**Proyecto**

**Evaluación de Desarrolladores en Roblox mediante Juego Simulado**

***Fecha: 02/12/2024***

***Integrantes: Daysi Vejar y Vicente Muñoz***

**Índice**

[**Abstract**](#_heading=) **3**

[**Introducción**](#_heading=) **4**

[**Contexto**](#_heading=) **5**

[**Justificación**](#_heading=) **7**

[**Problemática**](#_heading=) **8**

[**Solución**](#_heading=) **9**

[**Público**](#_heading=) **9**

[**Objetivos**](#_heading=) **10**

[**Relación del Proyecto APT con las Competencias del Perfil de Egreso**](#_heading=) **11**

[**Relación del Proyecto APT con los Intereses Profesionales**](#_heading=) **12**

[**Factibilidad del Proyecto dentro de la Asignatura**](#_heading=) **13**

[**Propuesta de Metodología de Trabajo**](#_heading=) **15**

[**Plan de trabajo**](#_heading=) **17**

[**Evidencias y justificación**](#_heading=) **22**

[**Carta Gantt**](#_heading=) **25**

[**Stack Tecnológico**](#_heading=) **26**

[**Diagrama Arquitectura**](#_heading=) **27**

[**Diagrama Base De Datos**](#_heading=) **28**

[**Historias De Usuarios**](#_heading=) **29**

[**Casos De Pruebas**](#_heading=) **29**

[**Listado De Riesgos**](#_heading=) **30**

[**Seguridad**](#_heading=) **31**

[**Conclusión**](#_heading=) **34**

[Conclusión - Daysi Vejar](#_heading=h.ehepizs7ng0x) 34

Conclusión - Vicente Muñoz34

[**Reflection**](#_heading=h.2oppghnv7ymw) **35**

# Abstract

***Inglés:*** This project, entitled ***“Evaluation System in Roblox through Simulated Game”***, seeks to develop an interactive platform within the Roblox platform, designed specifically for the evaluation of knowledge in the field of computer science. Through a game programmed in Lua, participants will face random questions that will test their abilities. This playful, hands-on approach not only offers an innovative alternative to traditional assessment methods, but also aligns with the needs of today's job market, where knowledge is increasingly valued.

***Español:*** Este proyecto, titulado ***"Sistema de Evaluación en Roblox mediante Juego Simulado"***, busca desarrollar una plataforma interactiva dentro de la plataforma de Roblox, diseñada específicamente para la evaluación de conocimientos en el ámbito de la informática. A través de un juego programado en Lua, los participantes enfrentarán preguntas aleatorias que pondrán a prueba sus capacidades. Este enfoque lúdico y práctico no solo ofrece una alternativa innovadora a los métodos de evaluación tradicionales, sino que también se alinea con las necesidades del mercado laboral actual, donde se valoran cada vez más los conocimientos.

# Introducción

El sector de la informática demanda profesionales altamente capacitados en competencias técnicas y con la capacidad de adaptarse rápidamente a entornos cambiantes. Las evaluaciones tradicionales, como los exámenes escritos y las entrevistas de preguntas técnicas, son métodos que, aunque útiles, carecen de la capacidad de evaluar al individuo en un contexto práctico y colaborativo. Este proyecto surge para dar respuesta a esta necesidad mediante el desarrollo de una plataforma gamificada en Roblox, que permite evaluar estas competencias en un entorno de simulación.

# Contexto

El proyecto ***"Sistema de Evaluación en Roblox mediante Juego Simulado"*** se desarrolla en el contexto de una necesidad creciente de métodos de evaluación interactivos y prácticos en el campo de la informática. En los últimos años, la industria de la tecnología ha experimentado un cambio hacia la priorización de conocimientos, que muchas veces son difíciles de evaluar mediante métodos tradicionales como exámenes escritos o entrevistas técnicas.

***Ubicación y Plataforma del Proyecto***  
Este sistema se basa en la plataforma Roblox, una herramienta de creación de juegos y experiencias interactivas en 3D que permite a los desarrolladores diseñar entornos de simulación en un contexto virtual accesible. Roblox cuenta con millones de usuarios activos y proporciona una infraestructura de desarrollo sólida, incluyendo Roblox Studio y el lenguaje de programación Lua, herramientas ideales para diseñar y ejecutar simulaciones de evaluación. Esta plataforma permite crear un entorno seguro, atractivo y accesible para un público global, facilitando el acceso de usuarios de diferentes niveles de experiencia en programación y habilidades técnicas.

