|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE ESTUDIANTE:** | Issac de la Cadena  Carlos Bayas  Kevin Donoso  Andrea Oña  Daniel Oña |
| **FECHA:** | 08-11-2024 |
|  |  |
|  |  |
| **TEMA:** | Desarrollo del producto versión 1 |
|  |  |

# Historias de Usuario

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nro:** HU-001 | **Título:** Ingreso sencillo al juego | **Prioridad:** Alta  **Estimación:** 3 horas |
| **Historia de usuario:**  Como **paciente**, quiero ingresar al juego de manera sencilla para comenzar a jugar sin complicaciones. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   1. **[ESCENARIO IDEAL]**   Dado que el paciente se encuentra en la pantalla de inicio, cuando intente ingresar al juego, entonces el sistema debe mostrar una interfaz simple y clara para iniciar el juego.   1. **[ESCENARIO EXCEPCIONAL]**   Dado que el paciente ha dejado una sesión abierta previamente, cuando intente ingresar de nuevo, entonces el sistema debe advertir y redirigirlo a la sesión activa. | | |
| **Tareas de implementación:**   1. Diseñar una interfaz de inicio simple y amigable para el paciente (1 hora) 2. Codificar el proceso de ingreso al juego (1 hora) 3. Incluir validaciones para sesiones abiertas (0.5 horas) 4. Probar funcionalidad de ingreso (0.5 horas) | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nro:** HU-002 | **Título:** Ingreso del nombre del paciente | **Prioridad:** Media  **Estimación:** 2 horas |
| **Historia de usuario:**  Como **paciente**, quiero ingresar mi nombre al juego para que el terapeuta pueda identificarme y registrar mi progreso. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   1. **[ESCENARIO IDEAL]**   Dado que el paciente ingresa a la pantalla de inicio, cuando ingrese su nombre y confirme, entonces el sistema debe almacenar el nombre correctamente.   1. **[ESCENARIO EXCEPCIONAL]**   Dado que el paciente omite el nombre, cuando intente avanzar, entonces el sistema debe indicarle que debe completar el campo antes de continuar. | | |
| **Tareas de implementación:**   1. Diseñar el campo de ingreso de nombre en la pantalla de inicio (0.5 horas) 2. Codificar la funcionalidad de registro de nombre (0.5 horas) 3. Incluir validaciones para asegurar que el nombre sea obligatorio (0.5 horas) 4. Probar funcionalidad de ingreso de nombre (0.5 horas) | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nro:** HU-003 | **Título:** Visualización de palabras y categorías | **Prioridad:** Alta  **Estimación:** 4 horas |
| **Historia de usuario:**  Como **paciente**, quiero visualizar de manera sencilla las palabras y categorías para poder identificar y clasificar sin dificultad. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   1. **[ESCENARIO IDEAL]**   Dado que el paciente está en el juego, cuando las palabras y categorías aparecen en pantalla, entonces deben mostrarse en tamaño y color legible.   1. **[ESCENARIO EXCEPCIONAL]**   Dado que el paciente está usando una pantalla pequeña, cuando visualice las palabras y categorías, entonces el sistema debe ajustar el tamaño para mantener la legibilidad. | | |
| **Tareas de implementación:**   1. Diseñar la interfaz de palabras y categorías con un diseño claro y visible (1 hora) 2. Codificar la funcionalidad de visualización ajustable (1.5 horas) 3. Incluir validaciones de tamaño/resolución (1 hora) 4. Probar en diferentes dispositivos y resoluciones (0.5 horas) | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nro:** HU-004 | **Título:** Arrastrar palabras a categorías | **Prioridad:** Alta  **Estimación:** 5 horas |
| **Historia de usuario:**  Como **paciente**, quiero poder arrastrar las palabras al cuadro de la categoría que corresponde para realizar el ejercicio de memoria de manera intuitiva. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   1. **[ESCENARIO IDEAL]**   Dado que el paciente visualiza las palabras y categorías, cuando arrastre una palabra a la categoría correcta, entonces el sistema debe registrar la acción y mostrar un indicador de éxito.   1. **[ESCENARIO EXCEPCIONAL]**   Dado que el paciente suelte la palabra en una categoría incorrecta, cuando se realice la acción, entonces el sistema debe mostrar un mensaje de error suave o una indicación para corregir. | | |
| **Tareas de implementación:**   1. Diseñar el sistema de arrastre de palabras (1 horas) 2. Codificar la funcionalidad de arrastre y soltado en categorías (2 horas) 3. Incluir validaciones de aciertos y errores (1 hora) 4. Probar arrastre y respuestas (1 hora) | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nro:** HU-005 | **Título:** Retroalimentación de respuestas | **Prioridad:** Alta  **Estimación:** 3 horas |
| **Historia de usuario:**  Como **paciente**, quiero recibir retroalimentación inmediata cuando una palabra sea colocada en la categoría correcta o incorrecta, para saber si lo estoy haciendo bien. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   1. **[ESCENARIO IDEAL]**   Dado que el paciente coloca correctamente una palabra en su categoría, cuando esto suceda, entonces el sistema debe mostrar una indicación positiva visual.   1. **[ESCENARIO EXCEPCIONAL]**   Dado que el paciente coloca una palabra incorrectamente, cuando esto suceda, entonces el sistema debe mostrar un mensaje de retroalimentación sin perder motivación. | | |
| **Tareas de implementación:**   1. Diseñar la interfaz de retroalimentación visual (1 hora) 2. Codificar la funcionalidad de retroalimentación (1 hora) 3. Incluir validaciones para verificar la colocación correcta o incorrecta (0.5 horas) 4. Probar retroalimentación visual (0.5 horas) | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nro:** HU-006 | **Título:** Control del tiempo del juego | **Prioridad:** Media  **Estimación:** 2 horas |
| **Historia de usuario:**  Como **paciente**, quiero ver el tiempo restante para finalizar el juego para administrar mis movimientos. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   1. **[ESCENARIO IDEAL]**   Dado que el paciente está en el juego, cuando inicie una partida, entonces debe visualizar el tiempo restante claramente en pantalla.   1. **[ESCENARIO EXCEPCIONAL]**   Dado que el tiempo se está agotando, cuando queden pocos segundos, entonces el sistema debe notificarlo con una alerta visual o sonora. | | |
| **Tareas de implementación:**   1. Diseñar el contador de tiempo (0.5 horas) 2. Codificar la funcionalidad de cuenta regresiva (1 hora) 3. Incluir validación de tiempo/alertas (0.25 horas) 4. Probar que las alertas se activen correctamente al agotarse el tiempo (0.25 horas) | | |