MANUAL USUARIO PROTOTIPO ENGLISHRA



UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

Presentado por:

Diana Marcela Muñoz Martinez cod:20212099023

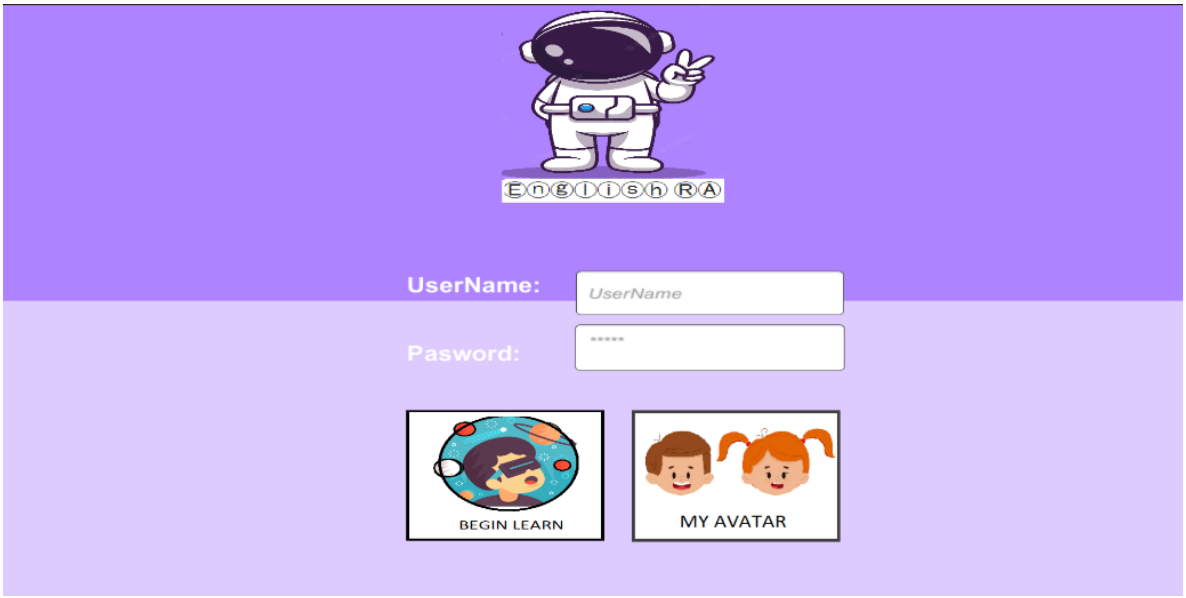
Pedro Alejandro Guerrero Rodríguez cod: 20212099007

ESPECIALIZACIÓN EN INGENIERÍA DE SOFTWARE

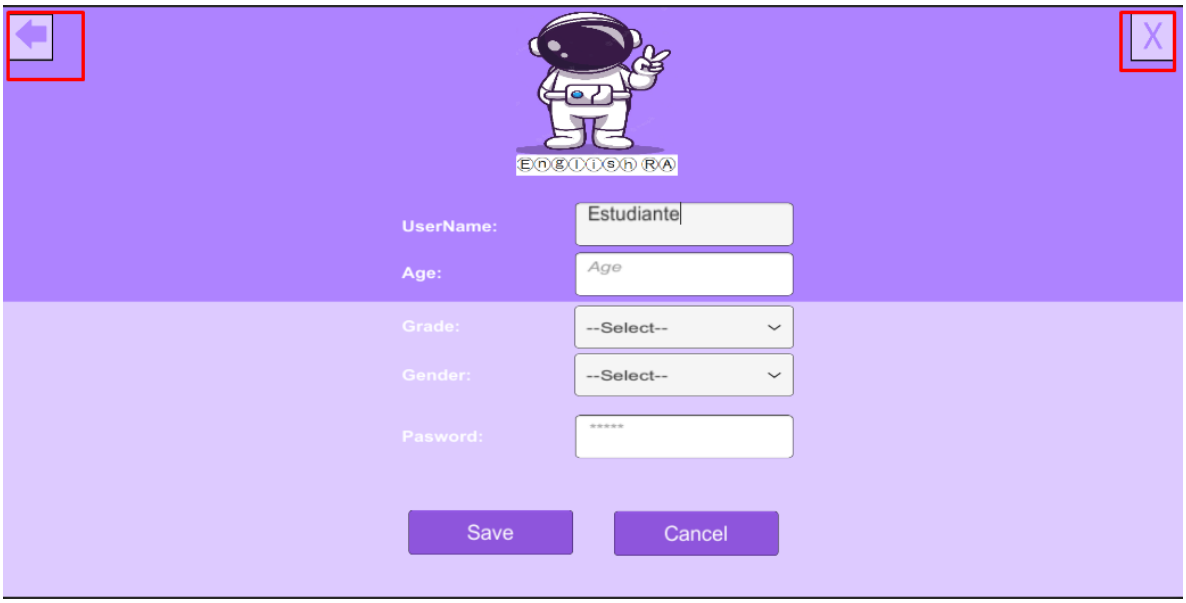
UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
ESPECIALIZACIÓN EN INGENIERÍA DE SOFTWARE BOGOTA D.C. 2022

A continuación, se presenta un flujo normal sobre el prototipo EnglishRA

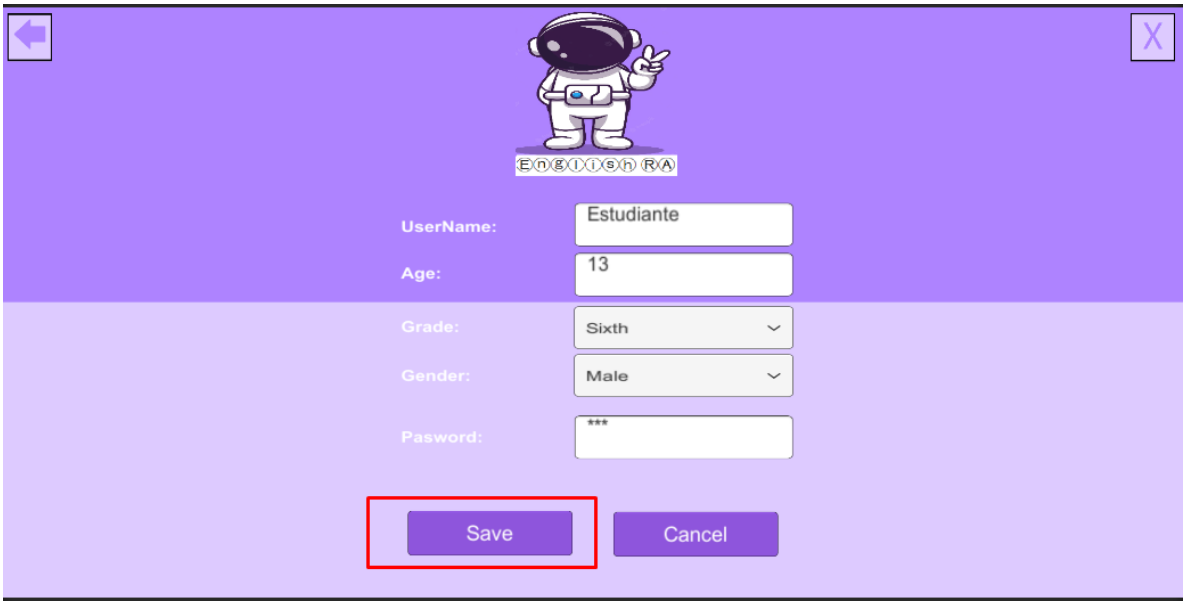
1. Pantalla de inicio de sesión en esta pantalla se presentan las opciones de Inicio de Sesion y Creación de avatar a usuario para ingresar a la aplicación.