***Características de la Situación Abordada***  
El sistema de evaluación gamificado que se propone en este proyecto aborda las limitaciones que enfrentan los métodos de evaluación tradicionales en informática, al enfocarse en competencias prácticas y contextualizadas. Los desarrolladores y estudiantes que buscan adquirir y demostrar habilidades de programación, trabajo en equipo y resolución de problemas encuentran una solución en este tipo de plataforma gamificada, que reproduce desafíos similares a los que pueden enfrentar en un contexto laboral. El proyecto se dirige a usuarios de todas las edades, pero especialmente a estudiantes y profesionales emergentes en el ámbito de la informática, brindándoles un espacio donde puedan evaluar sus competencias técnicas y colaborativas en un entorno seguro y visualmente atractivo.

# Justificación

En el contexto actual de la informática y la programación, el mercado laboral valora cada vez más a los profesionales que no solo poseen conocimientos técnicos sólidos, sino que también demuestran habilidades prácticas, así como la capacidad de adaptarse a entornos colaborativos y de resolución de problemas en tiempo real. Los métodos tradicionales de evaluación, como las pruebas escritas o entrevistas técnicas, aunque útiles, presentan limitaciones al no poder reflejar con precisión las competencias requeridas en situaciones laborales reales. En este sentido, el uso de plataformas interactivas como Roblox para evaluar habilidades técnicas resulta sumamente relevante.

Este proyecto propone la implementación de un sistema gamificado dentro de Roblox, que simula situaciones prácticas y permite a los evaluadores observar cómo los candidatos enfrentan desafíos complejos de programación mientras trabajan en equipo. La gamificación no solo ofrece un enfoque novedoso, sino que también permite una medición más precisa de las habilidades del candidato, proporcionando retroalimentación inmediata sobre su desempeño. Al facilitar una evaluación contextualizada y realista, se reduce la desconexión entre las competencias evaluadas tradicionalmente y aquellas que son efectivamente necesarias en el entorno laboral.

El uso de Roblox como plataforma de evaluación ofrece un entorno controlado que permite a los participantes practicar habilidades críticas, como la lógica de programación, el diseño de algoritmos y la resolución de problemas en equipo, de una manera más cercana a la realidad. Además, al involucrar activamente a los usuarios, la gamificación favorece la retención del conocimiento, ya que los participantes no solo reciben una evaluación teórica, sino que experimentan y resuelven problemas en un contexto dinámico.

Para estudiantes y profesionales de la informática, contar con un sistema de evaluación gamificado representa una ventaja significativa en su desarrollo académico y profesional. Este enfoque no solo mide conocimientos técnicos, sino también competencias blandas esenciales, como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración en equipo. De esta manera, los participantes no solo demuestran sus conocimientos, sino que también aprenden a aplicarlos de manera efectiva en un entorno laboral simulado.

El proyecto APT en Roblox está alineado con las competencias del perfil de egreso de los estudiantes de informática, como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la aplicación de habilidades técnicas en entornos prácticos. La retroalimentación continua que se ofrece en el entorno gamificado ayuda a los estudiantes a autoevaluarse y mejorar sus competencias de manera significativa, lo que fortalece su preparación para el mundo laboral.

Finalmente, la implementación de este sistema en Roblox no solo promueve una experiencia educativa dinámica y accesible, sino que también responde a las necesidades del mercado actual, fomentando la participación de estudiantes de diversos niveles y aspirantes a programadores. Con un enfoque práctico y contextualizado, este proyecto contribuye a una formación más completa y competitiva, al permitir que los participantes adquieran experiencia real y retroalimentación específica sobre su desempeño en áreas clave de la programación y el desarrollo de software.

# Problemática

En muchos casos, las evaluaciones teóricas o de codificación aislada no permiten a los evaluadores observar cómo los candidatos enfrentan sus conocimientos en un entorno de trabajo simulado. Esto genera una desconexión entre las competencias evaluadas y las habilidades que realmente se aplican en el mundo laboral, afectando la precisión de las evaluaciones y la preparación de los candidatos.

