

# **PLATAFORMA DE GAMIFICACION DE HABITOS**

**VALLERY MIRANDA**

**JAIDER VANEGAS**

**JOHAN BRIÑEZ**

**INGENIERIA DE SOFTWARE I**

**ING. JHON JAIRO PATIÑO VANEGAS**

**VALLEDUPAR, CESAR**

**2025**

## Contenido

1. Introducción .....	3
2. Planteamiento del Problema .....	3
3. Justificación.....	4
4. Objetivos .....	4
5. Metodología .....	5
6. Requerimientos Funcionales de la Plataforma de Gamificación de Hábitos .....	5
7. Requerimientos No Funcionales.....	6
8.Arquitectura del Sistema usando modelo C4 .....	8
9.Nivel de Contexto: Visión General del Sistema .....	9
10.Nivel Vista de contenedores.....	11
11.Nivel vista de componentes .....	12
12.Nivel Vista código (Diagrama de clases).....	13
13.Modelo de datos .....	14
14.Interfaz del Usuario .....	16
15.Manual de Usuario .....	21
16.Repositorio GitHub .....	21

# PLATAFORMA DE GAMIFICACIÓN DE HÁBITOS

## 1. Introducción

En la actualidad, el manejo del tiempo, la productividad personal y el bienestar integral se han convertido en prioridades para la mayoría de las personas. No obstante, mantener la constancia en la formación de hábitos saludables o productivos es un desafío recurrente.

La **Plataforma de Gamificación de Hábitos** surge como una solución tecnológica que combina la gestión personal con elementos de **gamificación** —niveles, recompensas, retos y estadísticas— con el fin de motivar al usuario a alcanzar sus metas personales.

El sistema permitirá crear, seguir y evaluar hábitos de distintas áreas (salud, estudio, finanzas, espiritualidad, entre otras), ofreciendo una experiencia interactiva y motivadora que fomente la constancia y el crecimiento personal.

## 2. Planteamiento del Problema

A pesar de la gran cantidad de aplicaciones existentes para la productividad, muchas personas abandonan sus objetivos a corto plazo por falta de motivación o de un sistema de seguimiento atractivo.

Las herramientas actuales suelen enfocarse únicamente en el registro de tareas sin integrar componentes psicológicos de recompensa o retroalimentación visual. Esto provoca desinterés, pérdida de disciplina y dificultad para sostener nuevos hábitos en el tiempo.

Surge entonces la necesidad de **desarrollar una plataforma que no solo registre hábitos, sino que también motive activamente al usuario a mantenerlos**, utilizando la gamificación como estrategia principal para fomentar la disciplina, el compromiso y la superación personal.

### 3. Justificación

El uso de la gamificación aplicada al desarrollo personal ha demostrado aumentar la motivación intrínseca, la constancia y el compromiso con los objetivos propuestos. Incorporar esta metodología en una plataforma digital de gestión de hábitos permite transformar el cumplimiento diario en una experiencia divertida y gratificante.

La **Plataforma de Gamificación de Hábitos** busca no solo ofrecer una herramienta de registro, sino una experiencia integral que combine el juego, el análisis del progreso y la competencia saludable. De este modo, se contribuirá al desarrollo de la **autodisciplina, el bienestar emocional y la mejora continua** de los usuarios, integrando tecnología y psicología conductual para impulsar el crecimiento personal.

### 4. Objetivos

#### Objetivo general

Desarrollar una plataforma interactiva basada en gamificación que permita a los usuarios crear, gestionar y monitorear hábitos personales, integrando sistemas de niveles, recompensas y reportes de progreso.

#### Objetivos específicos

1. Diseñar un sistema de registro e inicio de sesión con perfiles personalizables.
2. Implementar la creación de hábitos con frecuencias ajustables (diaria, semanal y mensual).
3. Incorporar un sistema de niveles y puntos de experiencia (XP) que motive la constancia.
4. Desarrollar un módulo de notificaciones y recordatorios automáticos.
5. Integrar recompensas desbloqueables e insignias según el progreso del usuario.
6. Generar reportes y estadísticas visuales que reflejen los hábitos cumplidos, fallidos y las rachas activas.
7. Incluir un ranking o tabla de posiciones que fomente la competencia positiva entre usuarios.

## 5. Metodología

El desarrollo de la **Plataforma de Gamificación de Hábitos** se basará en el **enfoque ágil con metodología Scrum**, ideal para proyectos de software que requieren flexibilidad, trabajo colaborativo y entregas continuas de valor. Scrum permite dividir el desarrollo en pequeños ciclos llamados *sprints*, donde cada iteración entrega una parte funcional del sistema, promoviendo la mejora continua y la retroalimentación constante.

## 6. Requerimientos Funcionales de la Plataforma de Gamificación de Hábitos

### 1. Gestión de Usuarios

- RF1. El sistema debe permitir el **registro e inicio de sesión** de usuarios.
- RF2. El usuario debe poder **personalizar su perfil** (imagen, nombre, biografía).
- RF3. El sistema debe permitir la **configuración de metas personales** y categorías de hábitos (salud, estudio, finanzas, etc.).
- RF4. El sistema debe mostrar el **progreso y estadísticas individuales** del usuario.

### 2. Gestión de Hábitos

- RF5. El sistema debe permitir **crear hábitos recurrentes** (por ejemplo: “leer 20 min al día”).
- RF6. El usuario debe poder **definir la frecuencia** del hábito (diaria, semanal, mensual).
- RF7. El sistema debe permitir **marcar hábitos como cumplidos o incumplidos**.
- RF8. El sistema debe mostrar la **racha de días consecutivos cumplidos**.
- RF9. El usuario debe tener la **posibilidad de editar o eliminar** sus hábitos.

### 3. Gamificación / RPG

- RF10. El sistema debe incluir un **sistema de niveles**, donde el usuario suba de nivel al completar hábitos.
- RF11. El sistema debe otorgar **puntos de experiencia (XP)** por cada hábito cumplido.
- RF12. El sistema debe incluir **recompensas desbloqueables** (ítems, insignias, logros).
- RF13. El sistema debe aplicar **penalizaciones** (pérdida de puntos o recompensas) si el usuario incumple hábitos.

- RF14. El sistema debe mostrar un **ranking o tabla de posiciones** entre usuarios o grupos.

#### 4. Notificaciones y Recordatorios

- RF15. El sistema debe enviar **recordatorios** (push o email) para cumplir hábitos.
- RF16. El sistema debe generar **alertas** cuando el usuario esté por perder una racha.
- RF17. El sistema debe **notificar recompensas** al completar logros o alcanzar un nuevo nivel.

#### 5. Reportes y Estadísticas

- RF18. El sistema debe mostrar el **progreso en gráficos** (hábitos cumplidos vs fallidos).
- RF19. El sistema debe permitir visualizar la **evolución semanal y mensual** de los hábitos.
- RF20. El sistema debe generar un **informe de los hábitos más cumplidos y los más difíciles de mantener**.
- RF21. El sistema debe registrar las **rachas máximas alcanzadas** por cada usuario.

