

# SALTOUR

Soluciones tecnológicas para una mejora de la  
experiencia turística

## Anexo VII: Manual del usuario



**VNiVERSIDAD  
D SALAMANCA**

Proyecto de Fin de Máster en Ingeniería Informática

**Tutores:**

Ángel Luis Sánchez Lázaro

Ana Belén Gil González

**Alumno:**

Miguel Cabezas Puerto



## Manual del usuario

<b>1. Introducción</b>	<b>5</b>
<b>2. Instalación de la aplicación</b>	<b>5</b>
2.1 Método de instalación	6
<b>3. Aplicación</b>	<b>6</b>
3.1 Pantalla de login	6
3.2 Pantalla de registro	8
3.2 Pantalla de olvido de contraseña	10
3.3 Pantalla de inicio	12
3.4 Pantalla Jugar	13
3.5 Pantalla Mi Perfil	16
3.6 Pantalla de Estadísticas	17
3.7 Pantalla Compartir	19
3.8 Pantalla ayuda	20
3.9 Menú lateral	21
3.10 Logout	22
3.11 Realidad aumentada	23

Ilustración 1 Permitir orígenes desconocidos instalación .....	6
Ilustración 2 Login .....	7
Ilustración 3 Login incorrecto .....	7
Ilustración 4 Login con Google .....	8
Ilustración 5 Registro .....	8
Ilustración 6 Registro inválido .....	9
Ilustración 7 Correo no verificado tras registro .....	9
Ilustración 8 Correo de verificación .....	10
Ilustración 9 Correo verificado .....	10
Ilustración 10 Olvido contraseña .....	11
Ilustración 11 Correo de reseteo de contraseña .....	11
Ilustración 12 Contraseña reseteada .....	12
Ilustración 13 Inicio .....	12
Ilustración 14 Pantalla jugar con reto activo .....	13
Ilustración 15 Pantalla jugar reto no completado .....	14
Ilustración 16 Pantalla jugar retos completados y no iniciado .....	14
Ilustración 17 Pantalla escaneo QR .....	15
Ilustración 18 Mapa sin ubicación activa .....	15
Ilustración 19 Mapa con ubicación activa .....	16
Ilustración 20 Mi perfil .....	16
Ilustración 21 Edición de perfil .....	17
Ilustración 22 Estadísticas individuales .....	17
Ilustración 23 Estadísticas globales .....	18
Ilustración 24 Perfil otro jugador .....	19
Ilustración 25 Compartir app .....	20
Ilustración 26 Compartir app Facebook .....	20
Ilustración 27 Preguntas frecuentes .....	21
Ilustración 28 Ayuda personalizada .....	21
Ilustración 29 Menú lateral .....	22
Ilustración 30 Cerrar sesión .....	23
Ilustración 31 Realidad aumentada .....	24

## 1. Introducción

En este anexo se explica cómo se debe utilizar la aplicación. Aunque su uso es intuitivo, se detallan los pasos a seguir para realizar las funcionalidades que ofrece la aplicación, así como la instalación de esta.

La aplicación está dividida en seis menús más la pantalla inicial de login y registro. El primer de ellos, llamado “Inicio”, únicamente dispone del progreso del jugador así como el momento de su última conexión. El segundo menú, “Jugar”, permite iniciar cualquiera de los retos disponibles siendo guiado hasta él. En el siguiente, “Mi perfil”, se puede realizar todo aquello relacionado con la personalización del perfil de usuario. En el cuarto menú, “Estadísticas”, el usuario podrá visualizar tanto sus estadísticas individuales en relación a sus retos completados y en curso, como poder acceder a una clasificación global de todos los usuarios activos y perfiles de los tres primeros. El quinto menú se corresponde con la opción de compartir la aplicación en diferentes redes sociales y medios. El último menú responde a la necesidad de los usuarios de hacer llegar sus dudas o malfuncionamientos de la aplicación a los desarrolladores, además, contiene una serie de preguntas frecuentes con sus respuestas a modo de guía de la aplicación. Gracias a esta información no es necesario ir hasta un marcador para recordar cuáles son las indicaciones a seguir.

