



UNER

Facultad de Ingeniería

Carrera: Licenciatura en Ciencia de Datos

Cátedra: Ingeniería de Software I

Título: Gamify - App de Productividad

Docentes: Valotto, Victor; Godoy, Cielo

Alumnos: Carrozzo, Felipe; Ré, Caupolicán

Año: 2025

Índice

1. Alcance del producto	3
2. Diagrama de contexto	4
3. Diagrama de dominio	4
4. Modelo de Requerimientos con Casos de Uso: diagramas	4
4.1. Registrar una nueva tarea	4
4.2. Completar una tarea	4
4.3. Desbloquear un logro	4
4.4. Agregar un amigo	4
5. Especificación Detallada de un Caso de Uso	4

1. Alcance del producto

El sistema propuesto es una aplicación web y móvil diseñada para ayudar a las personas a organizar sus tareas diarias, estudios, responsabilidades domésticas y otros compromisos de forma más motivadora y eficiente. Muchas personas tienen dificultades para gestionar de manera organizada sus tareas cotidianas, estudios, responsabilidades domésticas y otros compromisos diarios. El uso de listas de tareas tradicionales resulta monótono y no fomenta la motivación constante para cumplirlas. La falta de seguimiento de tareas recurrentes y de incentivos visibles lleva al abandono del hábito de organización.

A diferencia de las listas de tareas tradicionales, este sistema incorpora mecánicas de gamificación que fomentan el seguimiento constante y la creación de hábitos. Además de la gestión personal, también permite la interacción social, permitiendo colaborar y competir con amigos a través de un sistema de ranking.

Funcionalidades incluidas:

- Registro y edición de tareas con fechas límite y niveles de prioridad.
- Creación de tareas recurrentes automáticas.
- Sistema de recompensas: XP, niveles, logros y monedas virtuales.
- Sistema de amigos: agregar contactos, ver su progreso, y competir en rankings.
- Notificaciones y recordatorios automáticos de tareas, rachas y logros.
- Visualización de estadísticas y progreso del usuario.
- Autenticación mediante redes sociales (Google/Facebook).

Funcionalidades excluidas:

- Validación física de la ejecución de tareas (confía en la honestidad del usuario).
- Recordatorios físicos (como alarmas externas o robots domésticos).
- Procesamiento de pagos reales (la tienda premium no está integrada inicialmente).
- Soporte para tareas empresariales complejas o integraciones con software de gestión profesional (como Asana o Trello).

Usuarios previstos:

- Usuarios individuales que desean mejorar su organización personal y productividad de forma divertida (estudiantes, trabajadores, adolescentes, freelancers).
- Grupos de amigos que deseen compartir tareas, motivarse mutuamente o competir sanamente en rankings de cumplimiento.
- Personas interesadas en el desarrollo de hábitos positivos y en el uso de técnicas de gamificación para mantener la motivación diaria.

2. Diagrama de contexto

[Diagrama de contexto](#) planteado para el proyecto.

3. Diagrama de dominio

[Diagrama de dominio](#) planteado para el proyecto.

4. Modelo de Requerimientos con Casos de Uso: [diagramas](#)

4.1. Registrar una nueva tarea

Descripción:

El usuario ingresa una tarea indicando su nombre, descripción opcional, fecha límite, prioridad y si es recurrente o no.

Actores: Usuario

Resultado esperado: La tarea queda guardada en la base de datos y aparece en la lista del usuario.

4.2. Completar una tarea

Descripción:

El usuario marca una tarea como completada. El sistema actualiza el progreso, entrega recompensas (XP, monedas) y, si corresponde, genera la próxima instancia de la tarea si es recurrente.

Actores: Usuario

Resultado esperado: Se incrementa el XP, puede activarse un logro o mantener una racha activa.

4.3. Desbloquear un logro

Descripción:

Cuando el usuario cumple ciertos criterios (como completar tareas por 7 días seguidos), el sistema desbloquea un logro y notifica al usuario.

Actores: Sistema, Usuario

Resultado esperado: El usuario recibe XP adicional o monedas como recompensa visual.

4.4. Agregar un amigo

Descripción:

El usuario busca a otro usuario por nombre o código y lo agrega como amigo. Puede ver su progreso y competir en el ranking.

Actores: Usuario

Resultado esperado: Ambos usuarios aparecen como conectados y pueden ver su progreso mutuamente.

5. Especificación Detallada de un Caso de Uso

Nombre del caso de uso: Desbloquear un logro

Actores:

- Primario: Usuario
- Secundario: Sistema

Objetivo:

Detectar cuándo el usuario cumple con los criterios definidos para un logro (por ejemplo, “7 días consecutivos completando tareas”) y entregarle una recompensa visual (XP o monedas), notificando el logro.

Flujo principal:

1. El usuario marca una tarea como completada.
2. El sistema actualiza la racha diaria o progreso asociado a logros.
3. El sistema verifica si se cumple alguna condición de logro.
4. Si se cumple:
 - Se registra el logro como desbloqueado.
 - Se otorgan las recompensas (XP, monedas).
 - Se muestra una notificación al usuario con el nombre y descripción del logro.

Flujos alternativos:

- A1 – No se cumple condición de logro:
 - El usuario completa la tarea, pero el sistema no detecta ninguna condición cumplida.
 - No se otorga logro ni recompensa.
 - El proceso finaliza normalmente.
- A2 – Ya se desbloqueó el logro previamente:
 - El sistema detecta que el logro ya fue otorgado.
 - No lo vuelve a otorgar ni duplica recompensas.
 - Solo se continúa con la actualización normal del progreso.

Reglas de negocio:

- Un logro sólo puede desbloquearse **una vez por usuario**.
- Para desbloquear una racha de 7 días, el usuario debe **completar al menos una tarea por día sin interrupciones**.
- Las recompensas se otorgan **automáticamente al desbloquear el logro**.
- Los logros y recompensas se guardan en el perfil del usuario para futuras visualizaciones.