## 7. Requerimientos No Funcionales

### 1. Usabilidad

- RNF1. La interfaz debe ser **intuitiva, moderna y fácil de usar**, incluso para usuarios sin experiencia técnica.
- RNF2. El sistema debe contar con **diseño responsivo**, adaptándose correctamente a diferentes dispositivos (computador, tableta y móvil).
- RNF3. La plataforma debe utilizar **colores, íconos y elementos visuales claros** que refuercen la motivación del usuario.
- RNF4. Las acciones principales (crear hábito, marcar como completado, ver progreso) deben estar accesibles en **un máximo de tres clics**.
- RNF5. El sistema debe ofrecer **mensajes de retroalimentación visual o sonora** tras completar o fallar un hábito (por ejemplo: animaciones o alertas motivacionales)

### 2. Rendimiento

- RNF6. El sistema debe ser capaz de **cargar la información del usuario en menos de 3 segundos**.

- RNF7. Las operaciones de creación, edición o eliminación de hábitos deben ejecutarse en **tiempo real sin recargar la página**.
- RNF8. El sistema debe soportar **al menos 100 usuarios concurrentes** sin pérdida significativa de rendimiento.
- RNF9. Los reportes estadísticos deben generarse **automáticamente sin afectar el rendimiento general** de la plataforma.

### 3. Seguridad

- RNF10. Las contraseñas de los usuarios deben almacenarse **en formato encriptado** utilizando algoritmos seguros (por ejemplo, bcrypt o SHA-256).
- RNF11. El sistema debe requerir **autenticación segura** mediante correo y contraseña.
- RNF12. No se deben mostrar datos personales sensibles en pantallas públicas.
- RNF13. Toda la comunicación entre el cliente y el servidor debe realizarse mediante **protocolo HTTPS** para garantizar la confidencialidad.
- RNF14. El sistema debe manejar correctamente las **sesiones de usuario** para evitar accesos no autorizados.

### 4. Mantenibilidad

- RNF15. El código fuente debe estar **modularizado y documentado**, facilitando futuras actualizaciones o ampliaciones.
- RNF16. El sistema debe permitir **la actualización de componentes sin afectar las funcionalidades existentes**.
- RNF17. Se deben seguir **estándares de desarrollo** (como MVC o componentes reutilizables en React) para mantener la coherencia del código.
- RNF18. El sistema debe incluir **pruebas unitarias y de integración** para garantizar la estabilidad ante cambios.

### 5. Disponibilidad y Confiabilidad

- RNF19. El sistema debe estar disponible **el 95 % del tiempo** durante su operación.
- RNF20. Los datos del usuario deben **guardarse automáticamente** para evitar pérdidas por fallos del sistema.

- RNF21. La plataforma debe permitir **recuperar información en caso de errores o cierres inesperados**.

## 6. Escalabilidad

- RNF22. El sistema debe poder **ampliar su capacidad** para soportar más usuarios y hábitos sin requerir una reestructuración completa.
- RNF23. La base de datos debe diseñarse de forma **escalable y optimizada** para manejar un creciente volumen de registros.

## 7. Compatibilidad

- RNF24. La aplicación debe ser **compatible con los principales navegadores web** (Google Chrome, Firefox, Edge y Safari).
- RNF25. El sistema debe integrarse fácilmente con **API externas** en futuras versiones (por ejemplo, servicios de salud, productividad o redes sociales).

# 8.Arquitectura del Sistema usando modelo C4

Para documentar de manera clara y estructurada la arquitectura del sistema, se utiliza el **modelo C4**, un enfoque ampliamente adoptado en Ingeniería de Software para visualizar sistemas desde diferentes niveles de detalle.

El modelo C4 organiza la arquitectura en cuatro vistas jerárquicas:

- **C1: Diagrama de Contexto** – Muestra al sistema como una caja negra y describe cómo interactúan los usuarios y sistemas externos con él.
- **C2: Diagrama de Contenedores** – Presenta las partes principales del sistema (frontend, backend, base de datos) y cómo se comunican entre sí.
- **C3: Diagrama de Componentes** – Desglosa lo que hay dentro de cada contenedor, especialmente las funcionalidades internas del backend.
- **C4: Vista de Código** – (Opcional) Describe el nivel más detallado, como clases, módulos o paquetes específicos.

El uso del modelo C4 permite comprender de forma visual y progresiva **cómo está organizado el sistema, cómo fluye la información y cómo se distribuyen las responsabilidades internas**. Gracias a su simplicidad y claridad, este enfoque facilita la comunicación entre desarrolladores, analistas y cualquier persona involucrada en el proyecto, garantizando una documentación profesional, ordenada y entendible.

## 9. Nivel de Contexto: Visión General del Sistema

La **Plataforma de Gamificación de Hábitos** es un sistema que permite a los usuarios registrar hábitos personales, marcar su cumplimiento, recibir recompensas en forma de puntos de experiencia (XP), visualizar estadísticas y consultar un ranking global que se actualiza en tiempo real. La plataforma implementa elementos de gamificación para incrementar la motivación del usuario, mejorar la constancia y fomentar el avance progresivo en la creación de hábitos saludables.

El sistema se apoya en dos servicios externos clave:

1. **Sistema de Autenticación (Auth)**  
Responsable del inicio de sesión, validación de credenciales, protección de contraseñas y manejo de sesiones seguras.
2. **Sistema de Notificaciones Internas**  
Aunque las notificaciones se muestran dentro de la plataforma, su envío forma parte de un módulo independiente que procesa:
  - Recordatorios diarios de hábitos.
  - Alertas de pérdida de racha.
  - Notificaciones de avances personales.
  - Notificaciones sobre el progreso de otros usuarios

### Actores Involucrados

#### Usuario (Persona)

Es el único actor humano que interactúa directamente con la plataforma. Sus principales acciones son:

- Crear hábitos y metas.
- Marcar hábitos como cumplidos o incumplidos.
- Consultar su progreso, rachas y estadísticas.
- Recibir notificaciones internas generadas por el sistema.
- Ver el ranking global y los avances de otros usuarios.
- Observar niveles, XP acumulado y recompensas desbloqueadas.

## **Sistema Principal**

### **Plataforma de Gamificación de Hábitos (Software System)**

Es el núcleo del proyecto. Procesa toda la lógica de gamificación, administra los hábitos, calcula niveles, genera estadísticas y administra el ranking global.

Sus responsabilidades principales son:

- Gestión de hábitos del usuario.
- Cálculo de XP, niveles, rachas y penalizaciones.
- Generación del ranking en tiempo real.
- Despliegue de estadísticas de desempeño.
- Integración con autenticación.
- Emisión de notificaciones internas.

## **Sistemas Externos Integrados**

### **a. Sistema de Autenticación (Software System)**

Autorización, autenticación, manejo de contraseñas cifradas, verificación de sesiones y protección ante accesos no autorizados.