## 2. Instalación de la aplicación

SalTour se trata de una aplicación desarrollada para cualquier dispositivo Android que disponga de los siguientes requisitos hardware y software mínimos:

- ◇ Requisitos hardware mínimos
  - 3G o WiFi: ya que tanto la recuperación de información global como la actualización de la propia y localización de retos requiere de acceso a servidores online. Además, se requerirá para otras funcionalidades como el envío de correos y una mejor localización del propio dispositivo en el mapa.
  - Geolocalizador en el dispositivo: se requerirá activar la ubicación del dispositivo en caso de querer mostrar la propia localización del usuario respecto al reto iniciado.
  - 20MB, al menos, de memoria disponible para almacenar la aplicación y los datos fundamentales de esta.
- ◇ Requisitos software mínimos

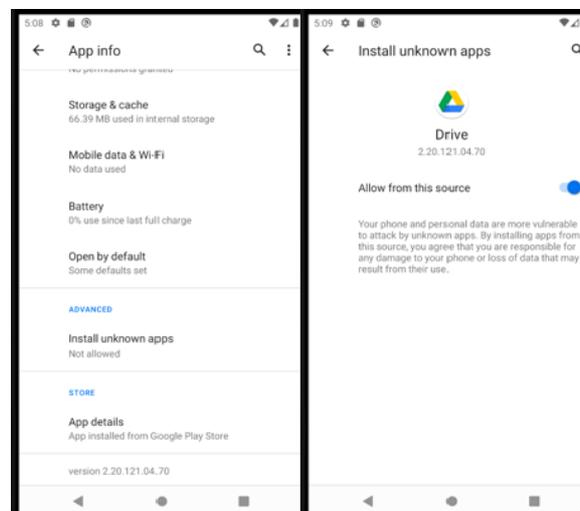
- Android versión 5.0, como mínimo, para un correcto funcionamiento de todas las funcionalidades.

SalTour puede instalarse también en un emulador, no obstante, no podrá gozar de las funcionalidades relacionadas con el uso de cámara como la detección de códigos QR y visualización de realidad aumentada.

## 2.1 Método de instalación

El instalador de la aplicación es, como ocurre con el resto de aplicaciones Android, un fichero .apk. Para instalar la aplicación solo se debe copiar ese fichero al dispositivo Android y tener al menos 20 MB de memoria disponible. Para copiarlo se dispone de varias opciones: descargar el APK, recibirlo por correo electrónico, copiarlo al teléfono conectándolo al ordenador, etc.

Debido a que no se trata de una aplicación publicada en la PlayStore de Google para poder proceder a su instalación debemos activar la opción de descargar desde *Orígenes desconocidos*. En Android versión 10 se encuentra en *Ajustes -> Aplicaciones -> Administrar aplicaciones -> seleccionar de la lista la aplicación a la que se quiere activar el permiso -> Instalar aplicaciones de fuentes desconocidas*.



*Ilustración 1 Permitir orígenes desconocidos instalación*

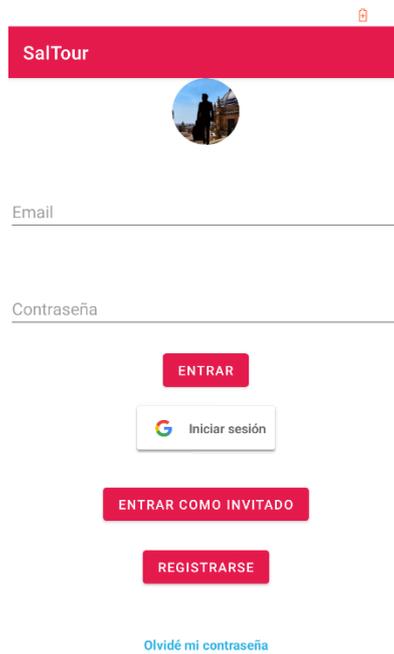
En Android 9 se puede encontrar del mismo modo.