# Solución

El proyecto APT propone una solución innovadora mediante el uso de un entorno gamificado en Roblox. Este entorno de evaluación permitirá a los participantes interactuar con preguntas de programación, integrando mecánicas de juego que faciliten la evaluación de competencias en un contexto práctico. Mediante la programación en Lua, se crearán minijuegos, proporcionando retroalimentación inmediata sobre el desempeño de cada jugador.

# Público

El público objetivo de este proyecto son estudiantes de informática, desarrolladores emergentes y otros profesionales interesados en mejorar o evaluar sus conocimientos en un entorno interactivo. Este sistema también está diseñado para instituciones educativas y empresas tecnológicas que buscan alternativas para evaluar el desempeño de sus estudiantes o empleados en contextos prácticos.

# Objetivos

***Objetivo General:***

Crear una plataforma interactiva en Roblox que permita evaluar competencias técnicas y colaborativas en desarrolladores de software, utilizando simulaciones de problemas reales.

***Objetivos Específicos:***

* Diseñar un entorno de juego en Roblox que integre elementos de evaluación mediante actividades de programación y resolución de problemas.
* Implementar minijuegos que permitan evaluar habilidades específicas de programación y trabajo en equipo.
* Desarrollar un sistema de retroalimentación y puntaje que permita a los usuarios visualizar su progreso y rendimiento en tiempo real.
* Validar la efectividad del sistema mediante pruebas piloto y ajustar las mecánicas de juego en función del feedback de los usuarios.

# Relación del Proyecto APT con las Competencias del Perfil de Egreso

El Proyecto APT se alinea directamente con las competencias clave del perfil de egreso de la carrera de Ingeniería Informática, que incluyen:

* ***Desarrollo de software:*** Aplicación de técnicas avanzadas de programación en Lua para crear un entorno de juego interactivo que evalúa habilidades prácticas.
* ***Trabajo en equipo:*** Implementación de desafíos que requieren la colaboración entre los participantes, reflejando las dinámicas reales de trabajo en proyectos de desarrollo de software.
* ***Evaluación de desempeño:*** Diseño de un sistema que captura y analiza el desempeño de los desarrolladores, generando evidencia objetiva que puede ser utilizada para mejorar la formación y selección de personal.

# Relación del Proyecto APT con los Intereses Profesionales

***Intereses Profesionales de Daysi Vejar:*** Mis intereses profesionales están centrados en la combinación de diseño y programación para crear experiencias interactivas y educativas. Este proyecto me permite explorar y aplicar mis habilidades en ambas áreas, contribuyendo a mi desarrollo en el campo del diseño de software interactivo.

***Intereses Profesionales de Vicente Muñoz:***  Mis intereses profesionales se centran en el desarrollo de software, con un enfoque en la programación, el diseño de interfaces de usuario, y la gestión de proyectos. Este proyecto me ha brindado una valiosa experiencia práctica en la integración de diseño y programación, así como en la gestión efectiva de tareas dentro de un equipo, preparándome mejor para enfrentar futuros retos en el campo de la ingeniería de software.

# Factibilidad del Proyecto dentro de la Asignatura

***Duración del semestre****:* El proyecto se desarrollará durante el semestre académico, lo que proporciona un marco temporal claro. Con una adecuada organización, es posible completar las etapas principales del proyecto en este periodo. Es fundamental distribuir las actividades de manera efectiva para cumplir con los plazos establecidos.

***Horas asignadas a la asignatura****:* Aunque el tiempo disponible en clase es limitado, se aprovechará para resolver dudas y guiar el avance del proyecto. La clave estará en equilibrar el trabajo individual con las sesiones de equipo, lo que optimizará la productividad. El equipo, al ser proactivo y tener un entorno de trabajo organizado, podrá avanzar eficientemente.

***Materiales****:* El proyecto se basará en herramientas accesibles como Roblox Studio y Lua para la programación. Estas plataformas son gratuitas y no requieren una gran inversión en software, lo que facilita el desarrollo del proyecto. Además, se dispone de los recursos tecnológicos necesarios, como computadoras con capacidad suficiente, para llevar a cabo las tareas del proyecto.

**Desarrollo**: La documentación y tutoriales con Roblox Studio y Lua facilita la resolución de problemas y el aprendizaje continuo.

**Colaboración en equipo**: La comunicación fluida entre los miembros del equipo y la posibilidad de recibir retroalimentación de docentes y compañeros de clase fortalecerán el desarrollo del proyecto y garantizarán su mejora continua.