### **b. Sistema de Notificaciones (Software System)**

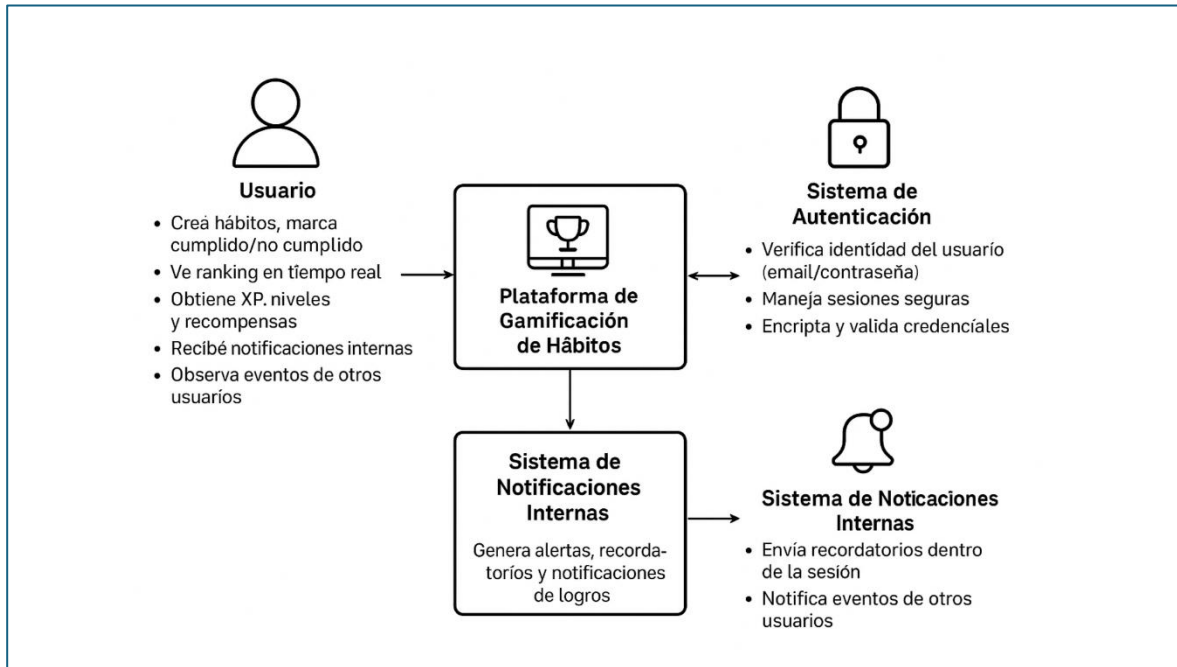
Encargado de generar notificaciones dentro del entorno del usuario, como:

- Recordatorios de hábitos.
- Alertas cuando se está por perder una racha.
- Avisos sobre logros, recompensas o niveles.
- Notificaciones sobre actividad de otros usuarios.

## **Relaciones entre los Actores y Sistemas**

- **Usuario** → **Plataforma**  
“Crea hábitos, marca cumplidos, consulta ranking, recibe notificaciones internas, observa estadísticas.”
- **Plataforma** → **Usuario**  
“Muestra ranking en tiempo real, envía notificaciones internas, despliega gráficos y datos.”

- **Plataforma** → **Sistema de Autenticación**  
“Solicita autenticación, validación y manejo de sesiones seguras.”
- **Plataforma** → **Sistema de Notificaciones**  
“Envía eventos que deben convertirse en notificaciones internas visibles para el usuario.”



## 10. Nivel Vista de contenedores

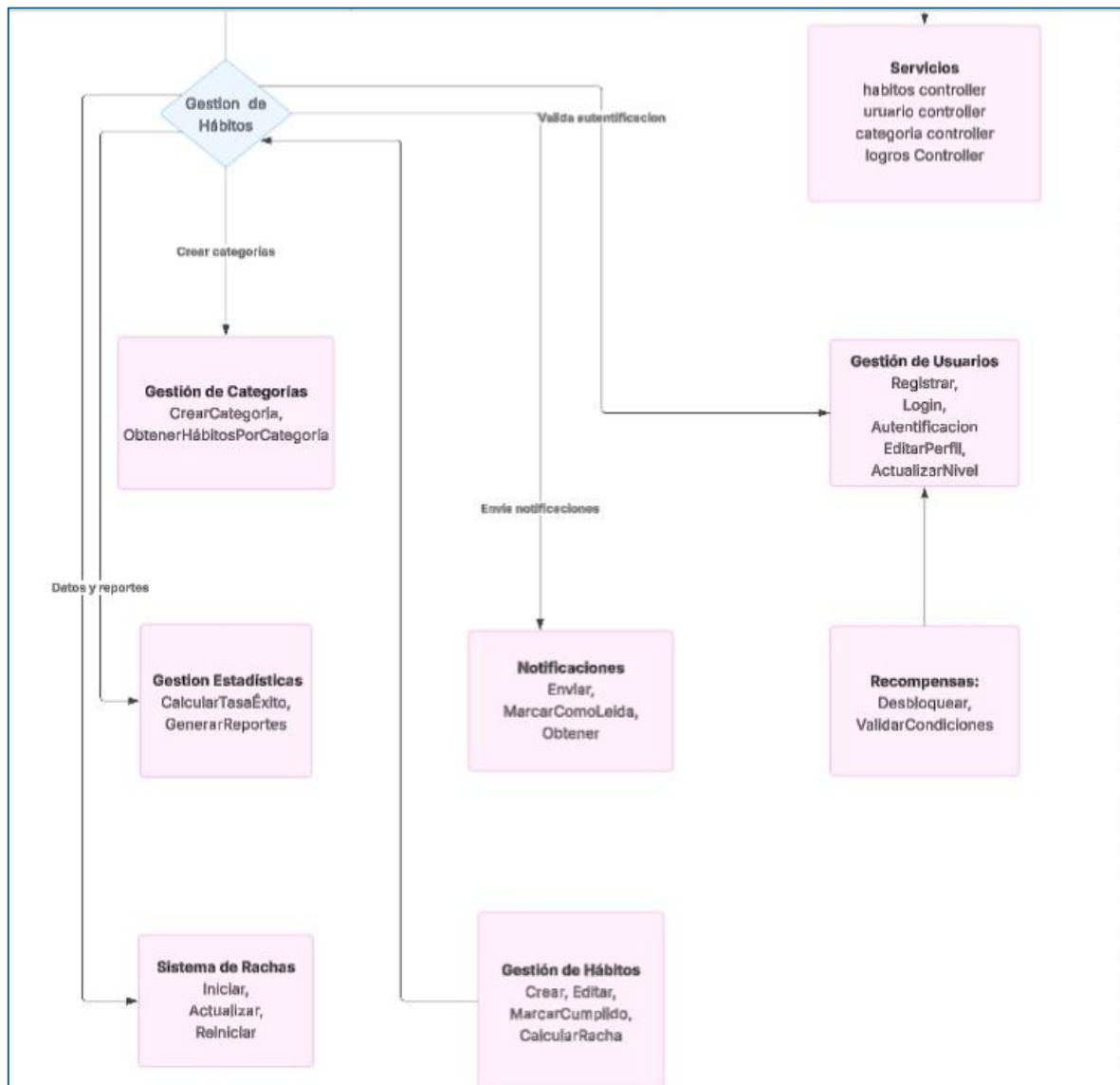
El nivel de Contenedores del Modelo C4 describe las partes principales que componen el sistema y cómo interactúan entre sí. Un “contenedor” no es necesariamente un contenedor Docker; se refiere a cualquier unidad ejecutable o almacén de datos que conforma la arquitectura del software, como aplicaciones web, APIs, bases de datos, microservicios o frontends.