## 3. Aplicación

### 3.1 Pantalla de login

Al lanzar la aplicación aparecerá la siguiente pantalla en la que el usuario podrá entrar a la aplicación bien como invitado (opción en la que no podrá visualizar ni personalizar su perfil ni ver estadísticas), con email y contraseña o con su cuenta de Google.

Por otra parte, podrá registrarse (siendo llevado a otra pantalla) u obtener un correo de recuperación de contraseña en caso de haber sido olvidada.



SalTour



Email

Contraseña

ENTRAR

 Iniciar sesión

ENTRAR COMO INVITADO

REGISTRARSE

[Olvidé mi contraseña](#)

*Ilustración 2 Login*



SalTour



Email

Contraseña

ENTRAR

 Iniciar sesión

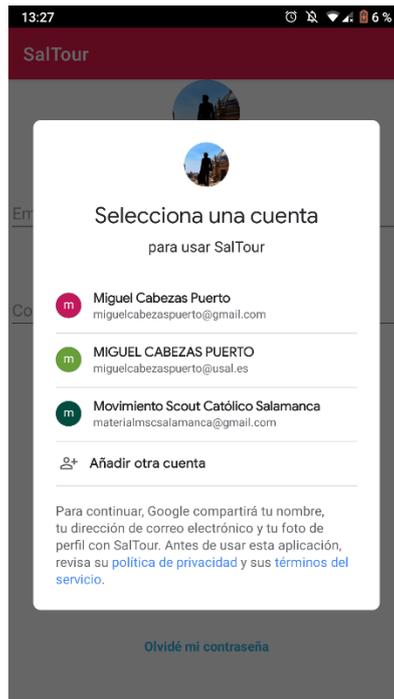
ENTRAR COMO INVITADO

REGISTRARSE

[Olvidé mi contraseña](#)

Usuario y/o contraseña incorrecto

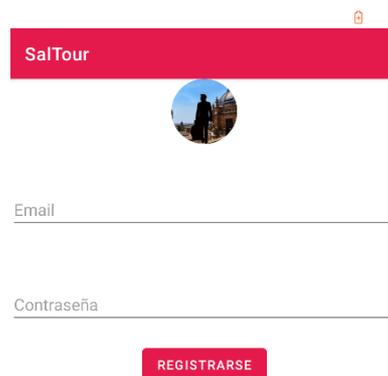
*Ilustración 3 Login incorrecto*



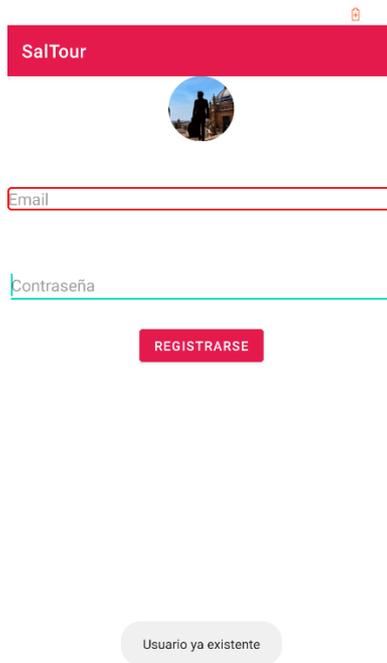
*Ilustración 4 Login con Google*

### 3.2 Pantalla de registro

En esta pantalla el usuario podrá introducir un email y contraseña para crearse una cuenta. Se validará mostrando un mensaje en caso de existir ya el usuario o no cumplir con las normas de contraseña (al menos ocho caracteres). En caso de registro correcto el sistema mandará un correo de verificación al usuario para que confirme su cuenta. Una vez verificada podrá entrar a ella.

