

1.- Introducción

- **Propósito del documento:**

Este SRS describe los requisitos del sistema "Terapia de Videojuegos" diseñado para abordar los efectos de los videojuegos en la salud mental.

- **Alcance del sistema:** El sistema se enfoca en proporcionar terapia y apoyo a personas que experimentan efectos negativos de los videojuegos, así como aprovechar los efectos positivos de los videojuegos para el desarrollo cognitivo y emocional.

- **Definición de términos y acrónimos:**

- Pause: El juego está en pausa.
- Play: Comenzaremos el juego.
- Continue: El juego continuará donde el usuario lo pausó.
- Settings: Ajustes del juego (cambiar la resolución de la pantalla, ajustar volumen, etc).

2.- Descripción General del Sistema

- **Descripción general del software/sistema:** El sistema "Terapia de Videojuegos" es una plataforma interactiva que ofrece terapia y actividades diseñadas para abordar los efectos de los videojuegos en la salud mental.
- **Contexto y función del sistema:** El sistema se integra en la vida de los usuarios y ofrece actividades terapéuticas, seguimiento de progreso y recursos educativos relacionados con los videojuegos y la salud mental.
- **Usuarios y actores involucrados:** Los usuarios incluyen a personas que juegan videojuegos y buscan apoyo para mitigar los efectos negativos o mejorar los beneficios positivos de esta actividad.

3.- Requisitos de Usuarios

- **Perfiles de usuario:** Se identifican los perfiles de usuario, que incluyen a jugadores de videojuegos de todas las edades, así como terapeutas y cuidadores.

- **Necesidades y expectativas de los usuarios:** Los usuarios esperan una plataforma fácil de usar que proporcione actividades terapéuticas efectivas y recursos informativos sobre los efectos de los videojuegos en la salud mental.

4.- Requisitos Funcionales

- **Descripción detallada de las funciones del software/sistema:** El sistema debe ofrecer actividades terapéuticas personalizadas, seguimiento de progreso, evaluaciones de riesgo y acceso a recursos educativos.
- **Casos de uso o escenarios de uso:** Se describen casos de uso típicos, como el registro de usuarios, la participación en actividades terapéuticas y la visualización de informes de progreso.

5.- Requisitos No Funcionales

- **Rendimiento del sistema:** El sistema debe ser receptivo y eficiente en la entrega de contenido terapéutico.
- **Seguridad y privacidad de los datos:** Se deben implementar medidas de seguridad para proteger la información confidencial del usuario.
- **Usabilidad y accesibilidad:** El sistema debe ser fácil de usar y accesible para personas con diversas habilidades.

6.- Requisitos de Hardware y Software

- **Especificaciones técnicas para el entorno de ejecución:** Para poder jugar nuestro juego se debe de tener una computadora con un mínimo de requisitos a nivel de software y hardware ya que es un juego 2D que puede ser ejecutado en casi cualquier sistema operativo.

7.- Requisitos de Interfaz

- **Interfaces de usuario:** Como interfaz tendremos la pantalla de inicio y posteriormente tendremos la parte que es el jugador con el ambiente del juego, personajes aleatorios, enemigos, obstáculos y demás. Cuando el usuario gane le mostrará un mensaje que completo el nivel con éxito, caso contrario le mostrará mensajes que en vez de ser “perdiste” o “inténtalo de nuevo”, serán mensajes motivadores de “tú puedes”, “calma”.

- **Interfaces de comunicación con otros sistemas:** De momento el sistema se ejecutará de manera local por lo cuál no requerirá la comunicación con otro sistema.

8.- Requisitos de Seguridad

- **Medidas de seguridad:** Al ser un juego, 2D y que únicamente será 1 a 1, no tendremos mucha medida de seguridad con el usuario, ya que no nos estamos conectando a un servidor o plataforma, de ser el caso entonces se necesitarían medidas de seguridad.