Esta vista permite entender:

- Qué aplicaciones forman el sistema.
- Qué responsabilidades tiene cada una.
- Cómo se comunican entre sí.
- Qué tecnologías o servicios externos utilizan.

En el caso de la **Plataforma de Gamificación de Hábitos**, los contenedores permiten visualizar la separación entre el frontend (interfaz de usuario), el backend

(lógica del sistema), la base de datos (almacenamiento) y los servicios auxiliares como autenticación o notificaciones internas.

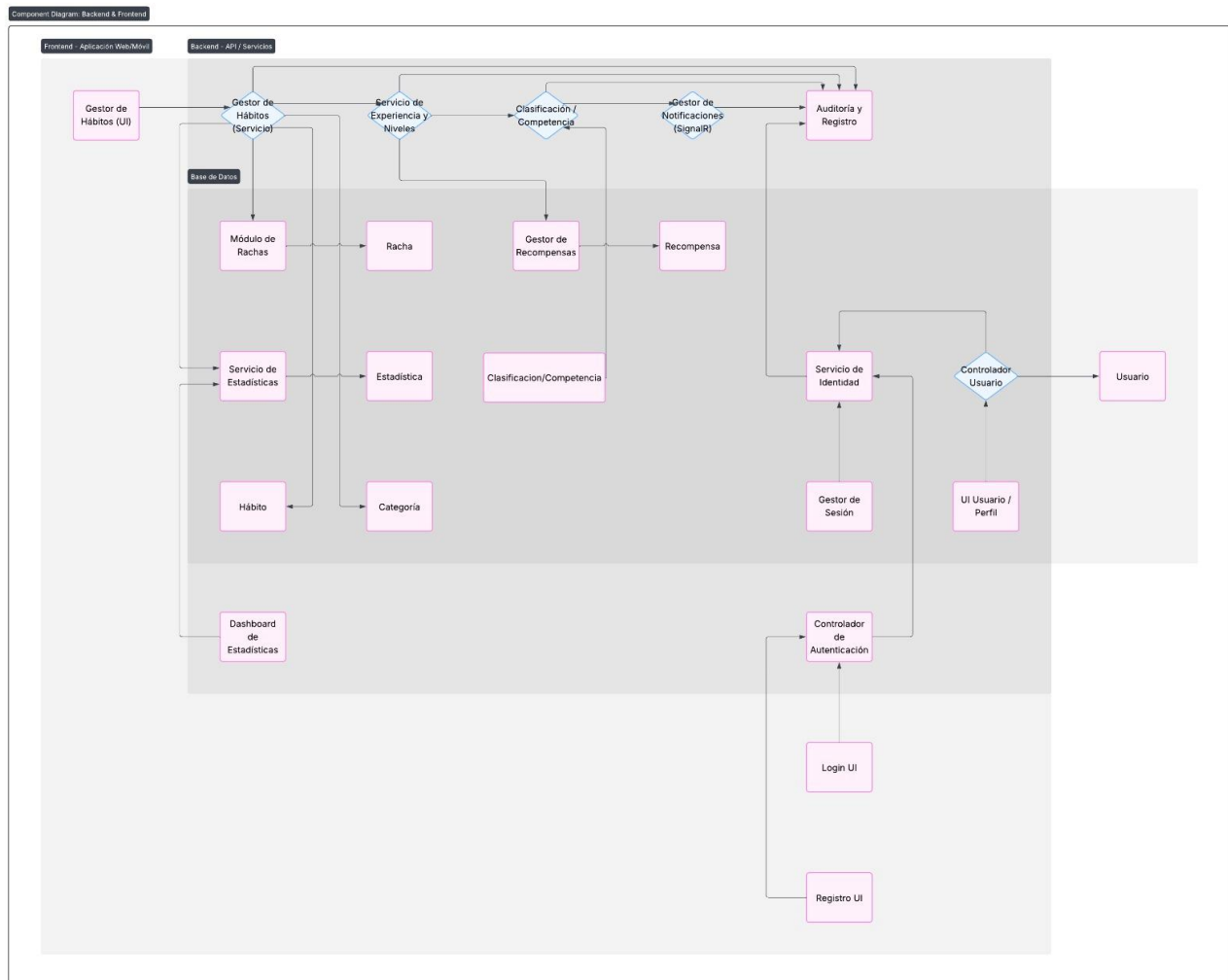


## 11. Nivel vista de componentes

El nivel de Componentes del Modelo C4 descompone cada contenedor en sus módulos internos. Cada componente representa un bloque funcional dentro de un contenedor específico, explicando:

- Cuáles son las funciones internas del sistema.
- Qué módulos implementan cada responsabilidad.
- Cómo se comunican los componentes entre sí.

- Este nivel permite comprender la estructura interna del backend, la organización del fronted y a la lógica que relaciona cada funcionalidad.



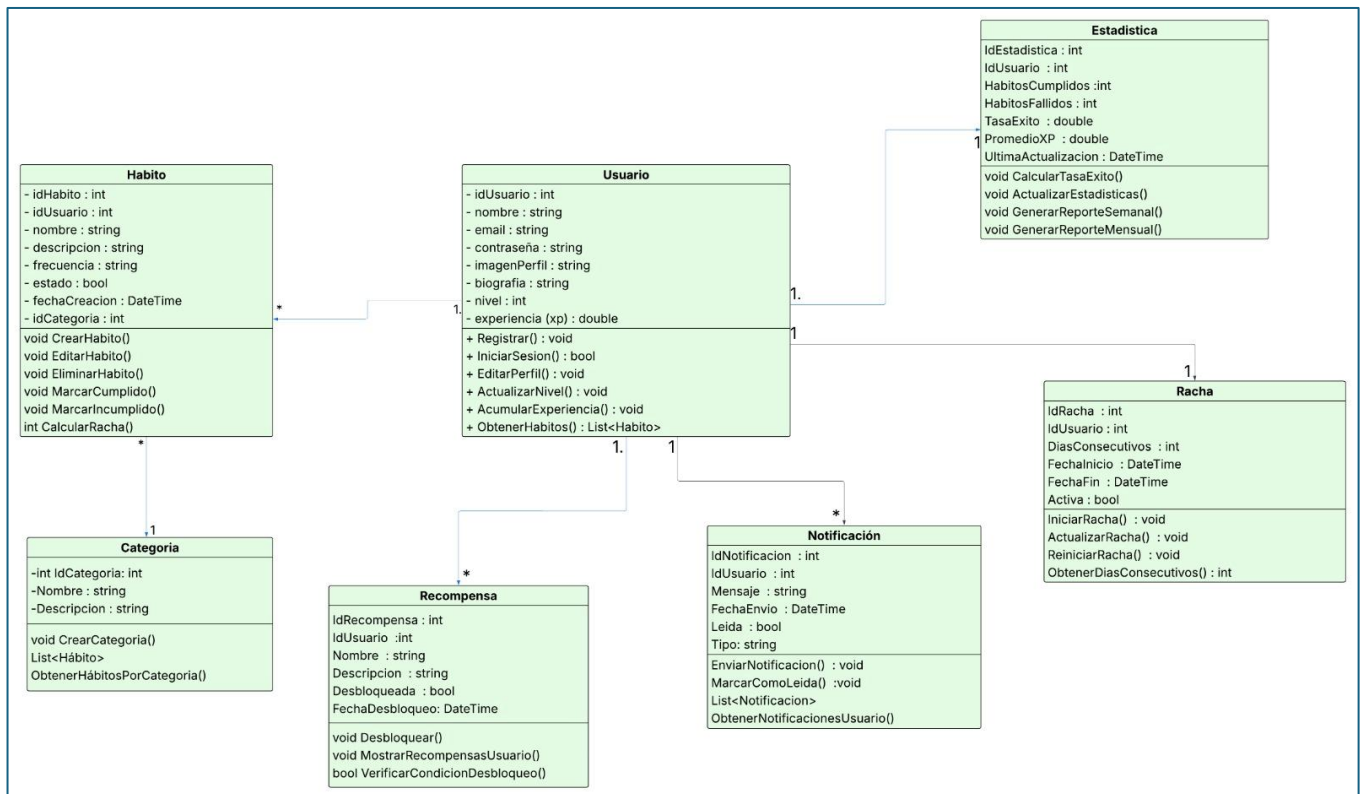
## 12. Nivel Vista código (Diagrama de clases)