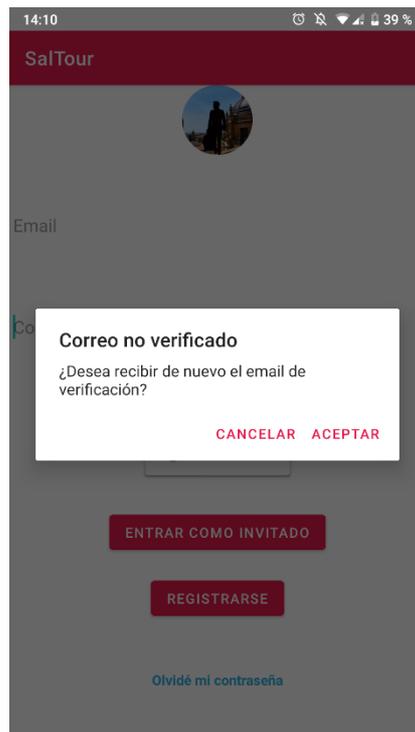


*Ilustración 5 Registro*



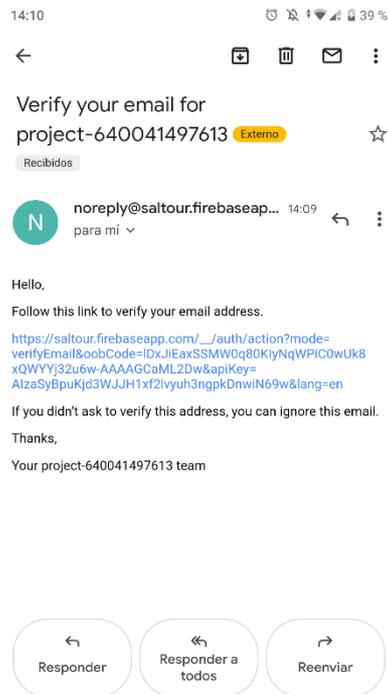
*Ilustración 6 Registro inválido*

Si un usuario registrado intenta iniciar sesión si haber confirmado su correo, se le indica

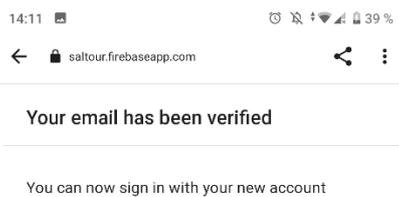


*Ilustración 7 Correo no verificado tras registro*

Deberá confirmar su dirección de correo a través el enlace enviado al correo asociado a su nueva cuenta. Una vez hecho podrá acceder a su cuenta.



*Ilustración 8 Correo de verificación*



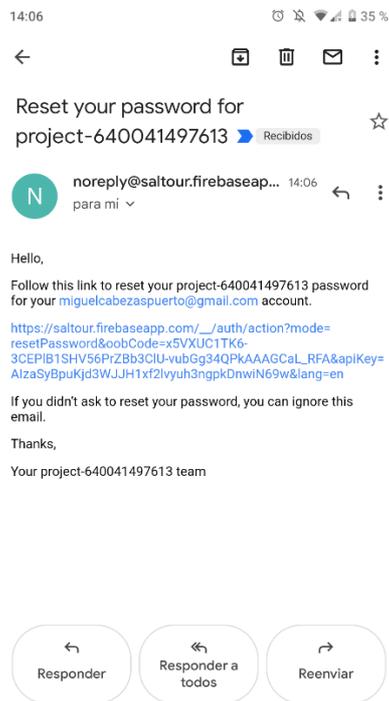
*Ilustración 9 Correo verificado*

### 3.2 Pantalla de olvido de contraseña

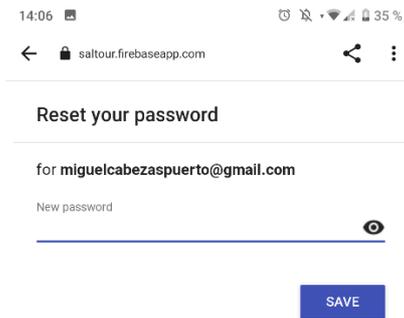
En esta pantalla el usuario podrá introducir un email para el envío de los pasos para recuperar su contraseña. Una vez introducido le llegarán a dicho email.



