|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE ESTUDIANTE:** | Issac de la Cadena  Carlos Bayas  Kevin Donoso  Andrea Oña  Daniel Oña |
| **FECHA:** | 08-12-2024 |
|  |  |
|  |  |
| **TEMA:** | Historias de Usuario del producto versión 2 |
|  |  |

1. **Historias de Usuario**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nro.:** HU-001 | **Título:** Inicio de Sesión del responsable | **Prioridad:** Alta  **Estimación:** 4 horas |
| **Historia de usuario:**  Como doctor responsable de un paciente con Alzheimer, quiero iniciar sesión en la plataforma para acceder a un juego de memoria semántica personalizado, que me permita evaluar y estimular las capacidades cognitivas de mi paciente. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   1. Dado que un usuario doctor accede a la página de inicio de sesión, cuando introduce su correo electrónico y contraseña correctos, entonces el sistema debe autenticarlo y redirigirlo al panel principal (cumplimiento funcional). 2. Dado que un doctor selecciona un paciente y el nivel de dificultad del juego, cuando confirma su elección, entonces debe ser redirigido a la pantalla del juego con la configuración seleccionada correctamente aplicada. | | |
| **Tareas de implementación:**   1. Diseñar e implementar la funcionalidad de inicio de sesión con validación de correo y contraseña (2 horas). 2. Crear las interfaces de usuario para el inicio de sesión y el panel principal (1 horas). 3. Probar el sistema con datos válidos e inválidos para garantizar el correcto funcionamiento y la seguridad (1 horas). | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nro.:** HU-002 | **Título:** Ingreso del nombre del paciente | **Prioridad:** Media  **Estimación:** 2 horas |
| **Historia de usuario:**  Como doctor, quiero ingresar el nombre de mi paciente al juego para poder identificarlo y registrar su progreso. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   1. Dado que un doctor ha iniciado sesión correctamente, cuando accede al juego de memoria semántica, entonces debe poder ingresar el nombre del paciente en un campo de texto visible y editado fácilmente. 2. Dado que el doctor ha ingresado un nombre válido, cuando confirma su selección, entonces el sistema debe guardar el nombre del paciente y asociarlo al registro de progreso en el juego. | | |
| **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. 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. 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. | | |
| **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. 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. 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. | | |
| **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. 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). 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"). | | | |
| **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 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. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   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. 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. | | |
| **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) | | |