

Travel Diary

ANEXO V

Manual de usuario



**VNiVERSiDAD
D SALAMANCA**

Trabajo de fin de Grado
Grado en Ingeniería Informática

Tutor/es

Iván Álvarez Navia

Alumno

Jorge García Prieto

Año de presentación

Septiembre de 2023

Tabla de contenido

<i>Introducción</i>	<i>1</i>
<i>Registro/Inicio de sesión</i>	<i>1</i>
Registro.....	1
Inicio de sesión	4
<i>Estructura de la aplicación</i>	<i>5</i>
Barra de herramientas	5
Menú principal	5
Pantalla de Viaje.....	10
Pantalla de Actividad	17
Galería	21
Notificaciones.....	23

Tabla de Figuras

Figura 1. Pantalla de Login.....	2
Figura 2. Pantalla de Registro de Usuario	2
Figura 3. Login sin confirmar correo.....	3
Figura 4. Correo de confirmación.....	3
Figura 5. Mensaje error al login	4
Figura 6. Barra de herramientas	5
Figura 7. Próximos viajes	6
Figura 8. Viajes pasados	6
Figura 9. Ajustes de la aplicación.....	7
Figura 10. Restaurar contraseña	8
Figura 11. Crear viaje	9
Figura 12. Viaje añadido	9
Figura 13. General del viaje	10
Figura 14. Destacados del viaje	11
Figura 15. Galería del viaje	11
Figura 16. Actividades del día	12
Figura 17. Crear actividad 1	13
Figura 18. Crear actividad 2	13
Figura 19. Actividad creada.....	14
Figura 20. Editar viaje	14
Figura 21. Viaje editado	15
Figura 22. Selección de actividades para viaje editado	15
Figura 23. Crear momento destacado	16
Figura 24. Grabar nota de voz	16
Figura 25. Nota de voz grabada.....	17
Figura 26. General de la actividad 1	18
Figura 27. General de la actividad 2	18
Figura 28. Ubicación en el mapa	19
Figura 29. Editar actividad 1	20
Figura 30. Editar actividad 2	20
Figura 31. Actividad editada	21
Figura 32. Visualización de imagen	22
Figura 33. Desplazamiento entre imágenes	22
Figura 34. Visualización de imagen desde pantalla de viaje	23
Figura 35. Notificación sin documento	23
Figura 36. Notificación con documento	23

Introducción

En este documento se describirá el funcionamiento de la aplicación de forma que cualquier persona que desee usarla, pueda consultar este manual de usuario y entender el funcionamiento de esta.

En los diferentes puntos del documento se detallará las opciones que brinda la aplicación.

El propósito de esta aplicación es la de tener un diario de viaje. Con ella, los usuarios podrán no solo apuntar y organizar sus viajes a futuro, sino que también, podrán ‘rememorar’ sus viajes ya finalizados, fotos, mejores momentos, etc. y de esta forma tener un recuerdo estructurado del mismo

Los puntos que serán tratados son los siguientes:

- Registro/Inicio de sesión
- Estructura de la aplicación
- Funcionalidades de la aplicación

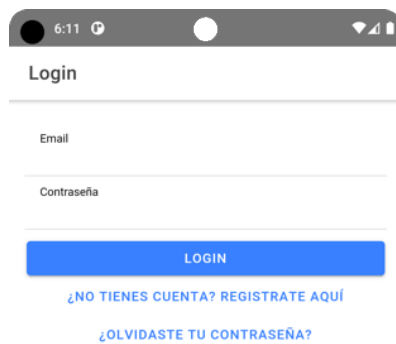
A partir de estos puntos, cualquier acción que quiera realizar el usuario, estará detallada en el documento. De esta forma, ante cualquier duda, bastaría con consultar y la duda quedaría completamente resuelta.

Registro/Inicio de sesión

Registro

Para poder interactuar con el sistema, será necesario disponer de una cuenta, y acceder a ella mediante el método permitido, en este caso, el uso de correo electrónico con su correspondiente contraseña.

Para ello, una vez accedas a la aplicación, el usuario debe pulsar sobre el botón ‘**¿NO TIENES CUENTA? REGISTRATE AQUÍ**’ (Figura 1. Pantalla de LoginFigura 1), aparecerá entonces un pequeño formulario a cumplimentar con correo electrónico y una contraseña (Figura 2).