**Debilidades**: Las responsabilidades académicas y otras actividades personales pueden reducir el tiempo disponible para trabajar en el proyecto. Para gestionar este riesgo, se utilizará trello con tareas prioritarias y se ajustarán los recursos cuando sea necesario.

**Desafíos técnicos**: El aprendizaje de nuevas herramientas como Roblox Studio y la programación en Lua puede presentar obstáculos. Para superarlos, se utilizarán los recursos en línea disponibles, como tutoriales y foros de discusión, así como el apoyo de la comunidad.

**Problemas de coordinación en el equipo**: En caso de dificultades para coordinarse, se implementarán herramientas de gestión de proyectos para asegurar que todas las tareas se lleven a cabo de manera ordenada y eficiente.

# Propuesta de Metodología de Trabajo

Para abordar el proyecto, se emplea una metodología de desarrollo ágil, adaptada al diseño de juegos en Roblox. El proceso se estructurará en las siguientes etapas:

***Investigación y Análisis:***

Se realizará una investigación previa para identificar las competencias clave que se evaluarán y cómo se pueden implementar en un entorno de juego. Además, se analizarán los requisitos técnicos y pedagógicos necesarios para diseñar un entorno de evaluación eficaz en Roblox.

***Diseño del Entorno de Juego:***

Se creará un entorno interactivo en Roblox que simula situaciones reales de informática. Este entorno incluirá diversos escenarios y desafíos que reflejan las tareas habituales de un desarrollador en un contexto de trabajo colaborativo. El diseño se enfocará tanto en la funcionalidad como en la estética, integrando elementos visuales que hagan el entorno atractivo y motivador para los usuarios.

***Desarrollo del Juego y Tareas:***

Utilizando Roblox Studio y el lenguaje Lua, se desarrollarán los scripts y las mecánicas del juego. Se crearán tareas y desafíos que permitan evaluar habilidades específicas, como la lógica de programación, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Estas tareas estarán integradas en el entorno de juego de manera que sean parte natural de la narrativa y la interacción del jugador.

***Implementación del Sistema de Evaluación:***

Se diseñará un sistema de puntajes que registre automáticamente el desempeño de los participantes en tiempo real.

***Pruebas y Validación:***

Se llevarán a cabo pruebas piloto con un grupo reducido de participantes para validar la efectividad del juego como herramienta de evaluación. Se recogerá feedback y se realizarán ajustes en el diseño y la mecánica del juego según sea necesario.

***Análisis de Resultados y Documentación:***

Finalmente, se analizarán los resultados obtenidos en las pruebas para evaluar la eficacia del entorno gamificado como método de evaluación. Se documentaron los hallazgos y se elaborará un informe final que resuma el proceso, los resultados y las posibles mejoras para futuros proyectos

# Plan de trabajo

Se enfoca en el diseño, desarrollo y evaluación de un sistema gamificado en Roblox para medir competencias en programación. Incluye fases de investigación y diseño de la interfaz, desarrollo del prototipo y desafíos, pruebas piloto, ajustes finales y elaboración del informe final. Cada fase está planificada para asegurar que el sistema cumpla con los objetivos educativos y permita evaluar de manera práctica los conocimientos de los jugadores.