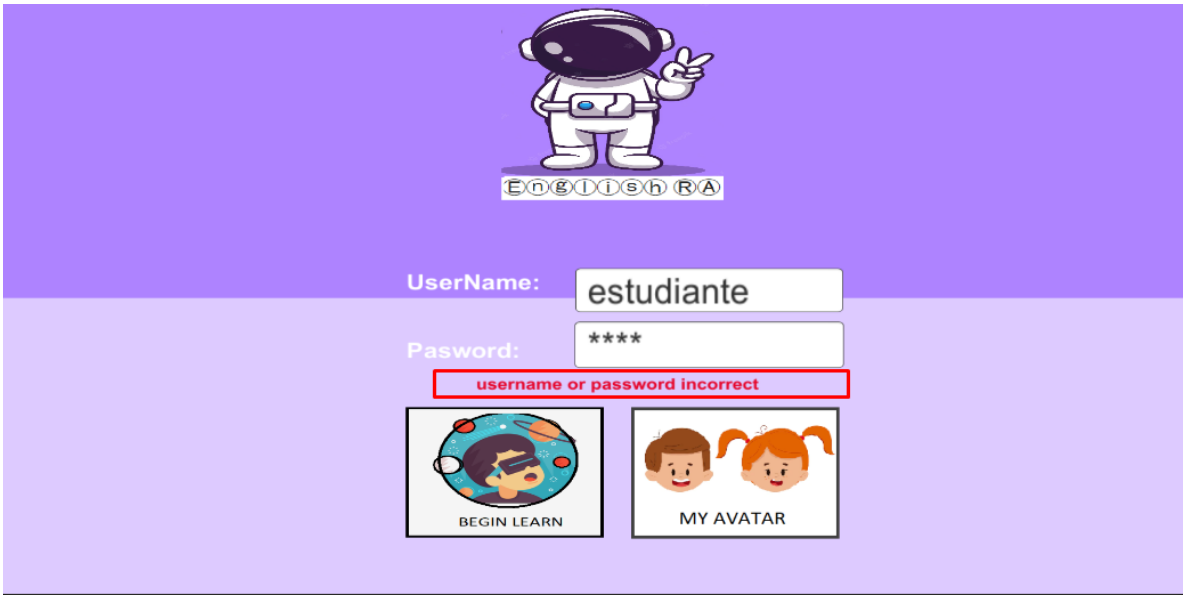
2. Al momento de crear un usuario se presenta un formulario con las siguientes características (Username , Age , Grade , Gender , Pasword) y un botón Save que permite guardar el usuario , los botones base para volver y salir de la aplicación.



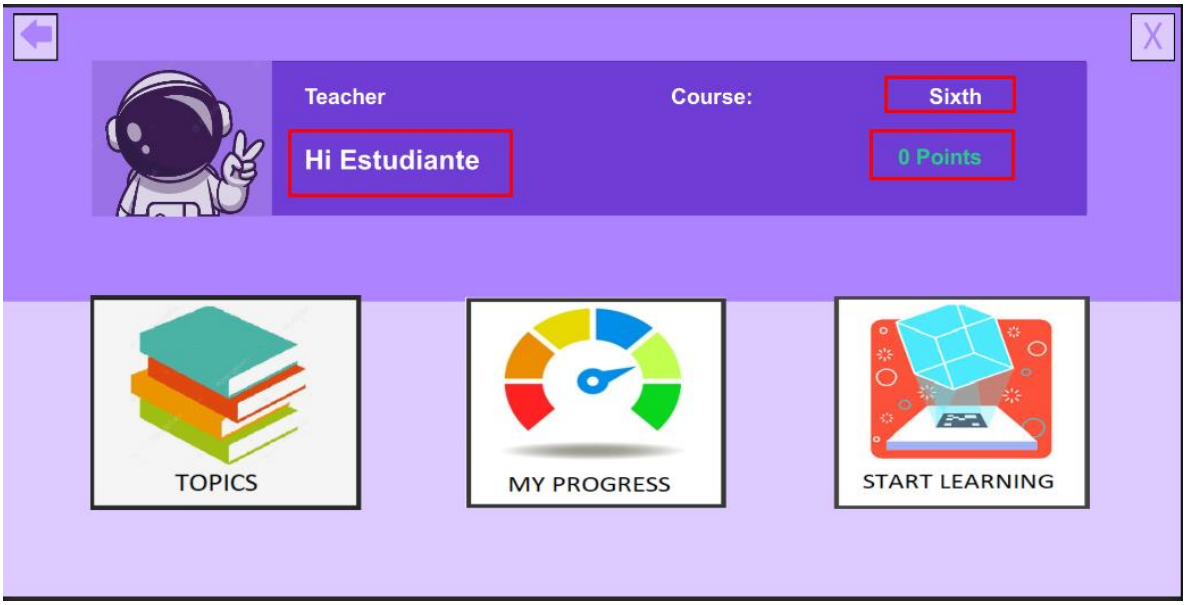
3. Se diligencia el formulario con los datos solicitados, y se guarda con el Boton Save, una vez guardado el usuario la aplicación se dirige a la pantalla de inicio de sesión.



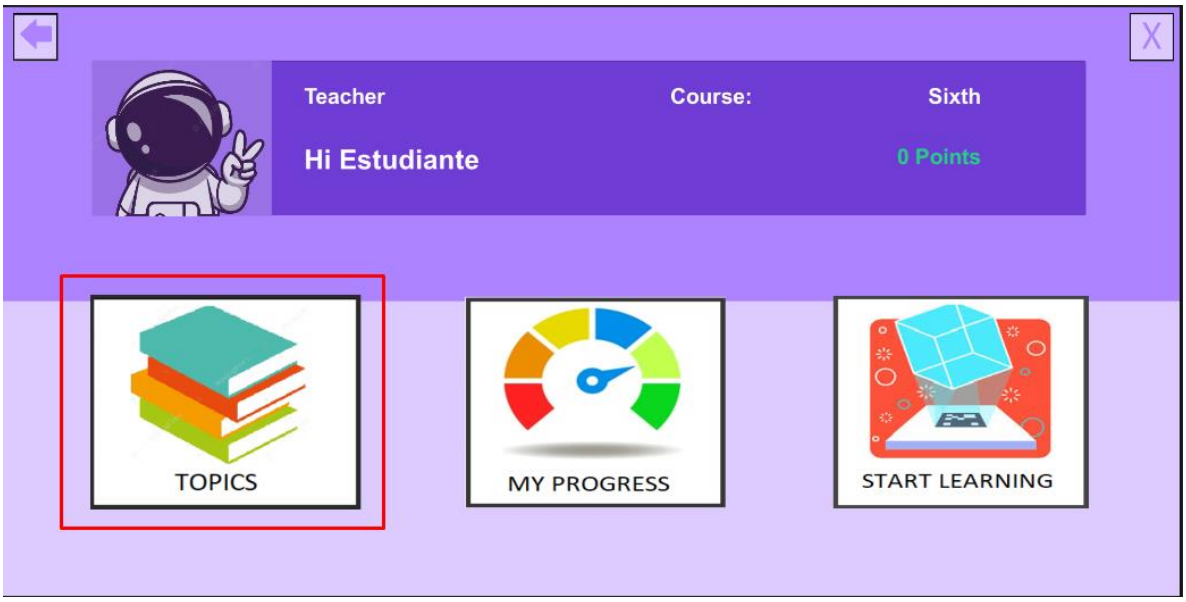
4. Una vez creado el usuario se podrá realizar inicio de sesión para empezar a visualizar los escenarios de realidad aumentada. Si el usuario o la contraseña son incorrectos aparecerá un mensaje en rojo indicando que el inicio de sesión no se pudo realizar.