6:11

Login

Email

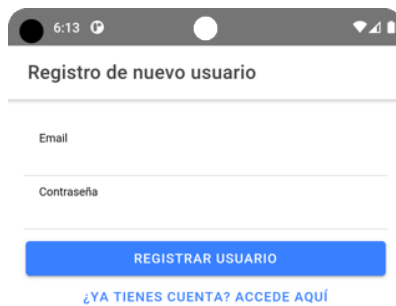
Contraseña

LOGIN

[¿NO TIENES CUENTA? REGÍSTRATE AQUÍ](#)

[¿OLVIDASTE TU CONTRASEÑA?](#)

Figura 1. Pantalla de Login



6:13

Registro de nuevo usuario

Email

Contraseña

REGISTRAR USUARIO

[¿YA TIENES CUENTA? ACCEDE AQUÍ](#)

Figura 2. Pantalla de Registro de Usuario

Una vez relleno este formulario, bastará con pulsar el botón '**REGISTRAR USUARIO**' para ser redirigido entonces a la pantalla de 'Inicio de sesión' (Figura 3), en este caso, se indica al usuario en color rojo, que debe confirmar su correo electrónico antes de poder acceder a la aplicación.

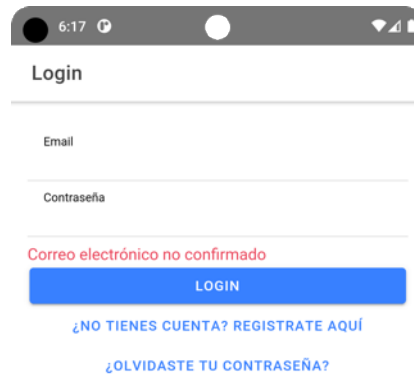


Figura 3. Login sin confirmar correo

Antes de poder iniciar sesión, el usuario deberá confirmar su correo electrónico, habrá llegado entonces a su bandeja de entrada un correo (Figura 4), con un enlace que debe ser pulsado como confirmación del correo electrónico, una vez este paso haya sido realizado, el usuario podrá iniciar sesión en la aplicación.

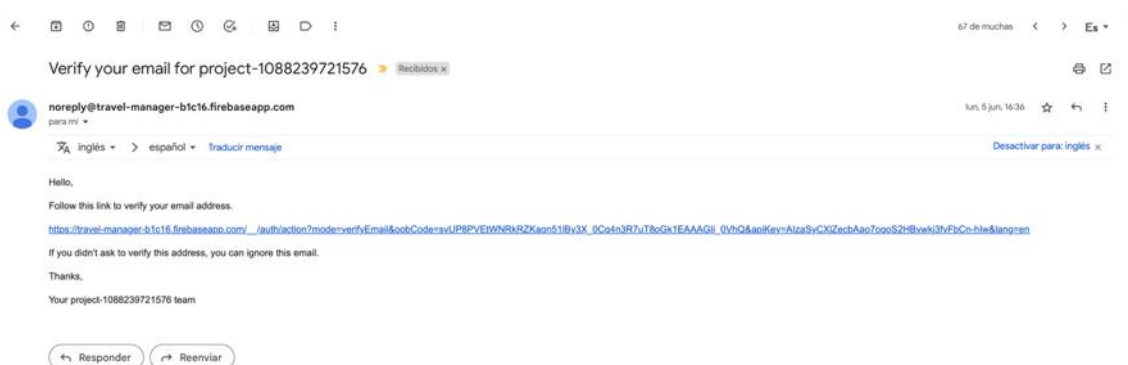


Figura 4. Correo de confirmación

Inicio de sesión

Una vez que la cuenta ha sido creada y su correo electrónico confirmado, el usuario podrá acceder a la aplicación. Para ello, en la pantalla mostrada en la Figura 1, el usuario únicamente deberá introducir sus datos de forma correcta y posteriormente, pulsar el botón '**LOGIN**'

En caso de que ocurriese algún error al introducir los datos de usuario, la aplicación nos muestra un pequeño mensaje indicando que las credenciales no son las correctas. Esto lo podemos ver en la Figura 5.