| **Plan de Trabajo Proyecto APT** | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Competencia o unidades de competencias** | **Nombre de Actividades/Tareas** | **Descripción Actividades/Tareas** | **Recursos** | **Duración de la actividad** | **Responsable** | **Observaciones** |
| Diseño de Interfaz y Experiencia de Usuario | Investigación y Análisis de Requisitos | Investigar las mejores prácticas para diseñar interfaces de usuario y mecánicas de juego en Roblox. Analizar las necesidades de evaluación y diseñar los requisitos del juego. | Documentación, Software de Diseño. | 1 semana | Daysi | Es fundamental asegurar que las prácticas y requisitos recopilados estén alineados con las tendencias actuales y las mejores prácticas en el diseño de juegos educativos y entornos de evaluación. |
| Diseño de Interfaz y Experiencia de Usuario | Creación de Mockups | Diseñar mockups del entorno de juego, incluyendo la interfaz de usuario y la disposición de los elementos. | Herramientas de Diseño. | 2 semanas | Daysi | Es importante realizar revisiones periódicas con el equipo para asegurar que los mockups mantengan la coherencia visual y cumplan con los requisitos funcionales establecidos en la fase de análisis. |
| Programación y Desarrollo | Desarrollo del Prototipo Funcional | Implementar el prototipo básico del entorno de juego en Roblox, incluyendo las mecánicas iniciales y el sistema de puntajes. | Roblox Studio, Lua. | 2 semanas | Vicente | Es crucial realizar pruebas frecuentes durante el desarrollo para identificar y corregir errores tempranos. Iterar rápidamente basado en el feedback inicial puede ahorrar tiempo en etapas posteriores. |
| Programación y Desarrollo | *Implementación de Desafíos y Tareas Iniciales* | *Crear y programar los primeros desafíos y tareas para la evaluación dentro del juego.* | Roblox Studio, Lua. | 2 semanas | Vicente | Hay que asegurar que los desafíos diseñados sean representativos de las competencias clave que se desean evaluar. Es recomendable incluir escenarios que simulen situaciones reales del campo de la informática. |
| Pruebas y Ajustes | Realización de Pruebas Piloto | Ejecutar pruebas con un grupo para evaluar la usabilidad y efectividad del entorno de juego. Recoger feedback y hacer ajustes necesarios. | Participantes para pruebas. | 1 semana | Ambos | Es importante seleccionar un grupo diverso de participantes para las pruebas piloto, lo que permitirá obtener una retroalimentación más completa y variada. El feedback debe ser documentado y analizado para realizar mejoras significativas. |
| Pruebas y Ajustes | Ajuste Final y Optimización | Implementar los ajustes finales al entorno de juego según los resultados de las pruebas piloto. | Roblox Studio. | 1 semana | Ambos | La optimización debe enfocarse no solo en el rendimiento, sino también en la usabilidad y accesibilidad del entorno de juego. Considerar aspectos como la experiencia del usuario y la carga de los recursos gráficos. |
| Documentación y Presentación | Elaboración del Informe Final | Redactar el informe final del proyecto, incluyendo la metodología, resultados, y conclusiones. Preparar la documentación necesaria para presentar el proyecto. | Documentación. | 1 semana | Ambos | El informe debe ser revisado y editado cuidadosamente para asegurar claridad y coherencia. Incluir ejemplos visuales y gráficos en la documentación puede ayudar a ilustrar mejor los resultados y conclusiones del proyecto. |

# Evidencias y justificación

Incluye el análisis y diseño inicial del juego, validado a través de mockups y prototipos funcionales. Las pruebas piloto permiten ajustar la usabilidad y efectividad del sistema, mientras que la versión final demuestra el cumplimiento de los objetivos.

| **Tipo de evidencia**  **(avance o final)** | **Nombre de la evidencia** | **Descripción** | **Justificación** |
| --- | --- | --- | --- |
| Avance | Documento de Investigación y Análisis | Un documento que incluye los resultados de la investigación previa sobre las competencias técnicas a evaluar y los requisitos para el diseño del entorno de juego. Contendrá el análisis de las mejores prácticas para la evaluación de habilidades técnicas en un entorno gamificado. | Esta evidencia es crucial para mostrar la base teórica y los fundamentos del proyecto. Asegura que el diseño del entorno de juego esté alineado con los objetivos de evaluación y proporciona una referencia para el desarrollo de las siguientes etapas del proyecto. |
| Avance | Diseño del Entorno de Juego (Mockups) | Documentos y gráficos que muestran el diseño inicial del entorno de juego, incluyendo los mockups de la interfaz de usuario y los elementos visuales. | Esta evidencia permitirá evaluar el enfoque de diseño antes de la implementación. Facilita la revisión del diseño visual y funcional y asegura que el entorno de juego esté bien planificado y alineado con los objetivos del proyecto. |
| Avance | Prototipo Funcional del Entorno de Juego | Una versión preliminar del entorno de juego en Roblox, que incluirá las mecánicas básicas, algunos desafíos iniciales y un sistema de registro de puntajes en funcionamiento. | El prototipo permitirá recibir retroalimentación sobre la funcionalidad y la jugabilidad del entorno de juego. |
| Avance | Resultados de Pruebas Piloto | Pruebas piloto realizadas con un grupo reducido de participantes. Incluye observaciones sobre la usabilidad, eficacia del sistema de evaluación y recomendaciones de mejora. | Esto valida que el entorno de juego cumple con los objetivos de evaluación. Permite identificar y corregir problemas antes de la implementación final, asegurando que el proyecto sea efectivo en la evaluación de competencias. |
| Final | Evaluación Completo en Roblox | La versión final y completamente funcional del entorno de evaluación, con todas las mecánicas de juego, desafíos, y el sistema de registro de puntajes completamente integrados y operativos. | La evidencia final demuestra que el proyecto cumple con los objetivos establecidos. |