*Ilustración 10 Olvido contraseña*



*Ilustración 11 Correo de reseteo de contraseña*



*Ilustración 12 Contraseña reseteada*

### 3.3 Pantalla de inicio

En esta pantalla el usuario será recibido y podrá ver por una parte una serie de imágenes relacionadas con la ciudad mientras que por otra visualizará en un gráfico circular su progreso en la aplicación en cuanto al número de retos completados.

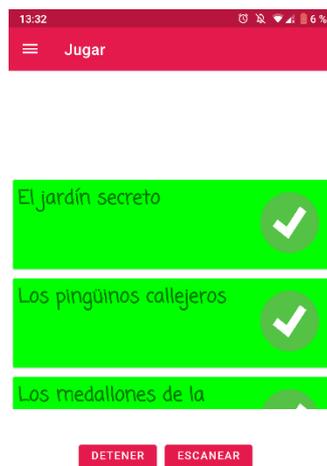


*Ilustración 13 Inicio*

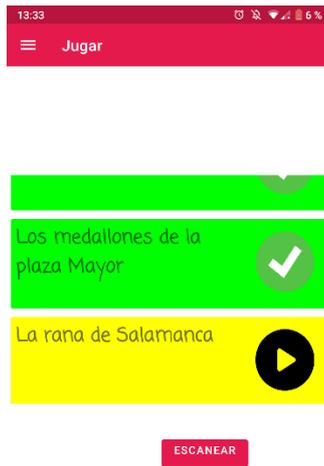
### 3.4 Pantalla Jugar

En esta pantalla el usuario puede ver el listado de todos los retos. Estos estarán marcados con diferentes colores en función de si están completados por el usuario (verde), en progreso (amarillo) o sin empezar (blanco). De igual modo, aquellos retos no completados, dispondrán de un botón de “play” sobre el cual el usuario podrá pulsar. Una vez pulsado se mostrará un mapa con la localización del reto en el que, siguiendo el diseño de Google Maps, el usuario podrá ser guiado hasta él desde su posición.

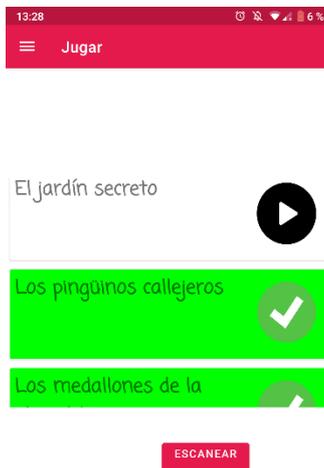
A mayores en esta pantalla aparecen dos botones. Uno de ellos “Escanear”, estará activo siempre, pulsándolo se abrirá la cámara con la que el usuario podrá enfocar a códigos QR para tratar de finalizar el reto. Por otro lado el botón “Detener”, visible solo cuando el usuario tenga algún reto en curso, permitirá al usuario detener el conteo de tiempo del reto en curso en caso que así lo desee por no encontrarlo o querer interrumpirlo sin haberlo encontrado (para, por ejemplo, comenzar otro)