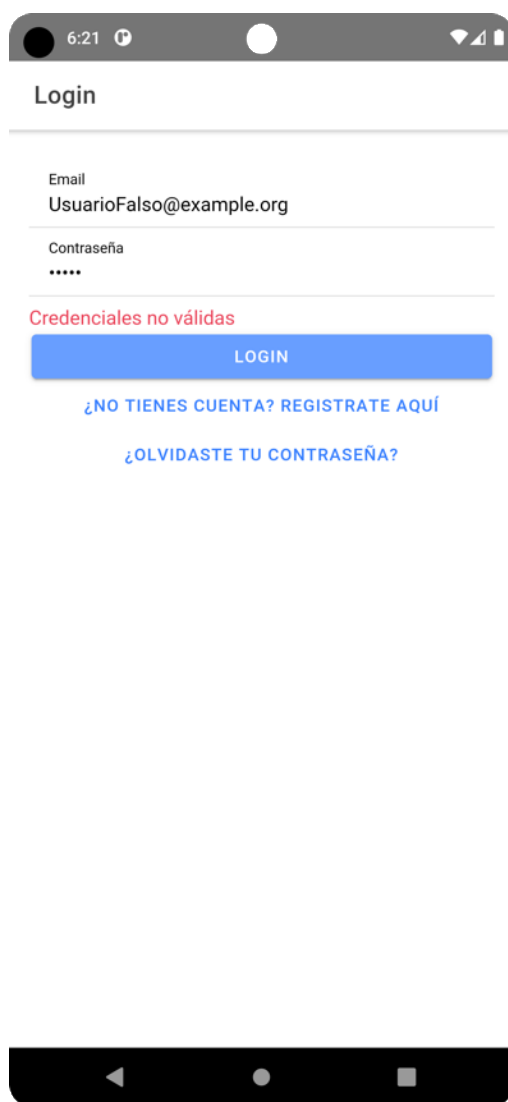


Figura 5. Mensaje error al login

Estructura de la aplicación

En este apartado, vamos a comentar la estructura general de la aplicación. Esta va a seguir el mismo diseño para todas sus pantallas, encontraremos barras de navegación en la parte superior de la pantalla con los diferentes componentes a los que podemos acceder.

Barra de herramientas



Figura 6. Barra de herramientas

En la Figura 6 podemos ver la barra de herramientas que va a estar presente en todas aquellas diferentes pantallas de la aplicación, dispondrá de un título para cada pantalla y diferentes botones a derecha e izquierda, generalmente vamos a encontrar en la parte derecha una fecha que apunta hacia la izquierda, que al igual que la gran mayoría de aplicaciones móviles, nos permite movernos hacia la anterior pantalla. En el lado derecho es donde encontramos más variedad, puesto que podemos encontrar diferentes iconos como una basura, un engranaje, un casete o incluso 3 puntos verticales, cuyas funciones explicaremos más adelante en este documento.

Menú principal

En esta pantalla encontramos los siguientes componentes:

- **Barra de herramientas:** permite al usuario acceder a los ajustes de la aplicación. En la Figura 9 se detallará acerca de este botón.
- **Barra de navegación:** permite al usuario elegir que listado de viajes mostrarle dependiendo de donde se coloque el cursor, si el usuario selecciona '**PRÓXIMOS VIAJES**', la aplicación mostrará los viajes que el usuario tiene planeados, por el contrario, si el usuario selecciona '**VIAJES PASADOS**', la aplicación mostrará viajes del usuario ya finalizados. En la Figura 7 y Figura 8, se mostrará más detalle acerca del funcionamiento de este componente.
- **Contenido de la pantalla:** Muestra al usuario el listado de viajes dependiendo de lo seleccionado en la barra de navegación, estos viajes pueden ser pasados o futuros.
- **Botón '+':** Permite al usuario acceder a una nueva pantalla donde pueda crear un nuevo viaje. En la Figura 11 podremos ver más en detalle acerca de la siguiente pantalla.



Figura 7. Próximos viajes



Figura 8. Viajes pasados

En la Figura 7 y Figura 8 se muestra la disposición de la aplicación en su pantalla principal, podemos observar todos y cada uno de los componentes descritos previamente, además, se puede observar en cada una de las imágenes, que la barra de navegación está seleccionada de forma diferente en cada una, mostrándose como un viaje futuro Milán, y Madrid como un viaje que ya el usuario ha finalizado.

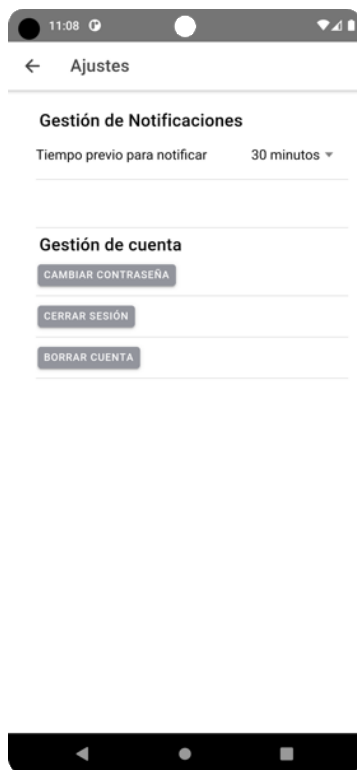


Figura 9. Ajustes de la aplicación

En la barra de herramientas encontrábamos un engranaje, en la Figura 9, vemos la pantalla a la que accedemos tras pulsar este botón, en este caso vemos que podemos configurar la antelación con la que el usuario recibirá las notificaciones de las actividades programadas, también podrá cambiar su contraseña, cerrar sesión e incluso borrar su cuenta de forma permanente.