El cuarto nivel del Modelo C4 detalla la estructura interna de los componentes a nivel de código. Este nivel se documenta mediante un **Diagrama de Clases**, donde se representan:

- Clases o entidades principales.
- Atributos y métodos relevantes.
- Relaciones entre clases (herencia, composición, asociación).
- Dependencias y responsabilidades específicas.

En esta vista se describe cómo se implementan los componentes definidos en el nivel anterior y cómo se organizan las estructuras de datos y lógica de negocio del sistema.

Aunque este nivel es el más técnico, su propósito es permitir que los desarrolladores entiendan claramente cómo está implementado el sistema y cómo extenderlo o mantenerlo correctamente.



## 13. Modelo de datos

El modelo de datos de la plataforma de gamificación de hábitos define la estructura con la que se almacena y organiza la información necesaria para registrar el progreso de los usuarios, administrar sus hábitos y aplicar las dinámicas de

gamificación. Este modelo establece las entidades principales del sistema, los atributos que las componen y las relaciones que permiten conectar la actividad del usuario con recompensas, niveles, puntos de experiencia (XP) y notificaciones internas.

A través del modelo de datos se garantiza que la información relacionada con hábitos, avances diarios, retos, puntos, posiciones en el ranking y acciones del usuario se mantenga consistente, accesible y correctamente estructurada. Esta base sólida permite que la plataforma funcione de manera eficiente, mostrando en tiempo real la evolución del usuario, sus motivaciones y su desempeño dentro del sistema.

En esta sección se describen las tablas principales del sistema y su relación directa con las mecánicas de gamificación que soportan la experiencia del usuario.

The image displays two screenshots of a SQL Server environment. The left screenshot shows the SQL Server Enterprise Manager interface with the 'HabitosDB' database selected. The right screenshot shows the SQL Query Editor with a query executed, displaying the results of a query that selects data from the 'Usuarios', 'Categorias', 'Habitos', 'Metas', and 'RegistroHabitos' tables.

**SQL Query Editor Query:**

```
select * from Usuarios;
select * from Categorias;
select * from Habitos;
select * from Metas;
select * from RegistroHabitos;
```

**Query Results (Table 1):**

ID	Nombre	Email	Password	Biografia	ImagenPerfil	Experiencia	Nivel	Genero	Objetivo
1	David	David444@gmail.com	David19840526	David es un usuario de SQL Server 16.0.1	ImagenPerfil1.jpg	1	1	masculino	no especificado
2	Fabian	Fabian2019@gmail.com	David19840526	Fabian es un usuario de SQL Server 16.0.1	ImagenPerfil2.jpg	2	2	femenino	no especificado
3	John	John123@gmail.com	David19840526	John es un usuario de SQL Server 16.0.1	ImagenPerfil3.jpg	3	3	masculino	no especificado
4	John	John123@gmail.com	David19840526	John es un usuario de SQL Server 16.0.1	ImagenPerfil4.jpg	4	4	femenino	no especificado
5	John	John123@gmail.com	David19840526	John es un usuario de SQL Server 16.0.1	ImagenPerfil5.jpg	5	5	masculino	no especificado
6	John	John123@gmail.com	David19840526	John es un usuario de SQL Server 16.0.1	ImagenPerfil6.jpg	6	6	femenino	no especificado
7	John	John123@gmail.com	David19840526	John es un usuario de SQL Server 16.0.1	ImagenPerfil7.jpg	7	7	masculino	no especificado
8	John	John123@gmail.com	David19840526	John es un usuario de SQL Server 16.0.1	ImagenPerfil8.jpg	8	8	femenino	no especificado
9	John	John123@gmail.com	David19840526	John es un usuario de SQL Server 16.0.1	ImagenPerfil9.jpg	9	9	masculino	no especificado
10	John	John123@gmail.com	David19840526	John es un usuario de SQL Server 16.0.1	ImagenPerfil10.jpg	10	10	femenino	no especificado
11	John	John123@gmail.com	David19840526	John es un usuario de SQL Server 16.0.1	ImagenPerfil11.jpg	11	11	masculino	no especificado