*Ilustración 14 Pantalla jugar con reto activo*



*Ilustración 15 Pantalla jugar reto no completado*



*Ilustración 16 Pantalla jugar retos completados y no iniciado*



Ilustración 17 Pantalla escaneo QR

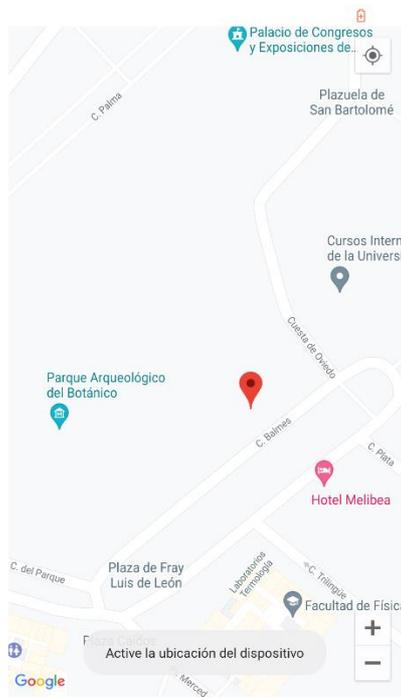


Ilustración 18 Mapa sin ubicación activa



*Ilustración 19 Mapa con ubicación activa*

### 3.5 Pantalla Mi Perfil

En esta pantalla el usuario puede tanto ver como modificar su nombre, contraseña y foto de perfil. Para modificar su foto de perfil deberá pulsar sobre la actual abriéndose el selector de imágenes de su dispositivo. Para poder modificar nombre y/o contraseña deberá pulsar sobre el lápiz. Una vez hecho pedirá estos datos. Para guardar los cambios bastará con pulsar sobre el botón guardar.



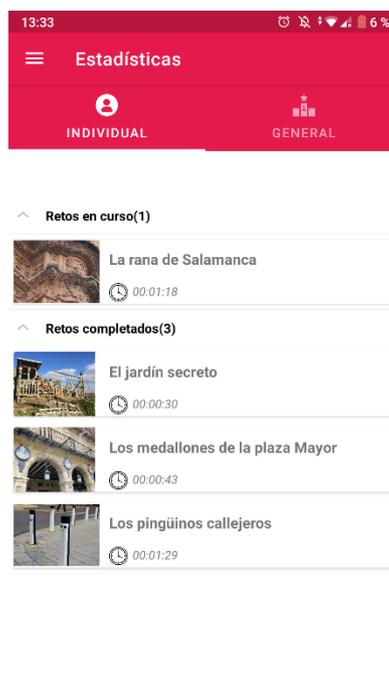
*Ilustración 20 Mi perfil*



*Ilustración 21 Edición de perfil*

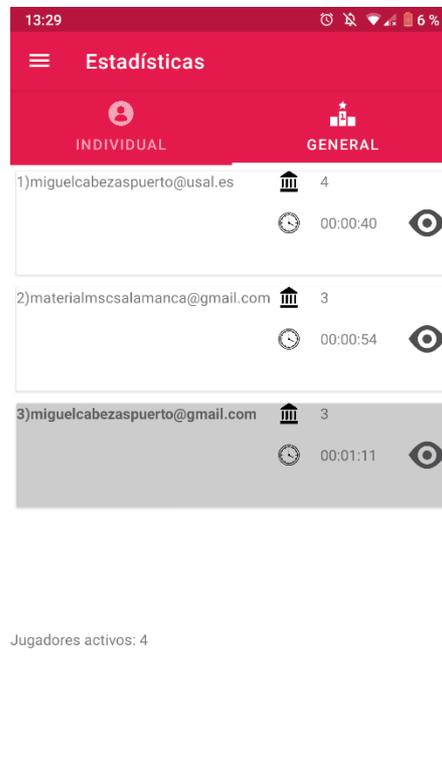
### 3.6 Pantalla de Estadísticas

Por un lado, en esta pantalla el usuario podrá ver sus estadísticas individuales en la pestaña “Individual”. En ella, ampliando los desplegable podrá ver tanto el tiempo invertido en los retos completados como el invertido en sus retos en curso.