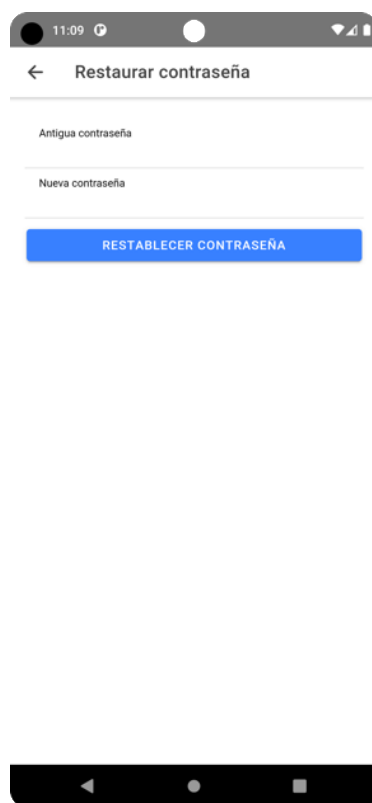


Figura 10. Restaurar contraseña

Si el usuario selecciona '**CAMBIAR CONTRASEÑA**', será redirigido a la pantalla mostrada en la Figura 10, donde el usuario deberá introducir su contraseña actual y una nueva contraseña (diferente a la anterior). Una vez pulsado el botón '**RESTABLECER CONTRASEÑA**' la aplicación volverá a la pantalla anterior y cada vez que vuelva a acceder a la aplicación deberá introducir esta **nueva** contraseña.

Si en el menú principal el usuario selecciona el botón '+' en azul, accederá a la pantalla mostrada en la Figura 11, donde tras rellenar un formulario con el nombre del destino y fechas de llegada y salida, creará un nuevo viaje como se muestra en la Figura 12. Observamos en la Figura 12 como tras seleccionar en la Figura 11 el botón '**GUARDAR**', se ha creado el nuevo viaje, en este caso la foto es un 'placeholder', más adelante en el documento se mostrará como editar esta foto de perfil para el viaje.



11:25

← Añadir un viaje futuro

Destino
Barcelona

Fecha de llegada
07/25/2023

Fecha de Salida
07/28/2023

GUARDAR

Figura 11. Crear viaje



11:25

Travel Manager

PRÓXIMOS VIAJES VIAJES PASADOS

Milán

Fecha de llegada:
5 de Julio

Fecha de salida:
9 de Julio

Barcelona

Fecha de llegada:
25 de Julio

Fecha de salida:
28 de Julio

+

Figura 12. Viaje añadido

Pantalla de Viaje

En esta pantalla, vamos a entrar en el menú principal del Viaje, en este caso, disponemos, como en el menú principal, de una barra de navegación superior, que permitirá al usuario elegir qué información mostrar.

Los componentes principales que encontramos en esta pantalla son los siguientes:

- **Botón de vuelta atrás:** Se trata de un botón con forma de flecha, que una vez seleccionado nos permite retroceder a la pantalla anterior.
- **Opciones del viaje:** Se trata del botón ubicado en la esquina superior izquierda, con forma de tres puntos verticales, que nos permitirá abrir un pequeño desplegable con una serie de opciones para el viaje.
- **Barra de navegación:** Esta barra de navegación nos permitirá acceder a la información general del viaje, a la galería de fotos que el usuario haya decidido incluir al viaje, y también un listado con los momentos destacados del viaje.
- **Imagen de perfil del viaje:** Imagen que se muestra en la pantalla principal, como se veía en los ejemplos anteriormente expuestos de Milán o Madrid.
- **Listado de días:** Se trata de un listado con los días del viaje, el usuario podrá seleccionar cualquiera de estos días para acceder a las actividades planeadas para cada día.