# [Carta Gantt](https://drive.google.com/drive/u/2/folders/1m4m8zkqqsJbUifkYo622p3KNENLS51Wq)

# 

# 

# Stack Tecnológico

Para el desarrollo del proyecto, se ha seleccionado un stack tecnológico compuesto por diversas herramientas y plataformas que facilitan la creación y ejecución del juego en Roblox, la implementación de mecánicas de evaluación y la gestión de datos.

1. **Roblox Studio:**
   * **Justificación**: Roblox Studio es la plataforma oficial para crear juegos dentro del ecosistema de Roblox. Proporciona un entorno integral de desarrollo con herramientas visuales y de scripting que permiten crear mundos interactivos y mecánicas de juego complejas. La integración directa con Lua, el lenguaje de programación utilizado por Roblox, facilita la creación de funcionalidades interactivas de forma rápida y eficiente.
2. **Lua:**
   * **Justificación**: Lua es el lenguaje de programación utilizado dentro de Roblox Studio para controlar las mecánicas del juego, interacciones de usuarios y la gestión de puntajes. Este lenguaje es ligero, eficiente y fácil de aprender, lo que permite a los desarrolladores centrarse en la lógica de juego en lugar de la sintaxis compleja. Además, Lua tiene una gran flexibilidad para crear scripts que interactúan con el entorno de Roblox.
3. **DataStore:**

* **Justificación:** Es una herramienta integrada en Roblox que permite guardar datos de los jugadores de manera persistente. A diferencia de otras bases de datos externas, **DataStore** se utiliza dentro de la misma infraestructura de Roblox, lo que garantiza la integración eficiente con el juego y una mayor facilidad en la implementación. Esto es particularmente útil para almacenar puntajes, logros y cualquier otro tipo de dato relacionado con el progreso del jugador a lo largo de la experiencia. Además, **DataStore** es escalable y seguro, lo que permite manejar grandes cantidades de datos sin afectar el rendimiento del juego.

# [Diagrama Arquitectura](https://drive.google.com/drive/u/2/folders/1rFu8nKb3CBrma4e-gkvumAxNtioZS_WS)

El diagrama muestra la arquitectura de un sistema de evaluación en Roblox que utiliza un **Frontend** (juego de Roblox) y un **Backend** (nube en AWS).

**Usuarios**: Acceden al juego desde dispositivos como computadoras o celulares.

**Frontend (Roblox)**: Incluye una interfaz donde los usuarios responden preguntas y ven su puntaje. Al terminar, se envían los resultados al backend.

**Backend**:

* + **Autenticación y Scripts en Lua**: Recopila los datos del usuario.
  + **AWS y DataStore**: Almacenan y procesan los datos de los usuarios, actualizándose continuamente para reflejar el rendimiento.

Diagrama, Esquemático

Descripción generada automáticamente

# [Diagrama Base De Datos](https://drive.google.com/drive/u/2/folders/1m4m8zkqqsJbUifkYo622p3KNENLS51Wq)

Se proporciona una visión clara y estructurada de cómo los datos fluyen y se interconectan, lo cual es fundamental tanto para el diseño como para la optimización y mantenimiento de la base de datos.Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

# [Historias De Usuarios](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Wb01CTUUQVdwK1U1Ap_aIpDU7WsBWCr3/edit?gid=335653030#gid=335653030)

Se detallan las funcionalidades que deben ser implementadas en un sistema para satisfacer las necesidades de los usuarios, en este caso a los programadores. Cada historia describe un rol, una necesidad o tarea específica, y el resultado esperado. Los escenarios de aceptación proporcionan ejemplos de cómo debe comportarse el sistema en diferentes situaciones, como el registro de una cuenta, la selección de juegos, la visualización de puntuaciones, o la gestión de usuarios por parte de un administrador. Estas historias son clave para guiar el desarrollo del juego y asegurar que cumpla con las expectativas de los usuarios finales.