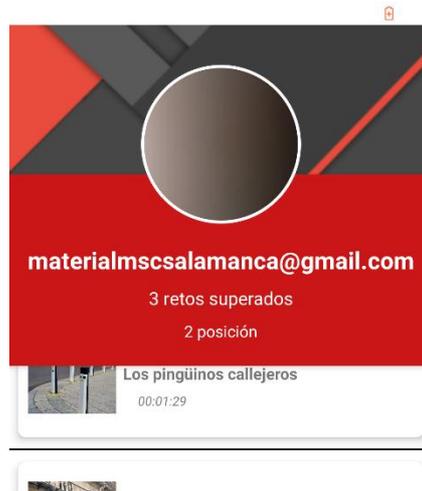
*Ilustración 22 Estadísticas individuales*

Por otro lado, mediante la pestaña “General” podrá ver una clasificación global de los jugadores activos en función de la relación tiempo invertido-retos completados. En esta podrá también ver el número de jugadores activos en el juego (al menos un reto iniciado) y la propia posición dentro del *ránking*.



*Ilustración 23 Estadísticas globales*

Además, pulsando en el símbolo del ojo de jugadores ajenos, podrá ver información de su perfil en detalle como la foto, el número de retos superados, la posición, así como el tiempo desglosado de cada reto superado por este.



*Ilustración 24 Perfil otro jugador*

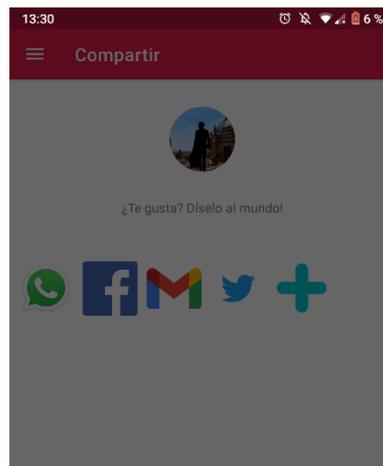
### 3.7 Pantalla Compartir

Mediante esta pantalla el usuario, pulsando en cada uno de los logos, podrá compartir el enlace de la aplicación a la Play Store en diferentes medios. Con esto se pretende dar visibilidad a la aplicación.

Al pulsar cada logo se enlazará con su aplicación correspondiente (en caso de disponer de ella) y se escribirá una publicación/mensaje en esta ya predeterminado que el usuario podrá personalizar.



*Ilustración 25 Compartir app*



Compartir con

-  Sección de noticias
-  Tus grupos

SOLO UNA VEZ SIEMPRE

*Ilustración 26 Compartir app Facebook*

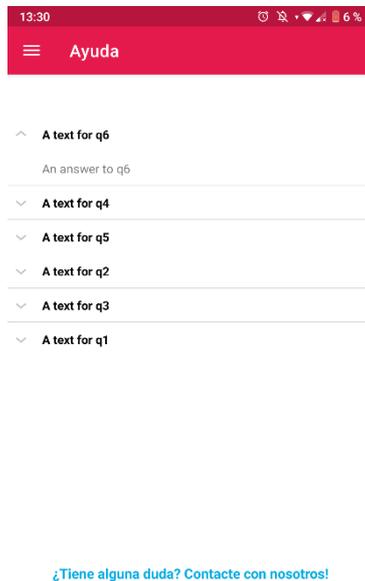
### 3.8 Pantalla ayuda

En ella aparecen una serie de preguntas frecuentes con sus respuestas (basta pulsar en el desplegable de la pregunta para ver la respuesta). La ayuda se realiza así para dotar al usuario de una guía sencilla, directa y práctica sin necesidad de seguir un guión.

A mayores, pulsando sobre el link de la parte inferior de la pantalla, se abrirá el gestor de correo del usuario con un mensaje con asunto y destino predeterminados (el equipo de desarrollo) para el caso en que el usuario quiera plantear una duda fuera del alcance de las

preguntas frecuentes.

La intención es que una vez recopiladas una serie de dudas estas se formulen y pasen a formar parte del repositorio de preguntas frecuentes.