9.- Requisitos de Pruebas

- **Plan de pruebas:** Durante este proceso estaremos creando un plan detallado para las pruebas que serán el probar el juego y verificar que las acciones se cumplen mediante las condiciones establecidas, de igual manera verificar su funcionalidad y rendimiento como lo es la jugabilidad y que no haya bugs o errores a la hora de que el usuario este jugando, y por último estará la seguridad. Si bien comentamos que no tendremos muchas medidas de seguridad tenemos que establecer algunas en caso de que algo pueda pasar.
- **Criterios de aceptación:** Los criterios que nosotros consideramos aptos para el funcionamiento de nuestro juego es la jugabilidad, la seguridad del usuario, la movilidad, el rendimiento y satisfacción, con base en estos criterios sabremos si en verdad nuestro software satisfacen el problema que planteamos desde un principio.

10.- Requisitos de Mantenimiento

- **Consideraciones para futuras actualizaciones y mejoras:** Para las futuras actualizaciones o mejoras, podremos añadir más niveles ya que nuestro juego tiene un solo nivel, si el usuario quiere jugar más entonces tendremos que agregar otro mapa con mayor dificultad al anterior para no hacerlo monótono y a su vez mejorar el mapa anterior si es que se detectó algún problema.

11.- Requisitos de Documentación

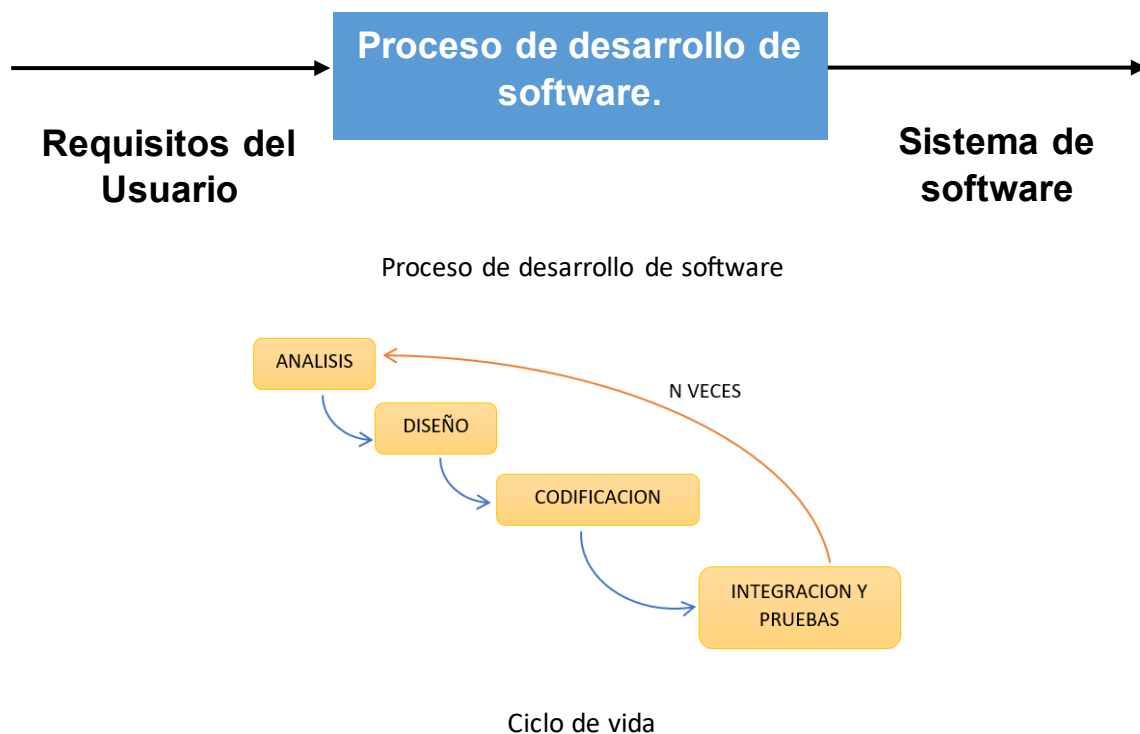
- **Documentación del usuario:** En esta parte tendremos la documentación de nuestro sistema el cual será para ayudar a los usuarios a utilizar el sistema de manera efectiva y sin complicaciones.
- **Documentación técnica:** Dentro de esta documentación técnica irá el como es que llevaremos a cabo el mantenimiento y desarrollo de nuestro software de manera continua.

