

**ISWD652 CALIDAD DE SOFTWARE**  
**Período 2024B**

**NOMBRE ESTUDIANTE:** Issac de la Cadena  
Carlos Bayas  
Kevin Donoso  
Andrea Oña  
Daniel Oña

**FECHA:** 07-01-2025

**TEMA:** Historias de Usuario del producto versión 3

---

**1. Historias de Usuario**

<b>Nro.:</b> HU-001	<b>Título:</b> Login Terapeuta	<b>Prioridad:</b> Alta <b>Estimación:</b> 3 horas
<b>Historia de usuario:</b> Como terapeuta, quiero iniciar sesión en la plataforma con mis credenciales para acceder a la gestión de mis pacientes y sus progresos.		
<b>Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:</b>  1. Dado que un terapeuta ingresa al sistema, cuando introduce sus credenciales válidas, debe acceder correctamente a su panel de gestión. 2. Dado que un terapeuta ingresa al sistema, cuando introduce sus credenciales válidas, debe acceder correctamente a su panel de gestión. 2. Si las credenciales son incorrectas, el sistema debe mostrar un mensaje de error sin revelar detalles sensibles.		
<b>Tareas de implementación:</b> 1. Diseñar la interfaz de login (1 hora). 2. Implementar la autenticación con validación de credenciales (1 hora). 3. Manejar errores y mensajes de autenticación (1 hora).		

## ISWD652 CALIDAD DE SOFTWARE Período 2024B

<b>Nro.:</b> HU-002	<b>Título:</b> Agregar Terapeuta	<b>Prioridad:</b> Media <b>Estimación:</b> 4 horas
<b>Historia de usuario:</b> Como administrador, quiero agregar nuevos terapeutas al sistema con su información de contacto y credenciales para que puedan gestionar sus pacientes.		
<b>Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dado que un administrador accede a la plataforma, cuando introduce los datos de un terapeuta, estos deben guardarse correctamente en la base de datos.</li> <li>2. Si faltan datos obligatorios, el sistema debe mostrar un mensaje de advertencia.</li> </ol>		
<b>Tareas de implementación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseñar la interfaz de registro de terapeutas (1 hora).</li> <li>2. Implementar la funcionalidad para almacenar los datos (2 horas).</li> <li>3. Validar campos obligatorios y errores (1 hora).</li> </ol>		

<b>Nro.:</b> HU-003	<b>Título:</b> Gestionar pacientes por terapeuta	<b>Prioridad:</b> Alta <b>Estimación:</b> 5 horas
<b>Historia de usuario:</b> Como terapeuta, quiero visualizar y administrar la lista de mis pacientes para hacer seguimiento a su progreso.		
<b>Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dado que un terapeuta accede al sistema, cuando selecciona la opción de gestionar pacientes, debe ver una lista de los pacientes asignados.</li> <li>2. Debe permitir agregar, modificar y eliminar pacientes de la lista.</li> </ol>		
<b>Tareas de implementación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseñar la interfaz de gestión de pacientes (2 horas).</li> <li>2. Implementar la funcionalidad de visualización, edición y eliminación (2 horas).</li> <li>3. Incluir validaciones y confirmaciones (1 hora).</li> </ol>		

## ISWD652 CALIDAD DE SOFTWARE Período 2024B

<b>Nro.:</b> HU-004	<b>Título:</b> Agregar Paciente	<b>Prioridad:</b> Alta <b>Estimación:</b> 4 horas
<b>Historia de usuario:</b> Como terapeuta, quiero registrar nuevos pacientes en el sistema con su información básica para asignarles ejercicios de memoria.		
<b>Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dado que un terapeuta accede a la plataforma, cuando ingresa los datos de un paciente, estos deben almacenarse correctamente.</li> <li>2. Si falta información requerida, debe mostrarse un mensaje de error.</li> </ol>		
<b>Tareas de implementación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseñar la interfaz de registro de pacientes (1 hora).</li> <li>2. Implementar la funcionalidad para almacenar datos (2 horas).</li> <li>3. Validar datos obligatorios (1 hora).</li> </ol>		