*Ilustración 27 Preguntas frecuentes*



*Ilustración 28 Ayuda personalizada*

### 3.9 Menú lateral

En cada una de las pantallas aparece un menú desplegable en la parte superior izquierda. Este es un menú hamburguesa, se ha decidido elegir este ya que su uso es común en la mayoría de aplicaciones Android por lo que el usuario estará familiarizado con su uso.

Además, su distribución hace que no entorpezca la visualización de las pantallas.

Para abrirlo bastará con deslizar a la derecha o pulsar sobre sus líneas mientras que para cerrarlo será suficiente con deslizar a la izquierda o pulsar fuera de él.

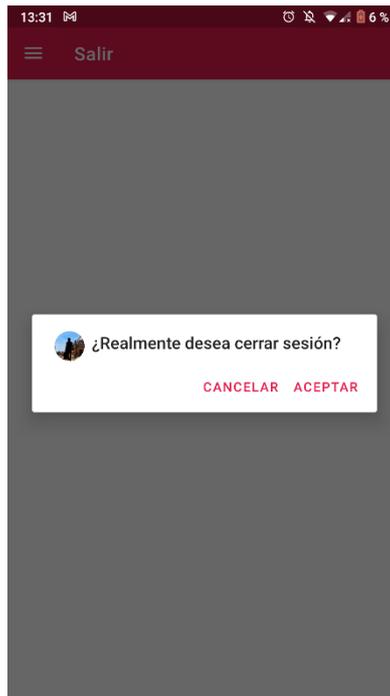
Una vez abierto contendrá las diferentes funcionalidades de la aplicación. Para ir a cada una basta con pulsar encima de ella.



*Ilustración 29 Menú lateral*

### 3.10 Logout

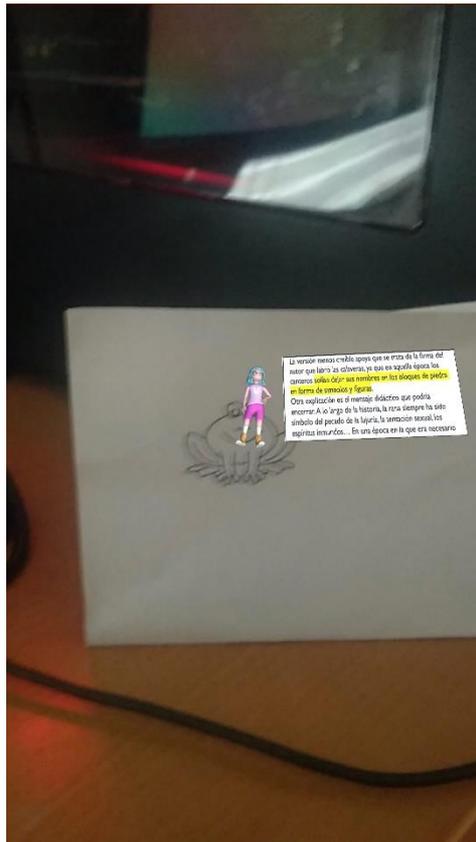
Mediante el botón salir del menú lateral se permitirá al usuario cerrar sesión de su cuenta. Una vez pulsado se lanzará un mensaje de confirmación. En caso de cancelarlo se mantendrá la sesión activa, de lo contrario se cerrará la sesión del usuario redirigiéndolo a la pantalla de login.



*Ilustración 30 Cerrar sesión*

### 3.11 Realidad aumentada

En esta pantalla el usuario deberá detectar el token que hace saltar la realidad aumentada (generalmente situado junto al código QR). Una vez detectado aparecerá una guía turística que mediante texto y voz explicará una breve historia del punto de interés que se acaba de encontrar asociado al reto. Esta guía podrá ser parada y reanudada cuantas veces se desee mediante la pulsación sobre ella (un toque para voz y texto, otro toque lo reanuda y así sucesivamente).



*Ilustración 31 Realidad aumentada*