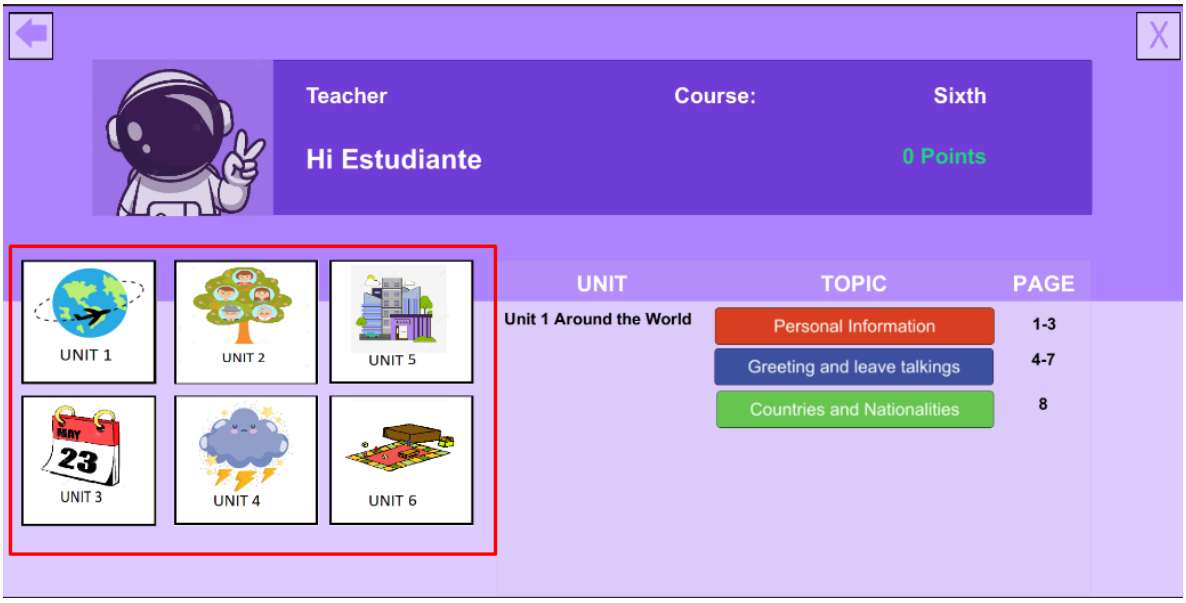
5. Cuando el inicio de sesión es correcto aparece el menú principal de opciones, con un panel en la parte superior que permite visualizar el nombre de usuario del estudiante y la puntuación del progreso que ha obtenido en la aplicación.



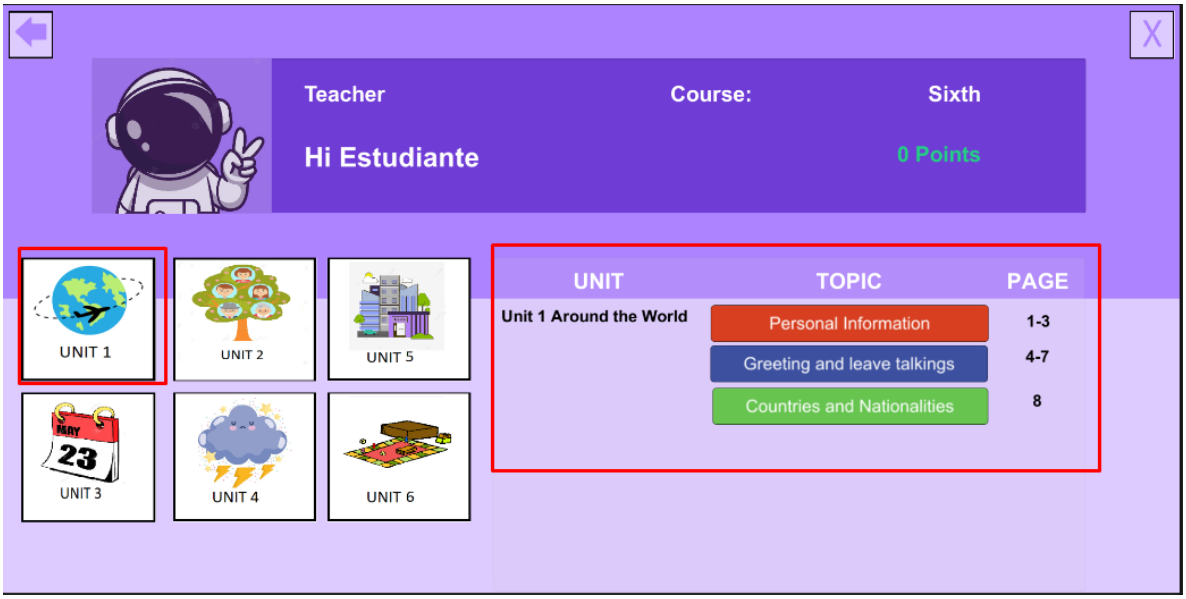
6. Aparecen las opciones del prototipo entre las cuales se encuentran, los temas en inglés que se ofrecen con realidad aumentada , el progreso del usuario , y un botón que permite realizar una exploración sin tema fijo del prototipo.