**Query Results (Table 2):**

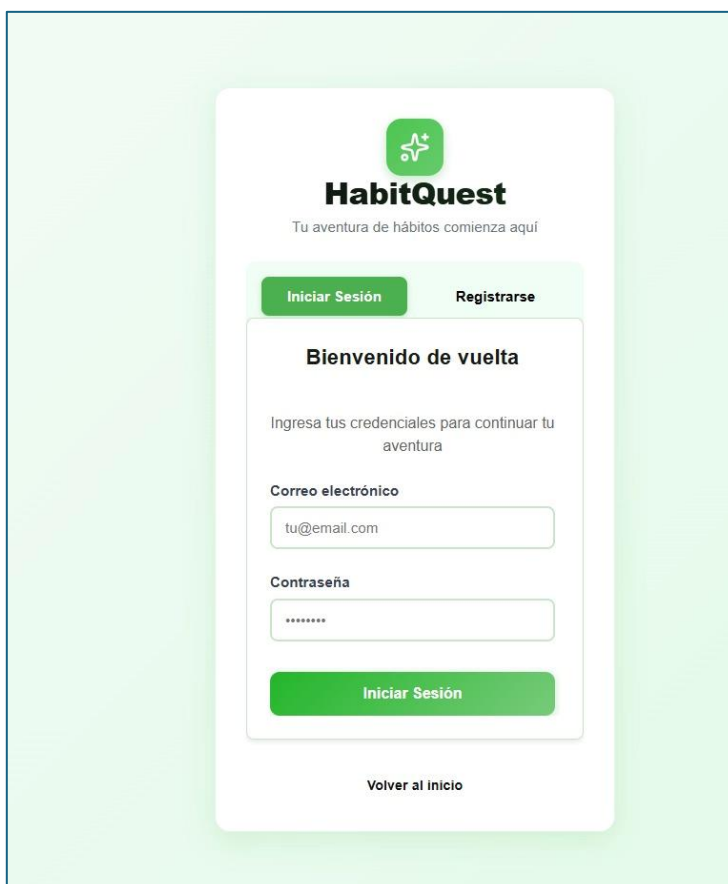
ID	Nombre	Frecuencia	Completo	ClaseCompartida	UsuarioID	CategoriaID	XP	Reto	FechaInicioCompletado	Descripcion	SPFavorable	SPFavorable	
1	David	Diaria	1	1	20	4086547C-0E7A-4B79-B206-13C5B103B340	110	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	
2	Fabian	Diaria	1	1	20	11111111-1111-1111-1111-111111111111	180	Completar	2025-11-25 00:00:00.0000000	carrito	40	100	100
3	John	Diaria	1	1	20	4086547C-0E7A-4B79-B206-13C5B103B340	85	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	
4	John	Diaria	1	1	20	11111111-1111-1111-1111-111111111111	85	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	
5	John	Diaria	1	1	20	44444444-4444-4444-4444-444444444444	40	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	
6	John	Diaria	1	1	20	44444444-4444-4444-4444-444444444444	40	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	
7	John	Diaria	1	1	20	33333333-3333-3333-3333-333333333333	100	Completar	2025-11-26 00:00:00.0000000	10	25	25	
8	John	Diaria	1	1	21	44444444-4444-4444-4444-444444444444	25	Completar	2025-11-26 00:00:00.0000000	10	25	25	
9	John	Diaria	1	1	21	44444444-4444-4444-4444-444444444444	300	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	
10	John	Diaria	1	1	21	55555555-5555-5555-5555-555555555555	25	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	
11	John	Diaria	1	1	21	55555555-5555-5555-5555-555555555555	25	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	
12	John	Diaria	1	1	21	44444444-4444-4444-4444-444444444444	300	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	
13	John	Diaria	1	1	23	44444444-4444-4444-4444-444444444444	25	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	
14	John	Diaria	1	1	23	44444444-4444-4444-4444-444444444444	300	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	
15	John	Diaria	1	1	24	44444444-4444-4444-4444-444444444444	100	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	
16	John	Diaria	1	1	24	55555555-5555-5555-5555-555555555555	300	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	
17	John	Diaria	1	1	24	55555555-5555-5555-5555-555555555555	300	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	
18	John	Diaria	1	1	25	55555555-5555-5555-5555-555555555555	25	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	
19	John	Diaria	1	1	25	33333333-3333-3333-3333-333333333333	25	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	
20	John	Diaria	1	1	25	55555555-5555-5555-5555-555555555555	25	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	
21	John	Diaria	1	1	24	55555555-5555-5555-5555-555555555555	100	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	
22	John	Diaria	1	1	24	55555555-5555-5555-5555-555555555555	100	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	
23	John	Diaria	1	1	24	11111111-1111-1111-1111-111111111111	300	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	
24	John	Diaria	1	1	26	55555555-5555-5555-5555-555555555555	25	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	
25	John	Diaria	1	1	26	44444444-4444-4444-4444-444444444444	25	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	
26	John	Diaria	1	1	26	55555555-5555-5555-5555-555555555555	300	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	
27	John	Diaria	1	1	27	55555555-5555-5555-5555-555555555555	300	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	
28	John	Diaria	1	1	27	55555555-5555-5555-5555-555555555555	300	Completar	2025-11-27 00:00:00.0000000	10	25	25	

## 14. Interfaz del Usuario

La interfaz del usuario constituye la capa visual e interactiva de la plataforma de gamificación de hábitos. Su diseño está orientado a ofrecer una experiencia intuitiva, atractiva y motivadora que facilite el registro de hábitos, el seguimiento del progreso y la participación en las dinámicas de gamificación.

El objetivo de esta sección es describir la apariencia general del sistema, la organización de sus pantallas principales y la lógica de interacción que permite a los usuarios navegar de forma sencilla entre funciones como el inicio de sesión, la visualización de notificaciones, el seguimiento de XP, la tabla de posiciones y el control de hábitos diarios.

La interfaz está diseñada siguiendo principios de usabilidad, claridad visual y retroalimentación inmediata, lo que garantiza que el usuario comprenda fácilmente su avance y se mantenga motivado dentro de la plataforma. A continuación, se presentan las pantallas principales y los elementos más relevantes que componen la experiencia de uso.

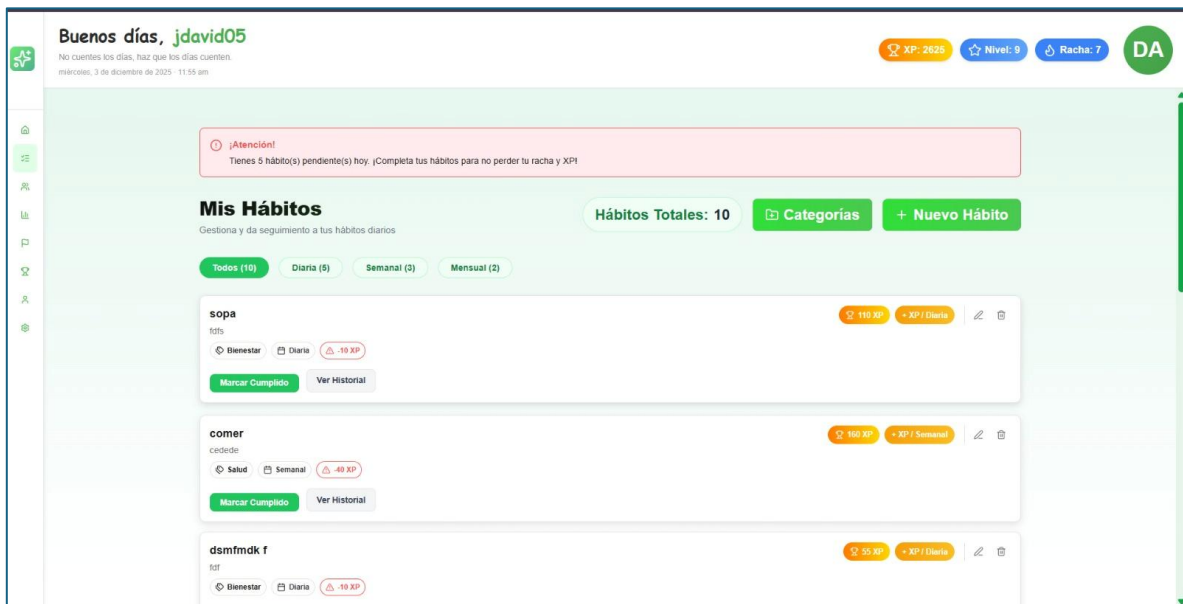


The image shows a mobile app login screen for 'HabitQuest'. At the top is a green square icon with a white star and a checkmark. Below it is the text 'HabitQuest' in bold, followed by the tagline 'Tu aventura de hábitos comienza aquí'. There are two buttons: 'Iniciar Sesión' (highlighted in green) and 'Registrarse'. Below these is a section titled 'Bienvenido de vuelta' with the instruction 'Ingresa tus credenciales para continuar tu aventura'. It contains two input fields: 'Correo electrónico' with the placeholder 'tu@email.com' and 'Contraseña' with a masked password '\*\*\*\*\*'. A green 'Iniciar Sesión' button is at the bottom of the form, and a 'Volver al inicio' link is at the very bottom.

