actividad proporcionó una oportunidad valiosa para evaluar y mejorar los prototipos en función de las expectativas de los interesados y los requisitos del sistema

14.2 · Resolución

Después de una exhaustiva validación por parte de varios usuarios, se ha identificado la ausencia de enlaces que dirijan a los requisitos específicos junto con los elementos correspondientes que abordan los problemas en la página. De forma que todos los requisitos se encuentran enlazados como mínimo a un elemento que resuelve los problemas en la página.

En cuanto al resto, todo parece encontrarse en orden.

Conclusión de la documentación

La realización de las prácticas de la asignatura Ingeniería de Requisitos ha representado una oportunidad invaluable para fortalecer nuestra competencia profesional y adquirir conocimientos prácticos fundamentales en nuestro campo de estudio. A través del riguroso seguimiento de cada fase del proceso, hemos consolidado habilidades en la gestión de proyectos, resolución de problemas y trabajo en equipo, elementos esenciales para el éxito en el ámbito laboral. Este enfoque centrado en la excelencia no solo ha repercutido positivamente en la calidad de nuestro trabajo actual, sino que también sienta una sólida base para enfrentar los desafíos que nos deparará nuestra futura carrera profesional.

Al mirar hacia el futuro, reconocemos el valor intrínseco que este aprendizaje representa para nuestra trayectoria profesional. Los principios y prácticas aprendidos durante estas prácticas servirán como cimientos sólidos sobre los cuales edificar futuros trabajos y proyectos. La capacidad para planificar, ejecutar y evaluar de manera eficaz nuestras actividades nos brinda una ventaja significativa en un entorno laboral cada vez más competitivo y dinámico.

Glosario de términos

Stakeholders: Son las partes interesadas en un proyecto, empresa o iniciativa, incluyendo individuos, grupos o entidades que puedan afectar o ser afectados por las acciones o resultados de dicho proyecto. Los stakeholders pueden incluir clientes, empleados, accionistas, proveedores, comunidades locales y otros grupos relevantes.

Spin-off: Se refiere a una nueva empresa o proyecto que se deriva o se origina a partir de otro preexistente, generalmente como resultado de la exploración de nuevas oportunidades de negocio, tecnologías o ideas dentro de una organización más grande.

DISI: Acrónimo para "Diseño e Interacción de Sistemas Software".

Elicitación: Proceso de identificar, recopilar y documentar los requisitos de un sistema o proyecto mediante la comunicación directa con stakeholders, usuarios y otras partes interesadas. La elicitación de requisitos es fundamental para comprender las necesidades y expectativas del cliente y garantizar el éxito del proyecto.

Gamificación: Estrategia que consiste en aplicar elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación, el trabajo o la salud, con el fin de aumentar la participación, la motivación y el compromiso de los usuarios. Esto incluye el uso de recompensas, desafíos, niveles y competiciones para incentivar comportamientos específicos.

REAs (Recursos Educativos Abiertos): Son materiales de enseñanza, aprendizaje e investigación que se encuentran disponibles en línea de forma gratuita y abierta para que cualquier persona pueda acceder, utilizar, adaptar y compartir. Los REAs pueden incluir libros, cursos, videos, software y otros recursos educativos que están licenciados de manera abierta para promover el acceso equitativo a la educación.

Brainstorming: Técnica de generación de ideas que consiste en una lluvia de ideas colaborativa y sin restricciones, en la que los participantes proponen libremente todas las ideas que se les ocurran sobre un tema específico. El objetivo es fomentar la creatividad, la exploración de nuevas soluciones y la generación de opciones diversas para resolver problemas o impulsar la innovación.

Anexo: Entrevista con Jesús Acevedo

En esta sección se detalla exhaustivamente la entrevista realizada a Jesús Acevedo, representante de NodoPlay, con el fin de establecer los requisitos de la aplicación en cuestión. La entrevista se desarrolló en un contexto de búsqueda de mejoras para los prototipos presentados anteriormente.

1. Introducción y Contexto

La entrevista tuvo lugar como parte de un proceso de revisión y mejora de los prototipos de la aplicación NodoPlay. Jesús, en calidad de representante de NodoPlay, participó activamente en este proceso con el objetivo de identificar requisitos clave para la optimización de la aplicación.

2. Selección de Prototipos

Durante la entrevista, se discutió en detalle el proceso de selección de prototipos. Se destacó que la elección se basó en dos aspectos principales: la adecuación de los prototipos a la estructura y funcionalidades deseadas para la aplicación, así como consideraciones estéticas que influyeron en la decisión final.

3. Feedback de Usuarios

Uno de los puntos clave abordados en la entrevista fue el feedback recibido de los usuarios. Se señaló que algunos usuarios expresaron confusión en relación con el proceso de compra de carritos dentro de la aplicación. Además, se discutió la filosofía de recursos educativos abiertos y su impacto en el diseño y funcionalidades de NodoPlay.

4. Implementación de Preguntas Frecuentes

Se planteó la posibilidad de implementar una sección de preguntas frecuentes dentro de la aplicación para abordar las consultas recurrentes de los usuarios. Sin embargo, se expresó la preferencia por fomentar el contacto directo con el equipo de NodoPlay para brindar una atención más personalizada y resolver dudas de manera efectiva.

5. Adaptación a Dispositivos Móviles

Se abordó la necesidad de adaptar los prototipos de la aplicación a dispositivos móviles para garantizar una experiencia de usuario óptima en diferentes plataformas. Esta adaptación se considera crucial para ampliar el alcance de NodoPlay y satisfacer las necesidades de los usuarios que acceden a la aplicación desde sus dispositivos móviles.

6. Personalización de Gamificaciones

Se discutió la posibilidad de personalizar las gamificaciones dentro de la aplicación para atender las necesidades específicas de diferentes grupos de usuarios, como docentes y

empresarios. Se planteó la idea de ofrecer gamificaciones adaptadas a las necesidades y preferencias de cada usuario para mejorar su experiencia y motivación en el uso de la aplicación.

Conclusión

La entrevista con Jesús, representante de NodoPlay, proporcionó información valiosa para identificar requisitos clave y áreas de mejora para los prototipos de la aplicación. Se destacó la importancia de considerar las necesidades y preferencias de los usuarios en el proceso de desarrollo y optimización de NodoPlay para ofrecer una experiencia de usuario excepcional y satisfactoria.