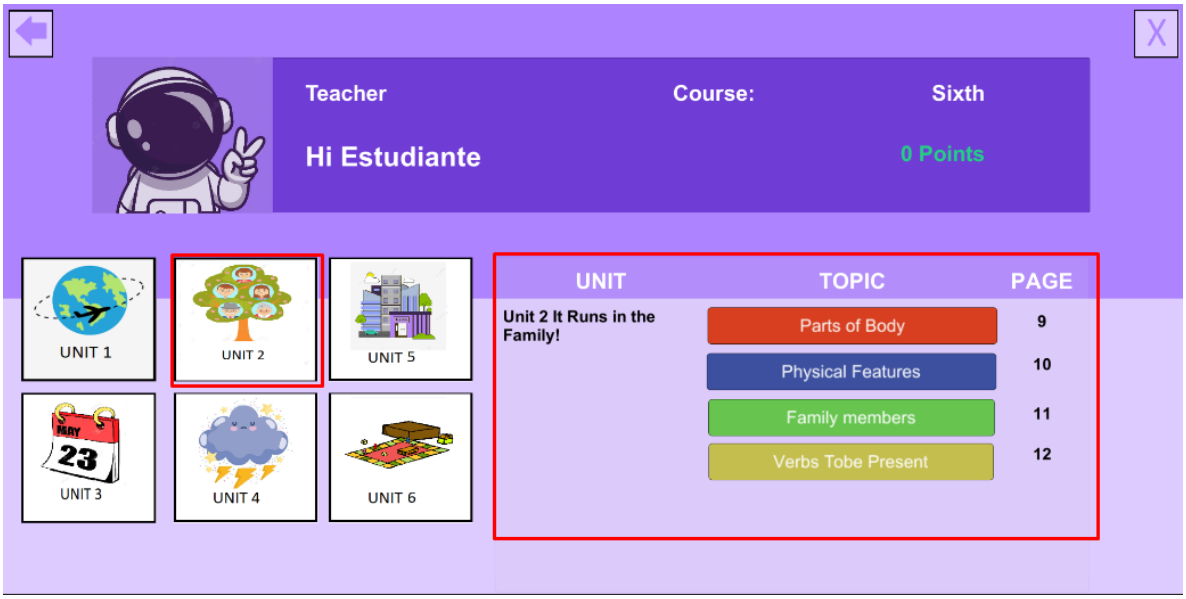
7. Una vez seleccionado el botón “Topics” aparecen los temas ofrecidos por el prototipo, estos temas están clasificados en 6 unidades y con diferentes ejercicios con realidad aumentada, al hacer clic en el botón de determinada unidad el aplicativo muestra los temas en la parte derecha.



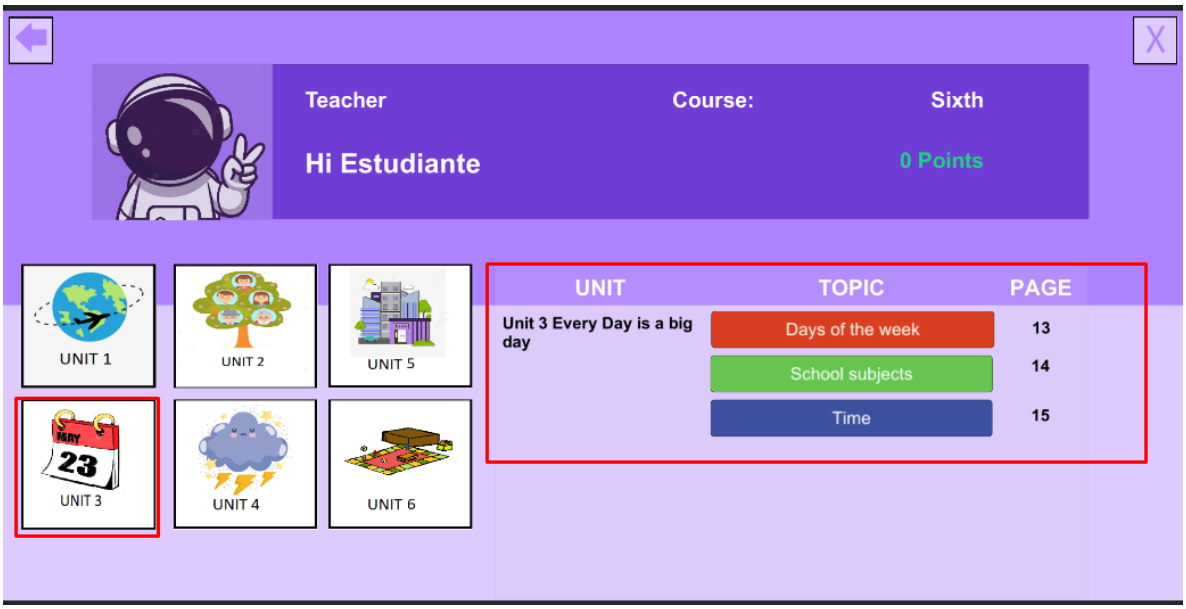
8. En este caso se puede observar los contenidos de la unidad 1 frente a cada tema aparece la página donde se puede activar el tema sobre el libro de marcadores, consultar el anexo “Marcadores EnglishRA”



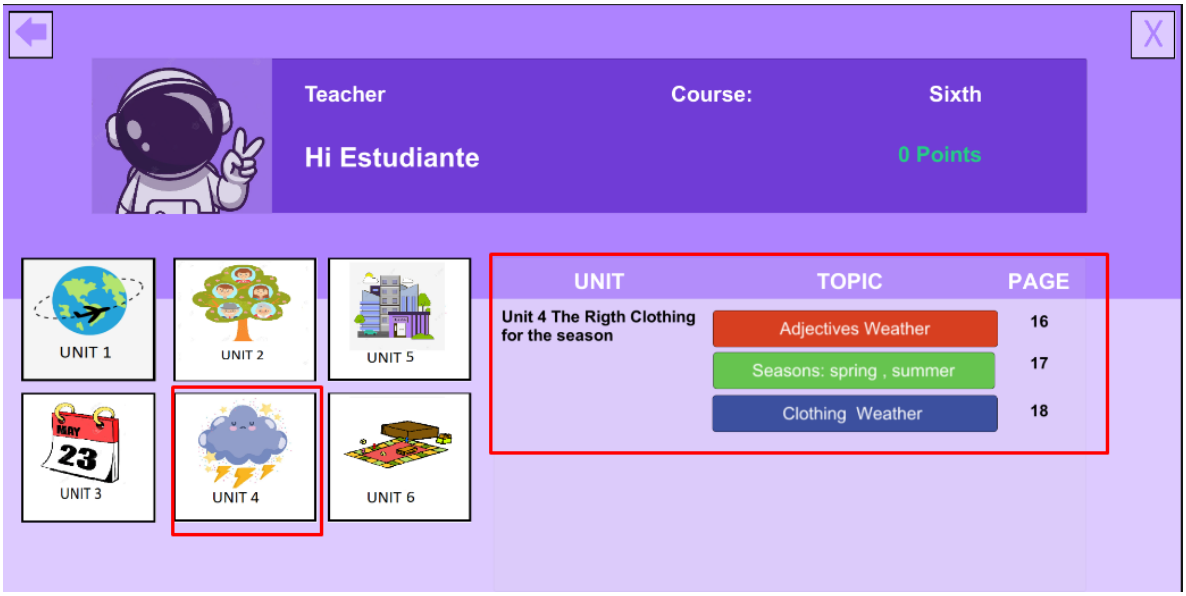
9. En este caso se puede observar los contenidos de la unidad 2 frente a cada tema aparece la página donde se puede activar el tema sobre el libro de marcadores, consultar el anexo “Marcadores EnglishRA”



