



ITESM Campus Santa Fe.

Nombre del Bloque:

Construcción de software y toma de decisiones

Grupo:

401

Profesor:

Esteban Castillo Juarez

Nombre de la actividad:

Historias de usuario y casos de uso

Alumno:

Julio Cesar Rodriguez Figueroa A01029680

Mateo Arminio Castro A01785572

Aquiba Yudah Benarroch Bittan A01783710

Fecha:

12 de marzo 2025

Historias de usuario

Videojuego

Historia de usuario #1 Videojuego	
Como Jugador Quiero tener buen control de personaje Para poder tener una experiencia más accesible en la jugabilidad	
Validación: - Los controles del personaje son cómodos y fáciles de aprender para jugadores nuevos y experimentados. -Comprobar que cada botón de movimiento cumpla su función (barra espaciadora, WASD, entre otros)	Valor: 100 Prioridad: 1 Estimación: 16h

Historia de usuario #2 Videojuego	
Como jugador Quiero realizar ataques cuerpo a cuerpo de manera satisfactoria, teniendo poco tiempo de espera entre cada ataque cuerpo a cuerpo. Para poder disfrutar de un combate dinámico y satisfactorio	
Validación: - El personaje puede atacar y la acción responde sin retrasos perceptibles. - El ataque se detecta correctamente y aplica el daño esperado. - La animación de ataque se sincroniza con la mecánica de daño.	Valor: 90 Prioridad: 1 Estimación: 20h

Historia de usuario #3 Videojuego	
Como jugador Quiero que cada nivel tenga aleatoriedad en salas Para poder hacer la experiencia más enriquecedora y desafiante.	
Validación: - Las salas se generan de manera aleatoria en cada partida. - Las salas se conectan sin errores.	Valor: 90 Prioridad: 2 Estimación: 20h

Historia de usuario #4 Videojuego	
Como jugador quiero tener distintos tipos de salas a lo largo de los niveles para poder tener una experiencia más variada en cada partida del rougelite	
Validación: -Poder ver distintas salas a lo largo de las partidas, como una sala exclusiva de puzzles, una de enemigos de cuerpo a cuerpo, entre otros. -Aunque el reto de la sala sea el mismo, tener diferentes diseños de sala (diferente posicionamiento de obstáculos si es que hay o de enemigos)	Valor: 100 Prioridad: 1 Estimación: 60 h

Historia de usuario #5 Videojuego	
Como jugador quiero tener la opción de usar diferentes armas a lo largo de las partidas para poder tener mayor variabilidad en el momento de la rejugabilidad	
Validación: -Tener al menos dos tipos diferentes de armas. -Que se pueda cambiar entre estas a lo largo de la partida si es que aparecen.	Valor: 100 Prioridad: 1 Estimación: 60 h

Historia de usuario #6 Videojuego	
Como jugador quiero ver en el juego distintos tipos de enemigos para poder ver más variedad entre las partidas a lo largo que juegue.	
Validación: -Poder ver al menos dos tipos diferentes de enemigos -Que estos enemigos puedan moverse e interactuar con el jugador de distintas maneras.	Valor: 100 Prioridad: 1 Estimación: 80 h

Historia de usuario #7 Videojuego	
Como jugador quiero que las armas y power ups que encuentre en el juego coincidan con la ambientación	

de este para poder tener una experiencia visual y de gameplay más inmersiva	
Validación: -Que las armas y power ups tengan que ver con la historia y la ambientación del juego (no armas medievales en una base secreta futurista). -Que las interacciones de estas armas y power ups en el juego tenga sentido dentro de la trama principal (Un EMP debe aturdir a los enemigos)	Valor: 1 Prioridad: 90 Estimación: 80 h

Historia de usuario #8 Videojuego	
Como jugador quiero ver una curva de dificultad a lo largo de los niveles del juego para poder sentir una sensación de reto en el videojuego	
Validación: -Que se sienta un desafío mayor después de completar el primer nivel del juego, por ejemplo que los enemigos hagan más daño -Que a pesar de la rejugabilidad del juego siga habiendo un reto incluso en el primer nivel.	Valor: 80 Prioridad: 2 Estimación: 20 h

Historia de usuario #9 Videojuego	
Como jugador quiero que el puzzle sea retador como también manejable para poder sentir una sensación de reto en el videojuego	
Validación: - Que el puzzle siempre tenga solución. - Que conforme avance en los niveles, el puzzle aumenta en dificultad.	Valor: 80 Prioridad: 2 Estimación: 20 h

Historia de usuario #10 Videojuego	
Como jugador quiero que los jefes sean únicos y retadores para poder sentir satisfacción al derrotarlos	
Validación: - Al menos un jefe por nivel. - Al derrotarlo se obtiene una recompensa.	Valor: 80 Prioridad: 2

	Estimación: 20 h
--	-------------------------

Historia de usuario #11 Videojuego	
Como jugador quiero poder recibir mejoras permanentes para poder tener una ventaja al reiniciar y tener elementos roguelite	
Validación: - Al menos una mejora permanente por run - Elementos roguelite todas las partidas	Valor: 100 Prioridad: 1 Estimación: 20 h

Historia de usuario #12 Videojuego	
Como jugador quiero que la música y efectos de sonido se adapten a lo que está ocurriendo para poder tener un juego más dinámico	
Validación: - Los efectos de sonido de ataques y habilidades son claros y satisfactorios. - La música cambia en momentos clave (Jefe, salas normales)	Valor: 70 Prioridad: 3 Estimación: 40 h