PANTALLA DE INICIO DE SESIÓN



PANEL PRINCIPAL DEL USUARIO



PANEL DE GESTION DE HABITOS

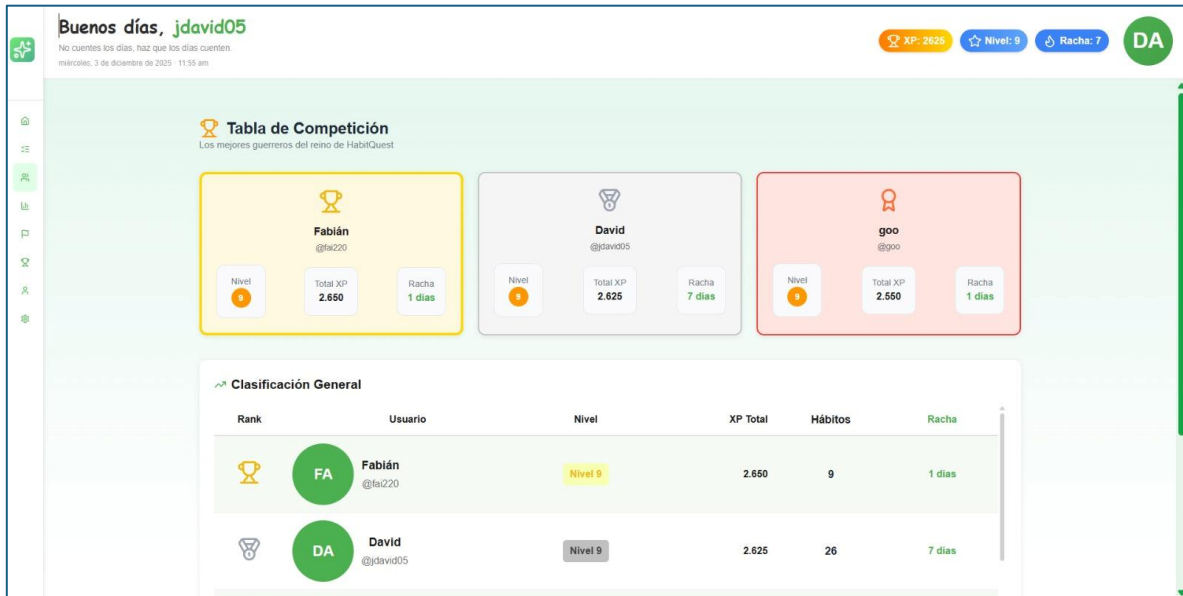
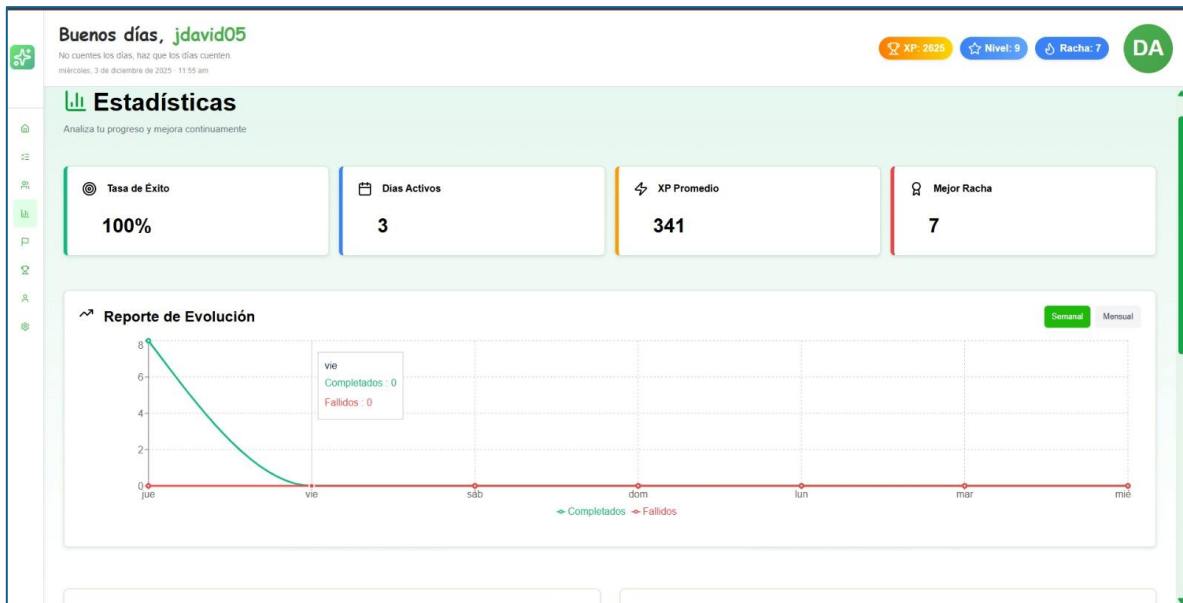
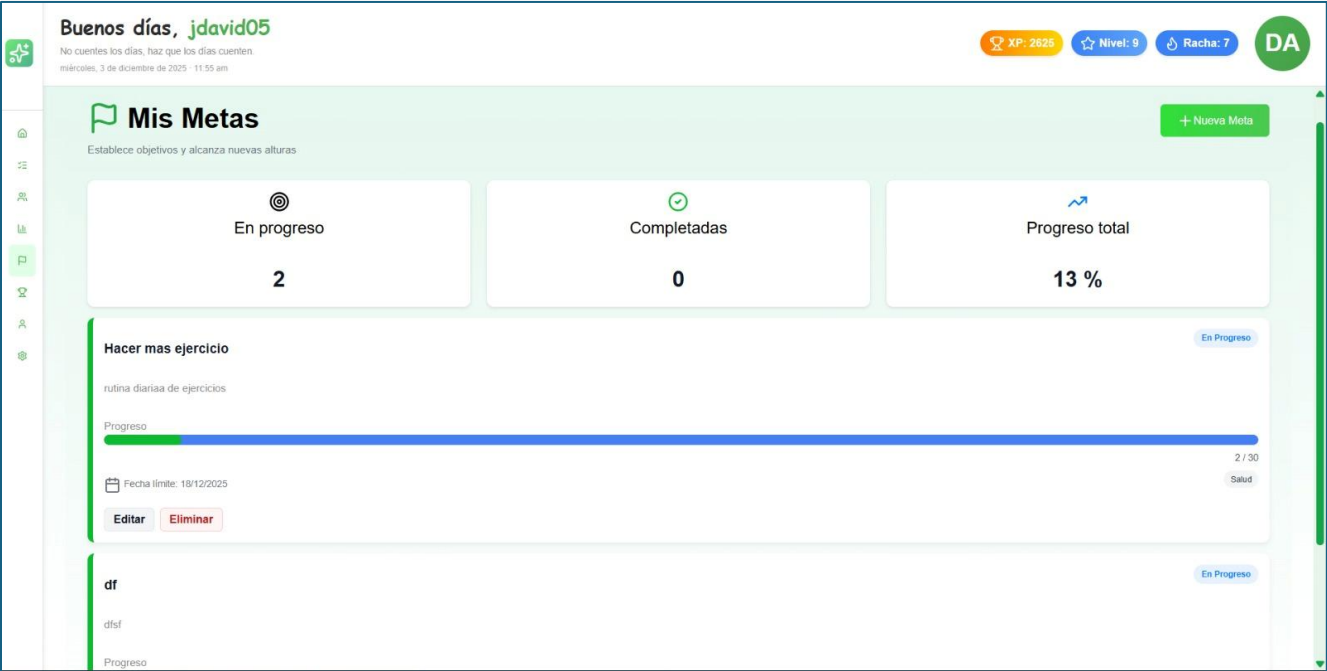