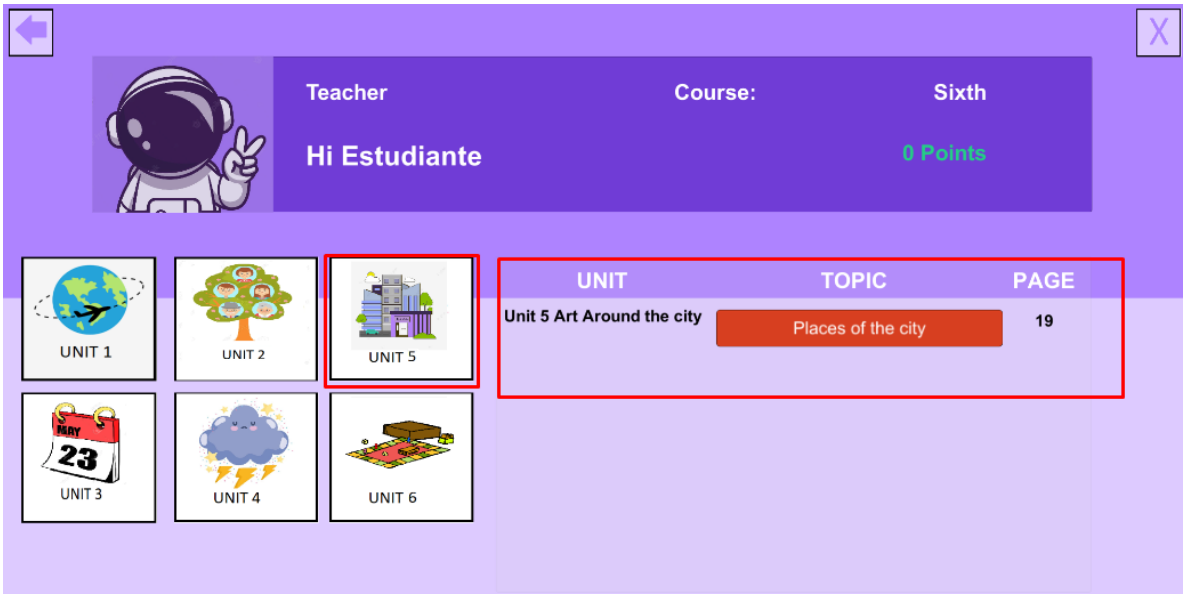
10. En este caso se puede observar los contenidos de la unidad 3 frente a cada tema aparece la página donde se puede activar el tema sobre el libro de marcadores, consultar el anexo “Marcadores EnglishRA”



11. En este caso se puede observar los contenidos de la unidad 4 frente a cada tema aparece la página donde se puede activar el tema sobre el libro de marcadores, consultar el anexo “Marcadores EnglishRA”



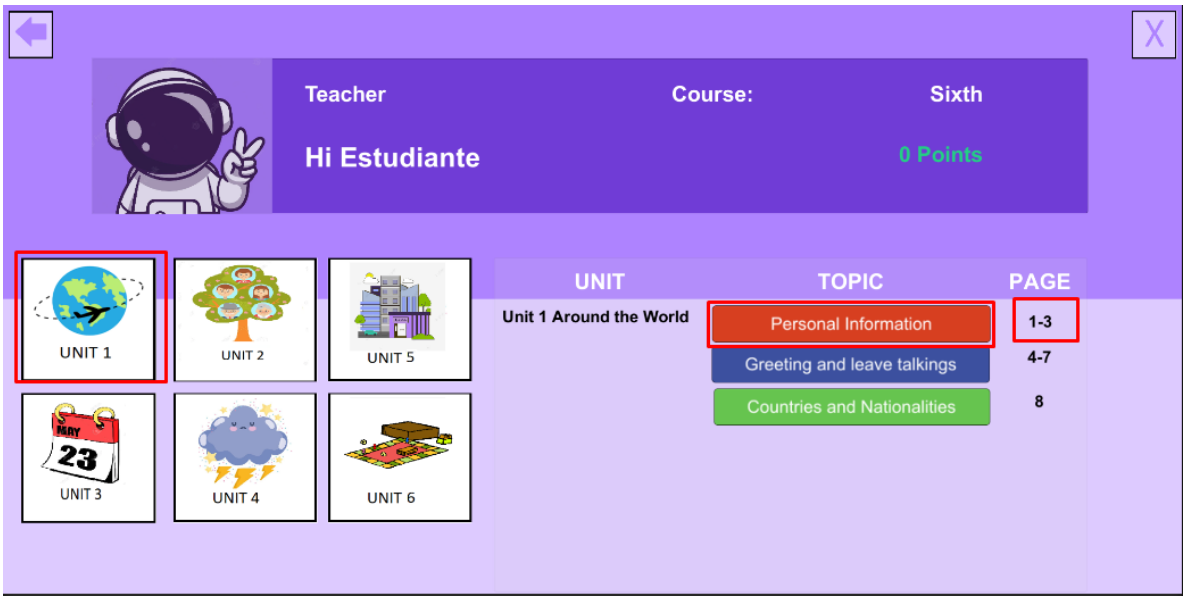
12. En este caso se puede observar los contenidos de la unidad 4 frente a cada tema aparece la página donde se puede activar el tema sobre el libro de marcadores, consultar el anexo “Marcadores EnglishRA”



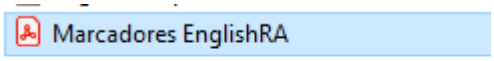
13. En este caso se puede observar los contenidos de la unidad 5 frente a cada tema aparece la página donde se puede activar el tema sobre el libro de marcadores, consultar el anexo “Marcadores EnglishRA”



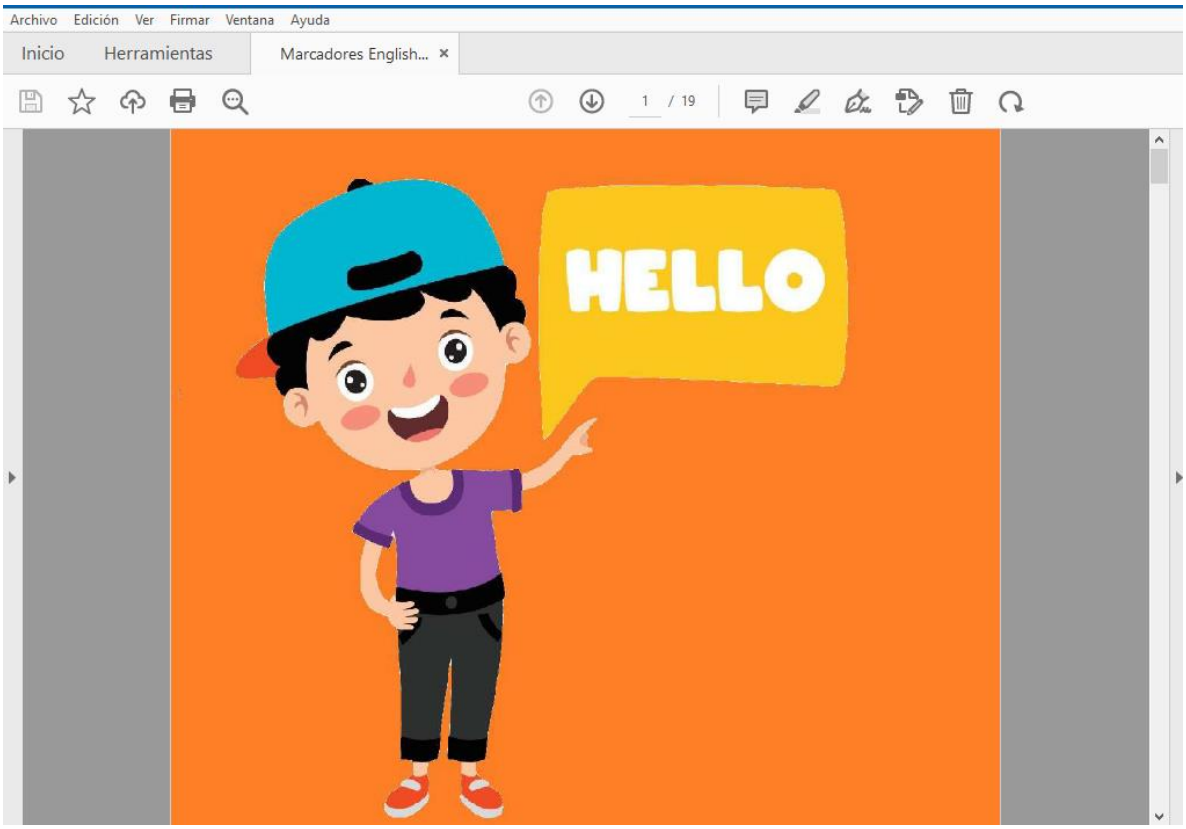
14. En este caso se puede observar los contenidos de la unidad 6 frente a cada tema aparece la página donde se puede activar el tema sobre el libro de marcadores, consultar el anexo “Marcadores EnglishRA”