<b>Nro.:</b> HU-005	<b>Título:</b> Cerrar sesión terapeuta	<b>Prioridad:</b> Baja <b>Estimación:</b> 2 horas
<b>Historia de usuario:</b> Como terapeuta, quiero poder cerrar sesión en la plataforma para garantizar la seguridad de la información.		
<b>Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dado que un terapeuta está autenticado, cuando hace clic en "Cerrar sesión", el sistema lo redirige a la pantalla de inicio de sesión.</li> <li>2. No debe poder acceder a secciones restringidas sin autenticarse nuevamente</li> </ol>		
<b>Tareas de implementación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Implementar la funcionalidad de cierre de sesión (1 hora).</li> <li>2. Redirigir al usuario a la pantalla de inicio de sesión (1 hora).</li> </ol>		

## ISWD652 CALIDAD DE SOFTWARE Período 2024B

<b>Nro.:</b> HU-006	<b>Título:</b> Historial de juego	<b>Prioridad:</b> Media <b>Estimación:</b> 4 horas
<b>Historia de usuario:</b> Como terapeuta, quiero visualizar el historial de juegos de mis pacientes para evaluar su progreso en los ejercicios.		
<b>Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:</b>  1. Dado que un terapeuta accede al sistema, cuando selecciona un paciente, puede ver un registro de los juegos realizados y su desempeño.		
<b>Tareas de implementación:</b>  1. Diseñar la interfaz del historial de juegos (1 hora). 2. Implementar la funcionalidad de visualización y filtrado (2 horas). 3. Validar acceso solo para terapeutas asignados (1 hora).		

<b>Nro.:</b> HU-007	<b>Título:</b> Nuevo Juego	<b>Prioridad:</b> Alta <b>Estimación:</b> 3 horas
<b>Historia de usuario:</b> Como paciente, quiero iniciar un nuevo juego desde el menú para realizar los ejercicios de memoria.		
<b>Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:</b>  1. Dado que un paciente accede al sistema, cuando selecciona "Nuevo juego", debe iniciarse un ejercicio con las configuraciones adecuadas. 2. El juego debe registrar la actividad en el historial.		
<b>Tareas de implementación:</b>  1. Diseñar la interfaz de inicio de juego (1 hora). 2. Implementar la lógica para cargar un nuevo juego (2 horas).		

## ISWD652 CALIDAD DE SOFTWARE Período 2024B

<b>Nro.:</b> HU-008	<b>Título:</b> Botón de regresar	<b>Prioridad:</b> Baja <b>Estimación:</b> 2 horas
<b>Historia de usuario:</b> Como paciente, quiero un botón de regresar en las pantallas del sistema para volver fácilmente a la sección anterior.		
<b>Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:</b>  1. Dado que un usuario navega por la plataforma, cuando presiona "Regresar", debe volver a la pantalla anterior sin perder datos.		
<b>Tareas de implementación:</b>  1. Agregar botones de navegación en cada pantalla (1 hora). 2. Implementar la funcionalidad de retroceso (1 hora).		

<b>Nro.:</b> HU-009	<b>Título:</b> Finalizar el juego	<b>Prioridad:</b> Alta <b>Estimación:</b> 3 horas
<b>Historia de usuario:</b> Como terapeuta, quiero finalizar un juego en cualquier momento para detener el ejercicio en caso de notar cansancio u otro síntoma en mi paciente.		
<b>Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:</b>  1. Dado que un paciente está en un juego, cuando selecciona "Finalizar", el sistema guarda su avance y lo redirige al menú principal.		
<b>Tareas de implementación:</b>  1. Implementar el botón de finalizar juego (1 hora). 2. Guardar progreso del paciente antes de salir (2 horas).		

## ISWD652 CALIDAD DE SOFTWARE Período 2024B

<b>Nro.:</b> HU-010	<b>Título:</b> Visualización de palabra y categorías	<b>Prioridad:</b> Alta <b>Estimación:</b> 4 horas
<b>Historia de usuario:</b> Como paciente, quiero visualizar de manera sencilla las palabras y categorías para poder identificar y clasificar sin dificultad.		
<b>Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dado que un paciente accede al juego, cuando inicia una sesión, entonces las palabras deben mostrarse con un tamaño de letra grande y legible para facilitar su identificación.</li> <li>2. Dado que un paciente está jugando, cuando interactúa con la interfaz, entonces esta debe estar libre de distracciones, mostrando solo los elementos esenciales para completar la tarea de identificación y clasificación.</li> </ol>		
<b>Tareas de implementación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseñar la interfaz de palabras y categorías con un diseño claro y visible (1 hora)</li> <li>2. Codificar la funcionalidad de visualización ajustable (1.5 horas)</li> <li>3. Incluir validaciones de tamaño/resolución (1 hora)</li> <li>4. Probar en diferentes dispositivos y resoluciones (0.5 horas)</li> </ol>		

