

# Documentación del Proyecto: Juego de Fundamentos de Ingeniería de Software

## Producto: SoftRiddles

### PRODUCTO

## DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

### Objetivo:

Desarrollar una página web que proporcione a los usuarios un conjunto de acertijos generados mediante inteligencia artificial, asociados con los conceptos clave abordados en la primera y segunda unidad de la asignatura de “Fundamentos de Ingeniería de Software” impartida en la Universidad Autónoma de Yucatán. El propósito es facilitar el estudio y comprensión de dichos conceptos mediante una experiencia más interactiva y dinámica.

### Alcance:

La página permitirá a los usuarios acceder de forma aleatoria a acertijos generados uno a la vez, relacionados a conceptos clave de la asignatura “Fundamentos de Ingeniería de Software”. Los usuarios podrán resolverlos y recibir retroalimentación inmediata sobre sus respuestas; asimismo, podrán registrarse, iniciar sesión en sus cuentas y consultar información sobre su progreso dentro del sistema.

### Limitaciones:

El contenido estará restringido exclusivamente a los conceptos abordados en las unidades I y II de la asignatura “Fundamentos de Ingeniería de Software”. De igual forma, podrían presentarse dificultades para garantizar la calidad, claridad y validez de los acertijos generados automáticamente.

**Usuario/Cliente:**

**Primario:** Alumnos que cursen el primer semestre de Licenciatura en Ingeniería de Software en la facultad de matemáticas de la UADY, así como los profesores que imparten la asignatura de Fundamentos de Ingeniería de Software.

**Secundario:** Alumnos y profesores de otras universidades que imparten carreras relacionadas a la Ingeniería de Software.

**Potenciales:** Aspirantes a ingresar a la Licenciatura en Ingeniería de Software

Este producto está dirigido específicamente a los estudiantes que se encuentren en el primer semestre de la carrera de Ingeniería de Software en la Facultad de Matemáticas que cursen la materia de Fundamentos de Ingeniería de Software, por lo que contiene los conceptos relevantes de dicha asignatura.

**Necesidad identificada:**

Se ha identificado que algunos alumnos enfrentan dificultades para repasar los contenidos de la asignatura de “Fundamentos de Ingeniería de Software” de manera sencilla, accesible y atractiva. Este proyecto propone una solución interactiva que apoye tanto la memorización como la comprensión de conceptos clave

**Propuesta de valor:**

Nuestro proyecto presenta los conceptos principales de las dos primeras unidades de la asignatura de “Fundamentos de Ingeniería de Software” de forma sencilla pero desafiante, permitiendo su implementación tanto de manera individual como colaborativa. Esto fomenta la convivencia entre alumnos y convierte el estudio en una experiencia más dinámica y divertida.

## **Evolución del producto:**

Después de la primera entrega, decidimos cambiar el enfoque de nuestro proyecto; pasando de una página web de acertijos generados por prompts hacia una página que contenga quizzes. Este cambio facilita la producción de ejercicios y del proyecto en general. Este cambio puede parecer simple pero el enfoque en los términos “Acertijos” y “Quizzes” tienen un impacto en la dirección del proyecto; Antes estaba especificado el uso de un prompt para generar los acertijos pero ahora se utilizara una API de Gemini AI que genere Quizzes con sus respectivas respuestas.