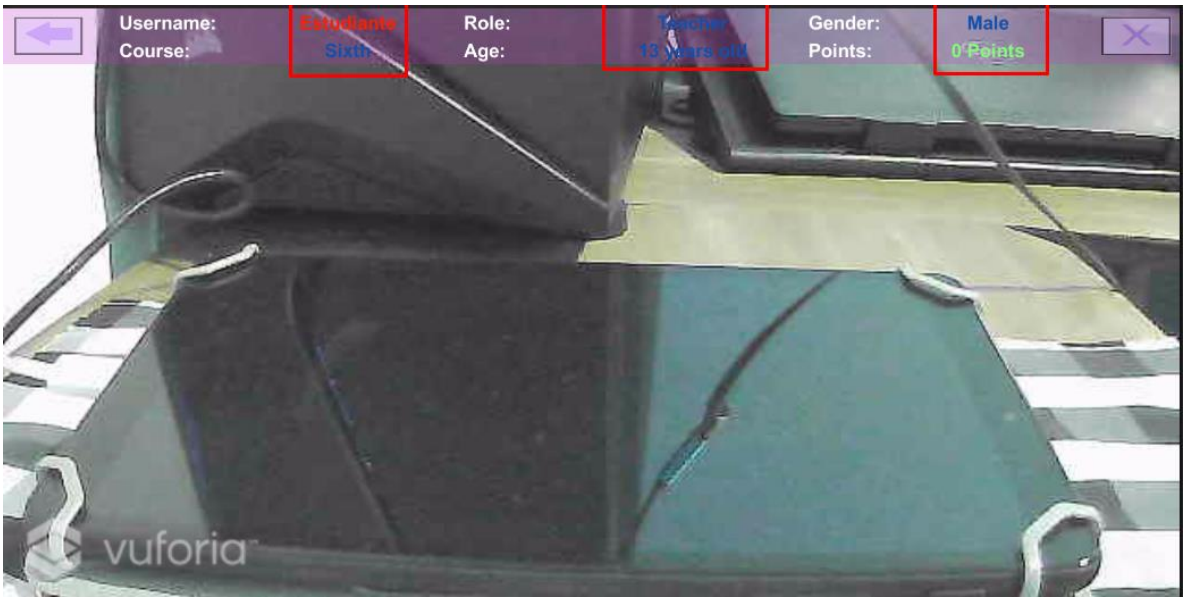
15. Para ingresar a cualquier tema es necesario abrir el libro de marcadores llamado “Marcadores EnglishRA” archivo como se ve a continuación. En este caso se realiza un ejercicio del tema 1 que se encuentra entre las paginas 1 – 3 del libro de marcadores



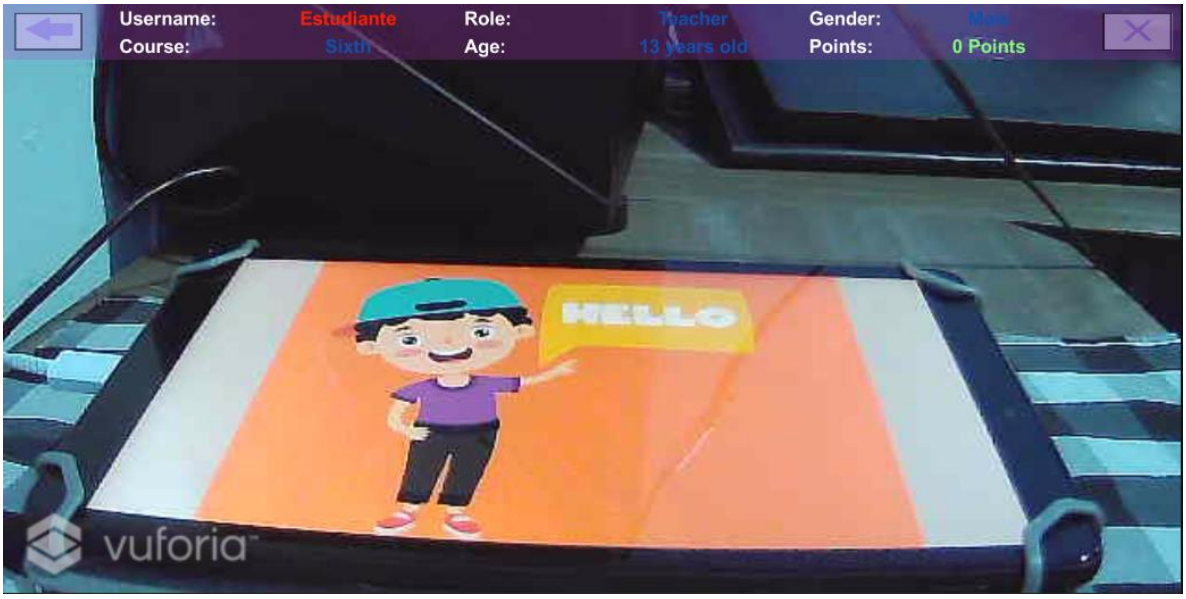
16. Seleccionar la página del libro de marcadores mencionada en la aplicación en este caso la numero 1, cabe recordar que el libro de marcadores tiene 20 páginas para activar los distintos temas.



17. Una vez seleccionado el tema , la aplicación abrirá la cámara del móvil , en este caso solo aparece un panel en la parte superior con los datos del usuario , nombre , edad , curso , puntos obtenidos y género, además aparecen controles para volver a la pantalla de selección de tema y para cerrar la aplicación.



18. Una vez la aplicación activa la cámara , es necesario enfocar la página del libro de marcadores de manera precisa , como aparece a continuación.



19. Una vez enfocada la página indicada, debe aparecer un escenario relacionado con el tema y unidad seleccionados. Estos escenarios son diversos y ofrecen controles que permiten al usuario interactuar, vocabulario relacionado, y un panel inferior con la pagina activada, el tema y una botonera para solucionar un ejercicio acerca del escenario.