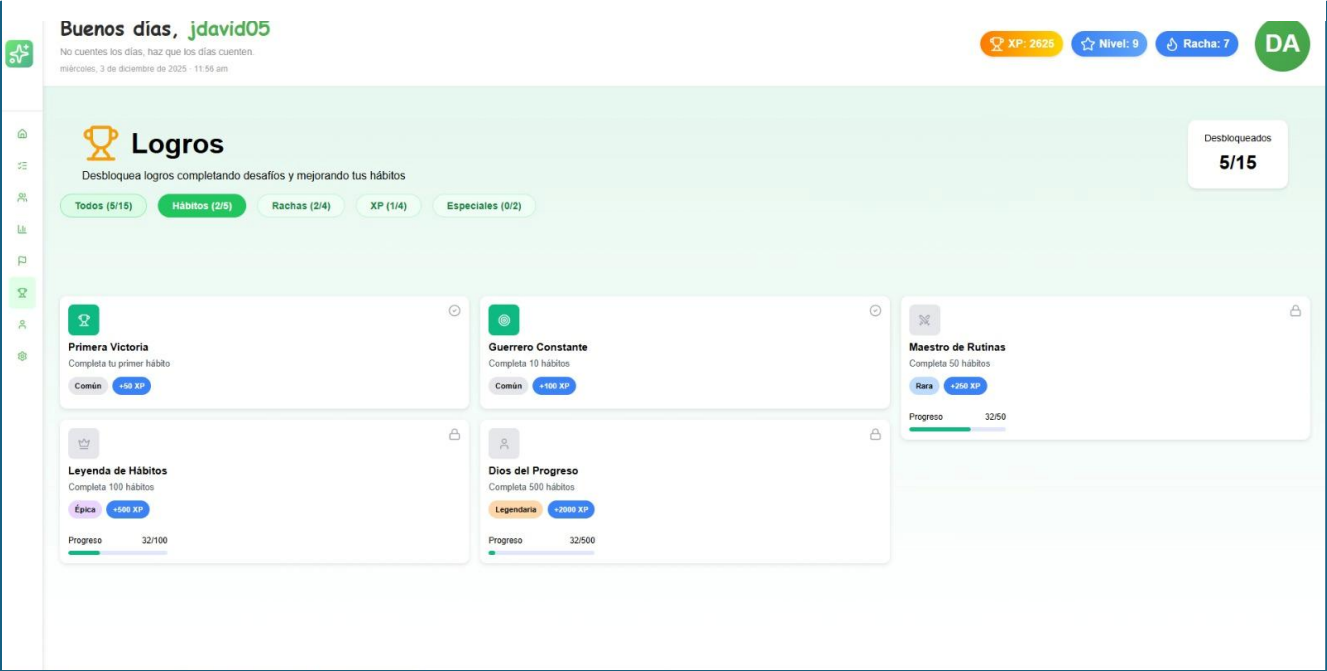
TABLA DE POSICIONES



PANEL DE ESTADÍSTICAS



GESTION DE METAS



PANEL DE LOS LOGROS

Buenos días, **jdavid05**

No cuentes los días, haz que los días cuenten  
miércoles, 3 de diciembre de 2025 - 11:56 am

XP: 2626

Nivel: 9

Racha: 7

DA

Mi Perfil

Editar

Información Personal

DA

David

@jdavid05

Nombre de Usuario

jdavid05

Correo Electrónico

2005jdv04@gmail.com

Biografía

soy yo

Género

Masculino

Rol RPG

Guerrero

Progreso del Aventurero

PANEL DEL PERFIL

Buenos días, **jdavid05**

No cuentes los días, haz que los días cuenten  
miércoles, 3 de diciembre de 2025 - 11:56 am

XP: 2626

Nivel: 9

Racha: 7

DA

Configuración

Guardar cambios

Personaliza tu experiencia en **HabitQuest**

Notificaciones

Apariencia

Privacidad

Notificaciones por Email

Recibe actualizaciones importantes en tu correo electrónico

Notificaciones por email

Recibe emails sobre tus hábitos y logros

Resumen diario

Recibe un resumen de tu progreso cada día

Notificaciones Push

Recibe alertas en tiempo real en tu dispositivo

Notificaciones push

Permitir notificaciones del navegador

Recordatorios de hábitos

Te recordaremos completar tus hábitos pendientes

PANEL DE CONFIGURACIÓN

## 15. Manual de Usuario

El presente Manual de Usuario ha sido diseñado para guiar de manera clara, sencilla y práctica a los usuarios de la **Plataforma de Gamificación de Hábitos**, una herramienta digital orientada al desarrollo personal mediante la creación, seguimiento y mejora de hábitos diarios.

Esta plataforma combina técnicas de gamificación —como puntos de experiencia (XP), niveles, recompensas, rachas y un ranking en tiempo real— con un sistema intuitivo que facilita al usuario llevar un control constante de sus hábitos y motivarse a cumplir sus metas. Además, ofrece notificaciones internas que recuerdan las tareas pendientes y muestran los logros alcanzados tanto por el usuario como por otros miembros de la comunidad.

El objetivo de este manual es proporcionar una guía completa sobre el uso de cada una de las funciones de la plataforma, explicando los pasos necesarios para registrarse, crear hábitos, visualizar estadísticas, interactuar con el ranking, recibir notificaciones y aprovechar al máximo todas las herramientas disponibles.

Este documento está dirigido a cualquier usuario que desee comprender el funcionamiento general y las características principales del sistema, independientemente de su experiencia previa con plataformas digitales.

<https://github.com/Vallery30/INGENERIA-DE-SOFTWARE---PROYECTO-HABIQUEST/blob/main/Manual%20de%20usuario%20Habiquiest.pdf>

## 16. Repositorio GitHub

<https://github.com/Vallery30/INGENERIA-DE-SOFTWARE---PROYECTO-HABIQUEST.git>