## ISWD652 CALIDAD DE SOFTWARE Período 2024B

<b>Nro.:</b> HU-011	<b>Título:</b> Arrastrar palabras a categorías	<b>Prioridad:</b> Alta <b>Estimación:</b> 5 horas
<b>Historia de usuario:</b> Como paciente, quiero poder arrastrar las palabras al cuadro de la categoría que corresponde para realizar el ejercicio de memoria de manera intuitiva.		
<b>Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dado que un paciente participa en el juego, cuando se le presentan las categorías, estas deben ser visualmente diferenciadas con colores o íconos distintivos que ayuden a su clasificación rápida.</li> <li>2. Dado que un paciente tiene dificultades cognitivas, cuando interactúa con el juego, entonces debe tener botones grandes y claros que respondan fácilmente al tacto o clic.</li> </ol>		
<b>Tareas de implementación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseñar el sistema de arrastre de palabras (1 horas)</li> <li>2. Codificar la funcionalidad de arrastre y soltado en categorías (2 horas)</li> <li>3. Incluir validaciones de aciertos y errores (1 hora)</li> <li>4. Probar arrastre y respuestas (1 hora)</li> </ol>		

## ISWD652 CALIDAD DE SOFTWARE Período 2024B

<b>Nro.:</b> HU-012	<b>Título:</b> Retroalimentación de respuestas	<b>Prioridad:</b> Alta <b>Estimación:</b> 3 horas
<b>Historia de usuario:</b> Como paciente, quiero recibir retroalimentación inmediata cuando una palabra sea colocada en la categoría correcta o incorrecta, para saber si lo estoy haciendo bien.		
<b>Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:</b>  <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dado que un paciente coloca una palabra en la categoría correcta, cuando la suelta en el cuadro correspondiente, entonces el sistema debe mostrar una retroalimentación positiva inmediata (como un sonido agradable, un mensaje como "¡Correcto!" o un cambio de color verde).</li> <li>2. Dado que un paciente coloca una palabra en la categoría incorrecta, cuando la suelta en el cuadro equivocado, entonces se debe mostrar una retroalimentación clara (como un sonido suave de error, un mensaje como "Intenta nuevamente").</li> </ol>		
<b>Tareas de implementación:</b>  <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseñar la interfaz de retroalimentación visual (1 hora)</li> <li>2. Codificar la funcionalidad de retroalimentación (1 hora)</li> <li>3. Incluir validaciones para verificar la colocación correcta o incorrecta (0.5 horas)</li> <li>4. Probar retroalimentación visual (0.5 horas)</li> </ol>		



## ISWD652 CALIDAD DE SOFTWARE Período 2024B

<b>Nro.:</b> HU-013	<b>Título:</b> Control del tiempo del juego	<b>Prioridad:</b> Media <b>Estimación:</b> 2 horas
<b>Historia de usuario:</b> <p>Como doctor, quiero ver al finalizar el juego una retroalimentación del tiempo que se tardó el paciente en finalizarlo para poder realizar una evaluación del paciente.</p>		
<b>Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dado que un paciente ha finalizado el juego, cuando se completa la sesión, entonces el sistema debe mostrar al doctor el tiempo total que el paciente ha tardado en finalizar el ejercicio.</li> <li>2. Dado que el doctor está visualizando el tiempo transcurrido, cuando finaliza una sesión, el sistema debe mostrar si el tiempo del paciente es superior o inferior al tiempo promedio para esa dificultad del juego.</li> </ol>		
<b>Tareas de implementación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseñar el contador de tiempo (0.5 horas)</li> <li>2. Codificar la funcionalidad de cuenta regresiva (1 hora)</li> <li>3. Incluir validación de tiempo/alertas (0.25 horas)</li> <li>4. Probar que las alertas se activen correctamente al agotarse el tiempo (0.25 horas)</li> </ol>		