20. De seleccionar la opción correcta la aplicación le sumaria un punto al usuario en el escenario y aparecerá un icono en la parte inferior derecha indicando que la opción seleccionada es la correcta



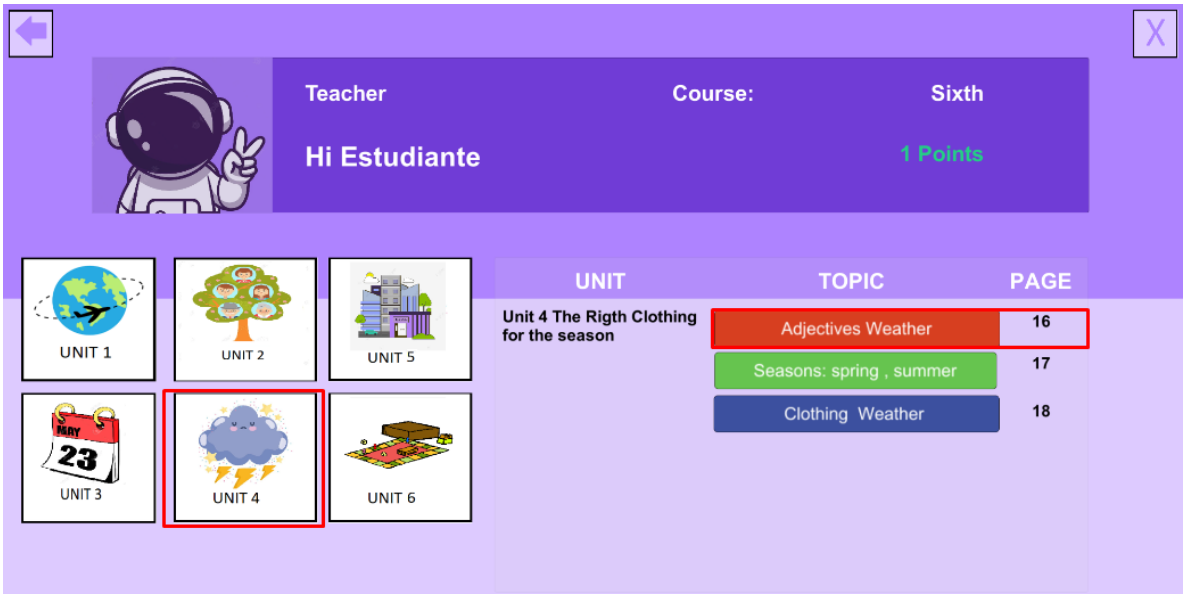
21. De seleccionar la opción incorrecta la aplicación no sumaria un punto al usuario en el escenario y aparecerá un icono en la parte inferior derecha indicando que la opción seleccionada es la incorrecta



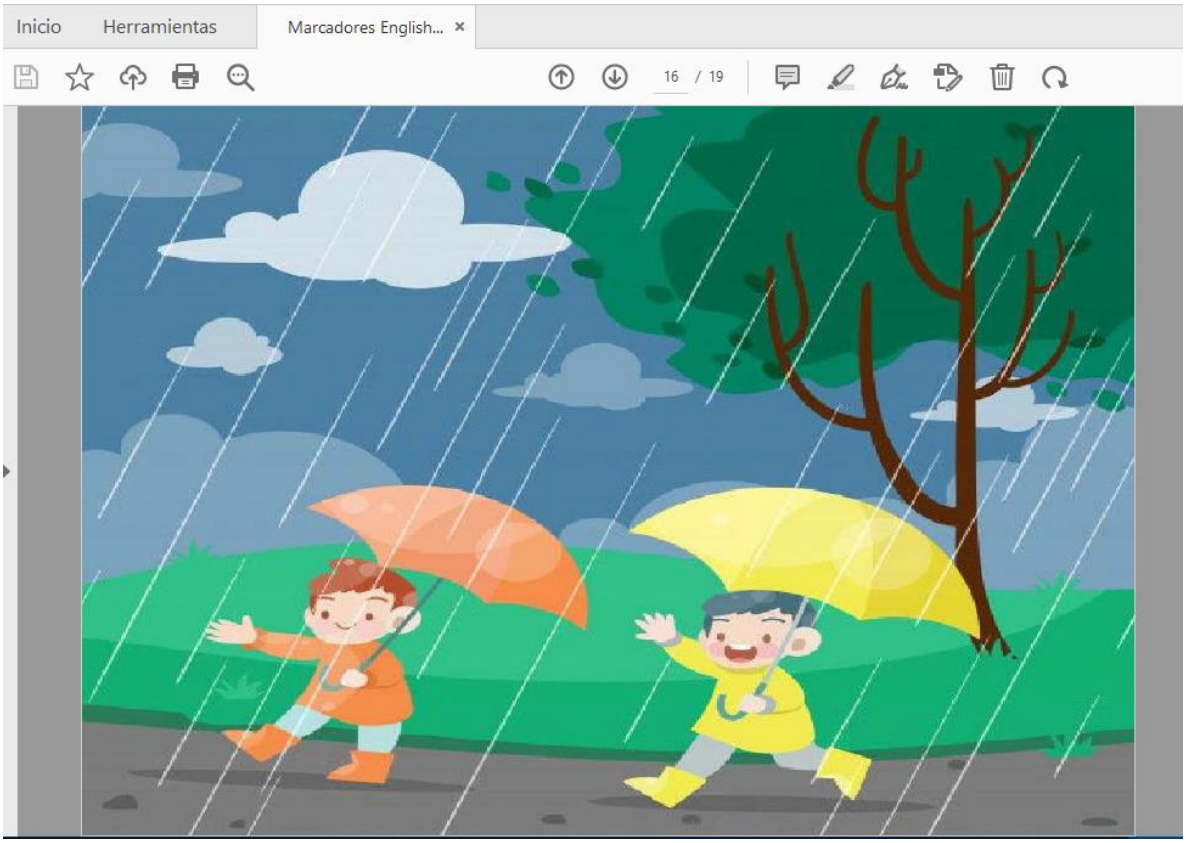
22. Si el usuario no desea continuar con el escenario actual, solo debe ir a la opción superior izquierda para volver al menú de opciones de temas