[**Casos De Pruebas**](https://docs.google.com/spreadsheets/d/19h3sArFmMMhjRiahlsbKrDtRi9dbX1Rg/edit?gid=1434171576#gid=1434171576)

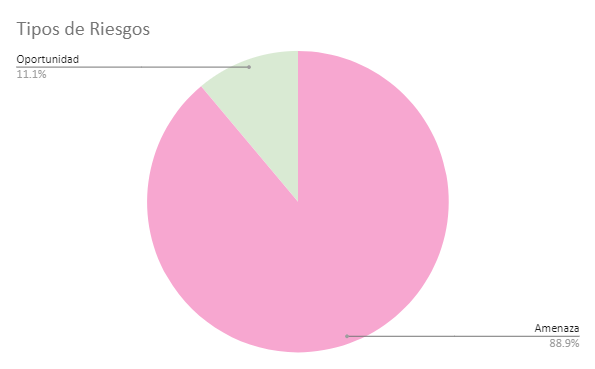
Los casos de prueba en mi proyecto son esenciales para verificar que todas las funcionalidades del sistema estén funcionando correctamente. Por ejemplo, hago pruebas con la selección del juego y la visualización de preguntas para asegurarse de que las interacciones del usuario sean fluidas. Además de verificar que el sistema actualice correctamente las puntuaciones, los tiempos límites y las categorías, lo que garantiza que la plataforma esté funcionando bien y que los usuarios tengan una experiencia coherente y precisa.

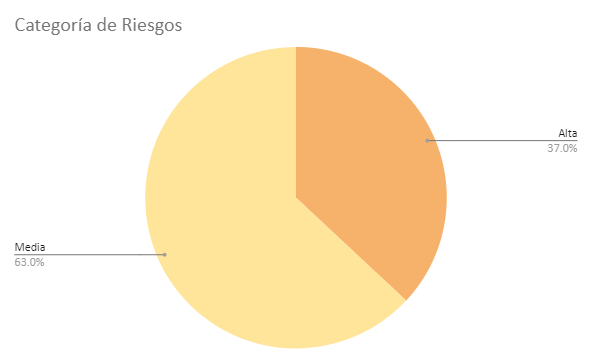
# [Modelo Canvas](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1EU4EA-ERS5nzt2Bu0cb3F6KDUA4xV8S5/edit?gid=539754678#gid=539754678)

El modelo canvas nos ayuda de una manera más fácil a poder conceptualizar nuestro modelo de negocio que en este caso es el video juego, poder representarlo de una forma visual en un solo objetivo para que se pueda de manera fácil y comprensible.

# [Listado De Riesgos](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1_uRYx-e7bJKcWHA7ibAZn_vjhpFSF-3d/edit?rtpof=true&gid=2117112972#gid=2117112972)

Tener un listado de riesgos en el proyecto me sirve para identificar de manera anticipada posibles problemas que podrían afectar el desarrollo y la operación del juego. Esto permite tomar decisiones informadas sobre cómo manejar esos riesgos, implementando estrategias de mitigación, evitar situaciones críticas y asegurar que el proyecto avance según lo planeado. Además, me ayuda a priorizar las tareas y asignar recursos de manera eficiente, lo que aumenta las probabilidades de éxito. Tener estos riesgos identificados también facilita la comunicación con el equipo, al mantenerlo consciente de los posibles obstáculos y las soluciones previstas.





# Seguridad

Filtrado de Texto

Una de las principales preocupaciones de Roblox es la seguridad en la comunicación. Para evitar que los usuarios se enfrenten a contenidos inapropiados o a personas con malas intenciones, se ha implementado un sistema avanzado de filtrado de texto. Esto incluye la restricción de palabras y frases inapropiadas, bloqueando cualquier mensaje que contenga lenguaje ofensivo. Además, Roblox protege la información personal, evitando que los niños compartan datos como su nombre completo o dirección. Si intentan hacerlo, el sistema lo bloquea y reemplaza la información con símbolos. También limita el intercambio de enlaces externos, protegiendo así a los usuarios de sitios web potencialmente peligrosos.

Controles de Privacidad

Roblox ofrece a los padres varias configuraciones que permiten controlar las interacciones de sus hijos en la plataforma. Los padres pueden decidir si sus hijos pueden recibir mensajes privados de cualquier persona o solo de amigos, o incluso desactivar por completo el chat. También existe la opción de desactivar el chat en su totalidad, lo que agrega una capa extra de seguridad para aquellos padres que prefieren tener un control total sobre las interacciones de sus hijos.