12.- Requisitos de Entrega

- **Criterios para la Entrega y Aceptación:** Los criterios que debe cumplir nuestro software es que tiene que ayudar a los usuarios con el tema de la depresión de forma que sea entretenido para ellos el jugar nuestro juego y distraigan su mente de los pensamientos negativos que pueden llegar a tener por depresión.

13.- Apéndices

- Información Adicional, Tablas, Diagramas, etc:



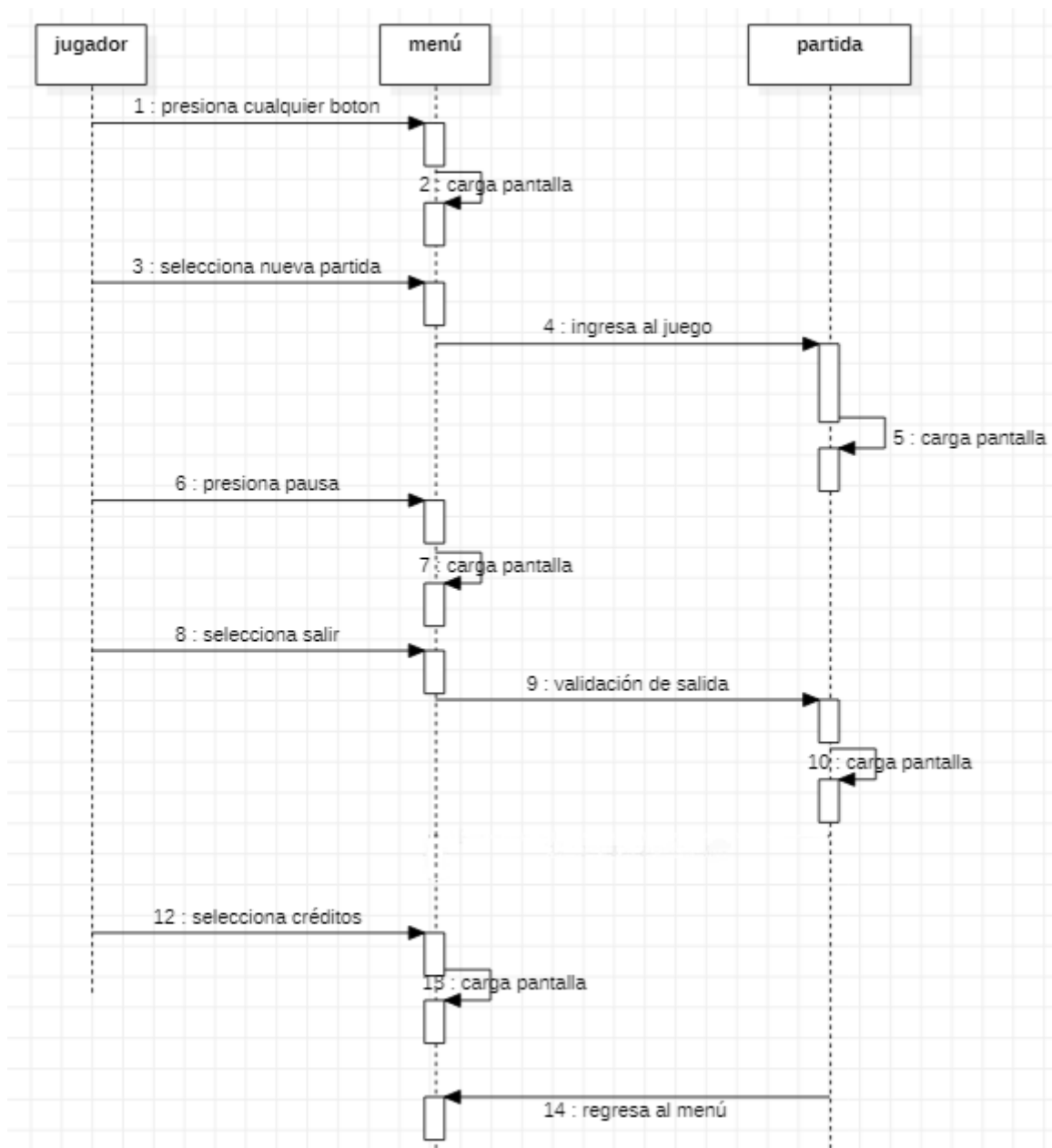


Diagrama de secuencia general del juego



Pantalla de Inicio

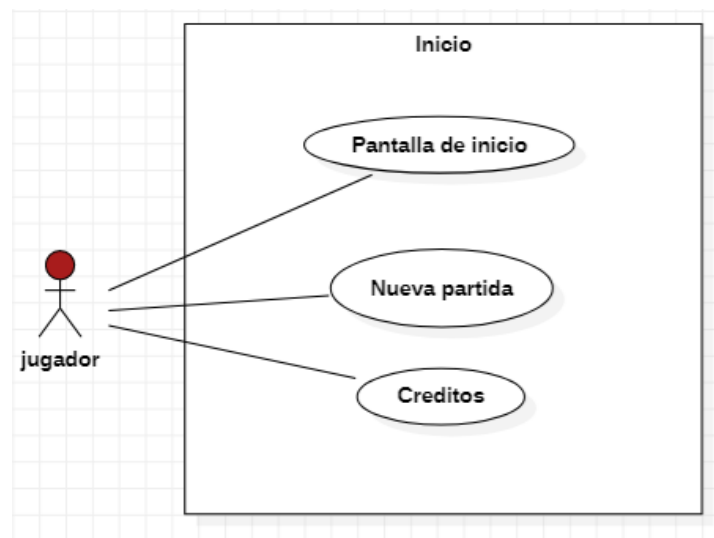


Diagrama de casos de uso de "Inicio"

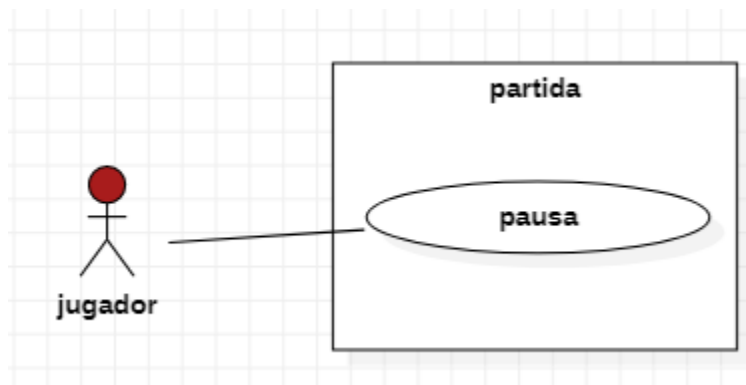


Diagrama de casos de uso de “partida”

14.- Referencias

Mayo Clinic. (11 de Noviembre de 2021). Obtenido de <https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/anxiety/diagnosis-treatment/drc-20350967>

Bavelier, S. G. (2003). Action video game modifies visual. Nueva York, Rochester.

Céspedes, A. (6 de noviembre de 2018). *Adderly Céspedes*. Obtenido de Adderly Céspedes:
<https://www.youtube.com/watch?v=iTH3Z9ta69g>

Columbus, C. (Dirección). (2015). *Pixels* [Película].

dani_code. (11 de Marzo de 2022). *dani_code*. Obtenido de
<https://www.youtube.com/watch?v=6tY2h9frCsE&t=1197s>

Frasca, G. (2001). Obtenido de G. (. V. o. t. O. V. a. a. M. f. C. T. a. D. G. I. o. T. FRASCA. [En línea]

Jacobson, I., Booch, G., & Rumbaugh, J. (2000). *El proceso unificado de desarrollo de software*. Madrid, España: Addison Wesley.