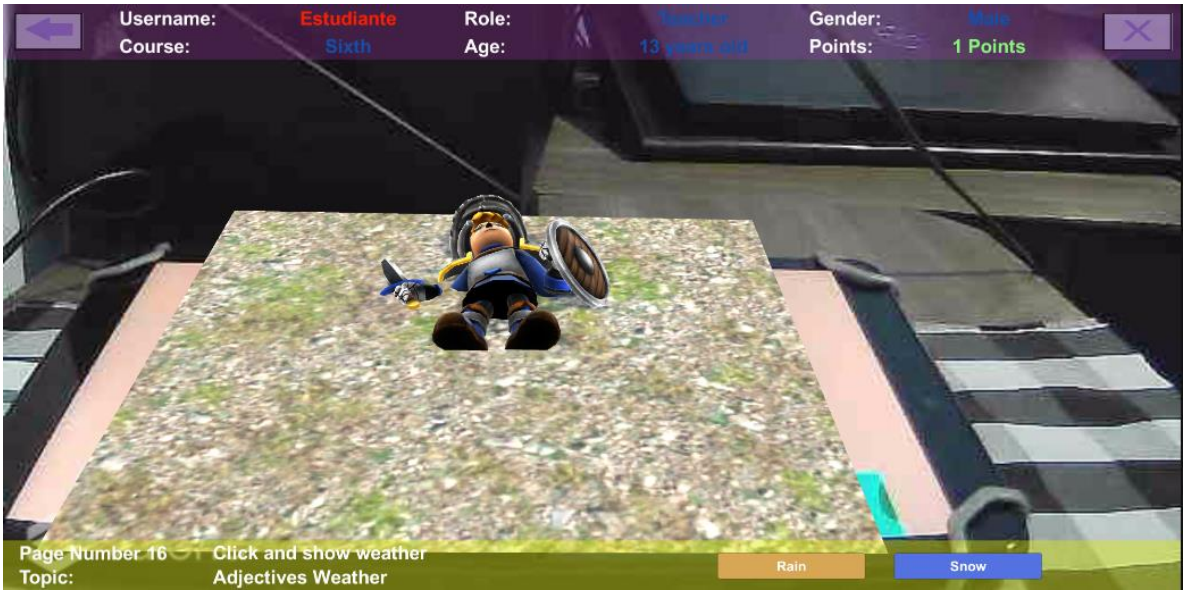
23. Asumiendo que el usuario quiere entrar a otro tema solo basta con seleccionar unidad y tema y verificar la página que activa el escenario en el libro de marcadores, para este caso se selecciona un tema que se activa con la página 16 del libro de marcadores



24. Se selecciona la página indicada en el libro de marcadores



25. Para el caso , aparece un escenario diferente al visto anteriormente , con opciones y multimedia diferente en este caso se ha seleccionado un escenario que tiene que ver con el clima.



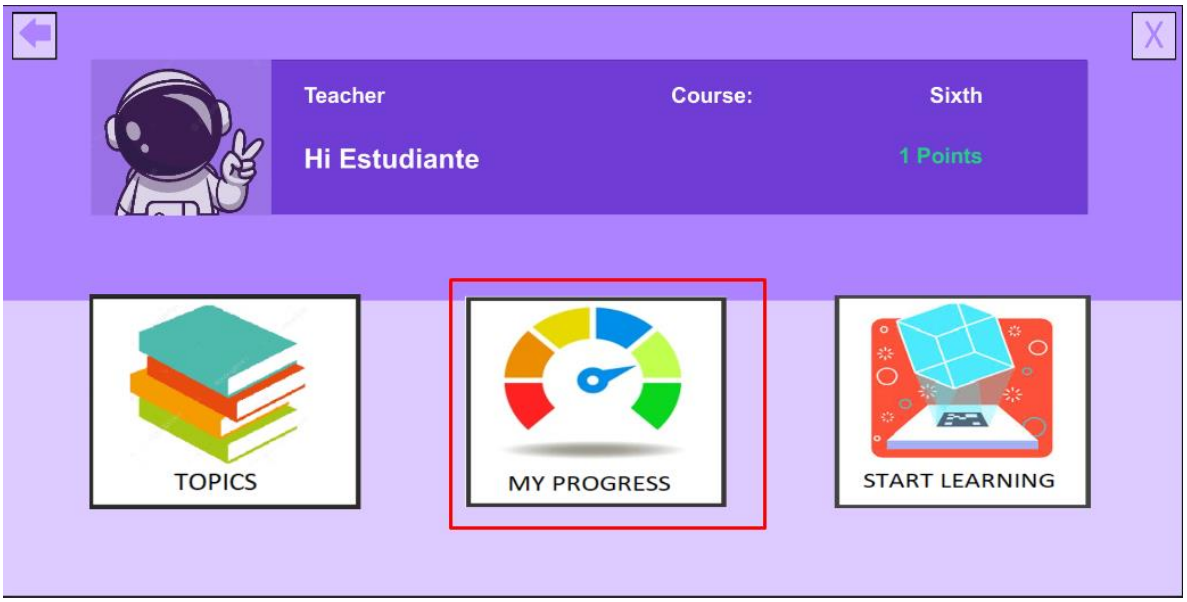
26. Basta con interactuar con las opciones de la parte inferior para entender la propuesta realizada por el escenario



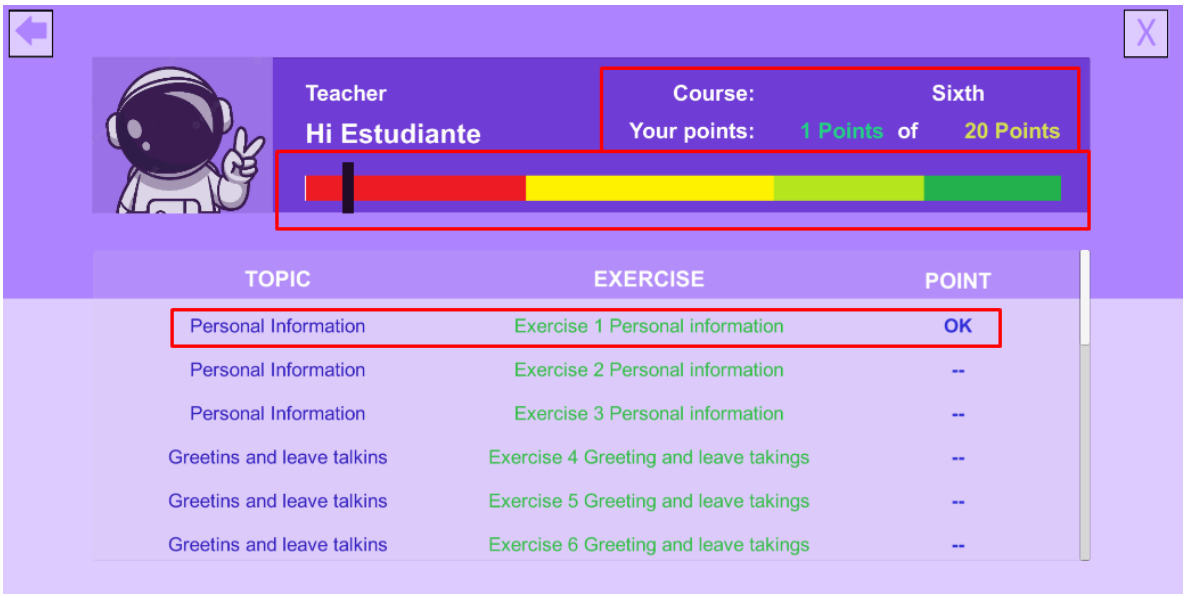
27. Cada opción desencadena una interacción reflejada en el escenario.



28. Volviendo al Menú de opciones el usuario también puede observar al el progreso realizado en cada una de las unidades y ejercicio propuestos



29. Al momento de ingresar a la opción de mi progreso , aparece un panel superior que permite visualizar el avance del usuario en base a un número de puntos realizados de x posibles , también de manera gráfica se muestra una escala de color que le permite al usuario ver de manera más rápida su progreso en base a colores. También aparece una tabla con los escenarios posibles y si el usuario lo ha superado.



Ya solo resta explorar los escenarios que ofrece el prototipo “EnglishRa” y estar dispuesto a aprender.