Código Parental (PIN de Seguridad)

Una medida de seguridad adicional es el Código Parental, un PIN de cuatro dígitos que solo los padres pueden configurar. Este código protege las configuraciones de privacidad y seguridad de la cuenta del niño, asegurando que solo los padres puedan realizar cambios.

Política de Privacidad

Roblox tiene una política de privacidad clara que detalla qué tipo de información recopila, cómo se usa y cómo se protege. La plataforma recoge datos básicos de registro, como el nombre de usuario y la edad, lo que le permite establecer controles adicionales, especialmente para los usuarios más jóvenes. También se recopila información sobre la actividad del usuario, como los juegos que juega o los mensajes enviados. Roblox respeta los derechos de privacidad de los usuarios y ofrece herramientas para acceder, corregir, eliminar o restringir el uso de los datos personales.

Protecciones Especiales

Para los niños menores de 13 años, Roblox implementa medidas de seguridad adicionales. Las configuraciones de contacto están más restringidas, evitando que los niños reciban mensajes de personas desconocidas. También se limita el acceso a enlaces externos, asegurando que los niños no sean expuestos a contenidos no seguros. Además, cuando un niño intenta realizar una acción que infrinja las normas de seguridad, Roblox muestra una notificación educativa que le explica por qué no se permite esa acción.

Privacidad del Juego

Para mantener el juego en Roblox privado y asegurar que solo ciertas personas puedan acceder, se han implementado varias medidas de privacidad.

Primero, se configura para que sea privado. Esto significa que, de entrada, nadie puede unirse sin que se les dé el acceso. Esta es una de las formas más simples de restringir la entrada, garantizando que solo los jugadores que obtengan la invitación pueden participar.

Luego, para tener un control aún más personalizado, se decidió hacer que solo los jugadores que se agregan como amigos puedan unirse al juego.

Además, para aumentar la privacidad, se puede utilizar los grupos de Roblox. Creando un grupo específico para los jugadores y se restringe el acceso solo a los miembros de ese grupo. De esta forma, se puede gestionar quién entra sin necesidad de agregar amigos de manera individual.

Finalmente, para que el juego no sea listado en las búsquedas públicas de Roblox. Esto significa que, a menos que alguien tenga el enlace directo, no podrán encontrarlo. De esta forma, el juego se mantiene oculto y solo accesible por invitación.

# [Entrevistas](https://docs.google.com/document/d/1EJdS2nfSdkplChHZ1hvksNff75B8jj7usSYrvvkrr7s/edit?tab=t.0)

Se realizó una entrevista, la cuál se quiso saber por opiniones que tal está el video juego y la evaluación para los que vayan a realizarla, entonces la vimos por distintas personas en el ámbito laboral y estudiantil, los cuáles fueron conformados por;.Cristobal (estudiante), Tamara (estudiante) y Alfredo (trabajador). Los cuáles nos dieron conclusiones razonables y también que queremos agregar hacía un futuro.

# Conclusión

#### **Conclusión - Daysi Vejar**

#### During the development of the APT Project report, I have delved into the planning and design needed to approach evaluation in Roblox. Although the full development of the project is yet to be realized, the preparation and organization have given me a clear vision of the challenges we will face and how to approach them from a design perspective. This document has been instrumental in laying the groundwork for a project.

**Conclusión - Vicente Muñoz**

The development of the APT Project has allowed me to clearly structure the programming stages to be carried out in Roblox Studio. This process has helped me to understand every detail of the implementation. Working in collaboration with Daysi in this initial phase has allowed me to align our skills and approaches, which ensures that the project is well grounded from the start.

# Reflection

The development of the APT Project report has been an important step in establishing a foundation on which to build our project in Roblox Studio. During this process, we have had the opportunity to delve into the planning and design necessary to create an effective evaluation environment. Daysi has focused on understanding the challenges from a design perspective, which has allowed us to anticipate needs and ensure that the visual and functional elements of the project are aligned with the evaluation objectives. For his part, Vicente has focused his attention on structuring the programming stages, which has facilitated a clear and detailed organization of the technical tasks to be carried out.

Working collaboratively from this initial phase has allowed us to align our skills and approaches, ensuring that the project is well grounded before moving on to practical development. This report has been essential in clarifying our shared vision for the project, providing a clear direction that will guide us as we develop the evaluation environment in Roblox.