Historia de usuario #13 Videojuego	
Como jugador quiero poder cambiar las teclas de acción en el videojuego para poder tener una experiencia más accesible con el juego si no me acomodo con los controles que me dan por defecto.	
Validación: - Una pestaña de opciones para poder cambiar las teclas, ya sea por opciones predeterminadas o poder cambiarlas a mi antojo - Poder probar la configuración de teclas de acción en el mismo juego.	Valor: 70 Prioridad: 3 Estimación: 40 h

Historia de usuario #14 Videojuego	
Como jugador quiero poder ver los puzzles de manera correcta y que la transición sea buena para poder tener una experiencia más accesible con el juego	

Validación: - Que el puzzle se vea bien y las transiciones de las piezas de un lugar a otro sean limpias y buenas. - Paleta de colores acorde al juego	Valor: 70 Prioridad: 3 Estimación: 40 h
---	--

Bases de datos

Historia de usuario #1 Bases de datos	
Como administrador de base de datos Quiero poder llevar un registro de las estadísticas del jugador. Para poder hacer cambios de balance en un futuro.	
Validación: - Se almacenan datos como cantidad de enemigos derrotados, daño recibido, power-ups utilizados y salas completadas. - Que esta base de datos esté conectada a la página web para poder mejorar en un futuro el videojuego basado en los datos recopilados de los jugadores.	Valor: 100 Prioridad: 1 Estimación: 40h

Historia de usuario #2 Bases de datos	
Como usuario quiero guardar mis datos del videojuego para poder llevar progreso entre mis partidas jugadas.	
Validación: - Comprobar que los datos guardados aparecen correctamente en la web. - Comprobar que se almacenan todos los datos necesarios del progreso. - Comprobar que los datos pueden actualizarse correctamente.	Valor: 100 Prioridad: 1 Estimación: 20 h

Historia de usuario #3 Bases de datos	
Como administrador de bases de datos quiero la información interrelacionada entre sí para poder tener una mejor toma de decisiones en base a los datos recopilados	
Validación: - Que las entidades de la base de datos tengan relaciones coherentes.	Valor: 80 Prioridad: 2

- Identificar bien las cardinalidades en las relaciones planteadas entre las entidades	Estimación: 20 h
--	-------------------------

Historia de usuario #4 Bases de datos	
Como administrador de bases de datos quiero poder hacer operaciones básicas en la base de datos para poder tener organizada la información	
Validación: - Se deben crear las 4 operaciones básicas definidas por CRUD (Create, Read, Update, Delete)	Valor: 100 Prioridad: 1 Estimación: 5 h

Historia de usuario #5 Bases de datos	
Como administrador de bases de datos quiero poder ser el único que puede entrar a la base de datos, con el login. para poder asegurar la información	
Validación: - Se debe crear un login. - Que sea el único funcional para la base de datos	Valor: 100 Prioridad: 1 Estimación: 2 h

Historia de usuario #6 Bases de datos	
Como administrador de bases de datos quiero poder automatizar la base de datos con operaciones automáticas para poder facilitar el manejo de base de datos.	
Validación: - Que existan destinos triggers que manipulen información sobre una o múltiples tablas.	Valor: 100 Prioridad: 1 Estimación: 20 h

Web

Historia de usuario #1 Web

Como usuario de la página web
quiero ver una página web que tenga la información del juego organizada
para poder ubicar la información que me proporciona acerca del juego de manera más fácil.

Validación:

- Tener un apartado en la página web que contenga la historia del juego.
- Tener un apartado que solo muestre los datos que se recopilan del jugador.

Valor: 80

Prioridad: 2

Estimación: 10 h

Historia de usuario #2 Videojuego Web

Como usuario de la página web
quiero poder ver el juego en una página web
para poder disfrutarlo sin necesidad de aplicaciones externas

Validación:

- Que el juego sea visible en la página web
- Que el juego cuente con todas las funcionalidades que se especifiquen en el GDD

Valor: 100

Prioridad: 1

Estimación: 60 h

Historia de usuario #3 Web

Como usuario de la página web
quiero poder ver una página web que sea fácil de leer e intuitiva
para poder estar en el sitio web más tiempo y poder disfrutar de los datos recopilados del juego.

Validación:

- Tener una paleta de colores que no sea tan agresiva a la vista para que los usuarios puedan leer sin cansarse tanto la vista
- Que la página sea atractiva a la vista y separe la información de manera eficiente para que cada usuario no tarde en buscar lo que necesite dentro de esta.

Valor: 90

Prioridad: 2

Estimación: 20 h

Historia de usuario #4 Web

Como usuario de la página web
quiero que la página web tenga diferentes secciones como créditos y estadísticas.
para poder disfrutar de una experiencia más intuitiva

Validación: - Que las secciones se puedan visualizar correctamente. - Tener secciones para cada tema específicamente (Créditos, Juego, Estadística)	Valor: 70 Prioridad: 2 Estimación: 30h
--	---

Historia de usuario #5 Web	
Como usuario de la página web quiero ser capaz de iniciar sesión en mi cuenta en la página web para poder acceder a mis datos y seguir jugando	
Validación: - Que el inicio de sesión del usuario sea exitoso. - Se cargue su historial de datos.	Valor: 90 Prioridad: 1 Estimación: 30h