Figura 13. General del viaje

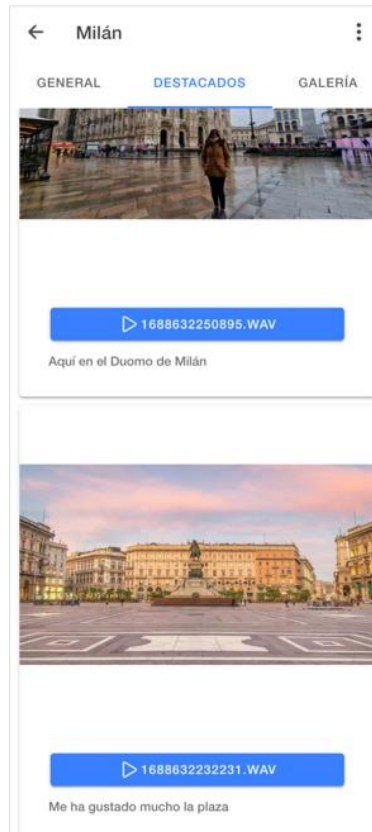


Figura 14. Destacados del viaje



Figura 15. Galería del viaje

Vemos en la Figura 13, Figura 14 y Figura 15 la pantalla de un viaje con las diferentes opciones de visionado a las que nos permite acceder la barra de navegación:

- Figura 13: Disponemos de una información muy general del viaje, únicamente disponemos de la foto de perfil que el usuario puede seleccionar, además de un listado con los días de los que está compuesto el viaje.
- Figura 14: La aplicación muestra un listado de momentos destacados, estos momentos destacados se pueden crear desde la galería (Figura 16), y se puede incluir una descripción como la expuesta en la Figura correspondiente.
- Figura 15: El usuario podrá añadir imágenes para completar su recuerdo del viaje, más adelante en este documento se detallará el funcionamiento de esta.



Figura 16. Actividades del día

En la Figura 16, vemos la información del día, en este ejemplo, se muestran las actividades planificadas para el día 5 de Julio, más adelante en el documento hablaremos en detalle de las actividades.

Se observa también el mismo botón que ya comentamos para crear viajes previamente, en esta ocasión, como se ve en la Figura 18, habrá que rellenar el formulario para crear una actividad, una vez relleno el formulario y seleccionado el botón '**GUARDAR**' como observamos en la Figura 17, Figura 18 y Figura 19.

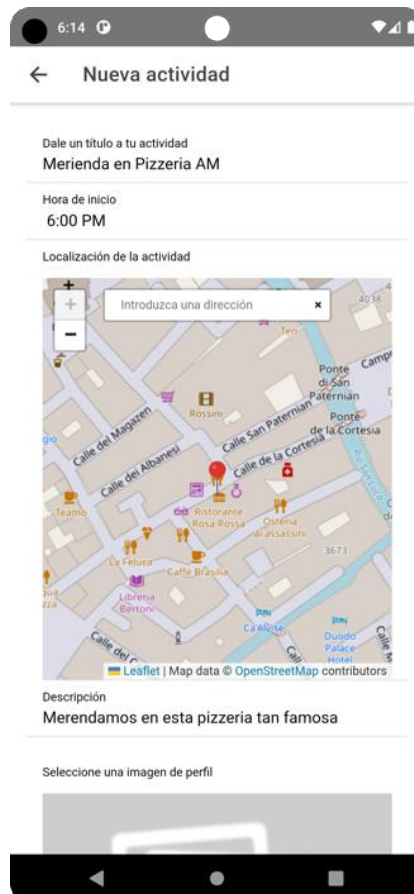


Figura 17. Crear actividad 1

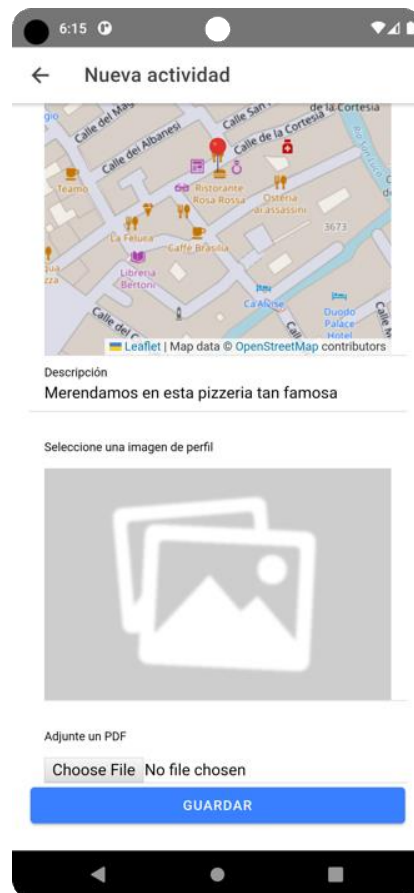


Figura 18. Crear actividad 2



Figura 19. Actividad creada

Por último, si el usuario selecciona en la esquina superior izquierda el botón de forma con tres puntos verticales, se abrirá un desplegable con más opciones para el usuario. En este caso, el usuario podrá eliminar el viaje, y editar los datos de este como se muestra en la Figura 20.

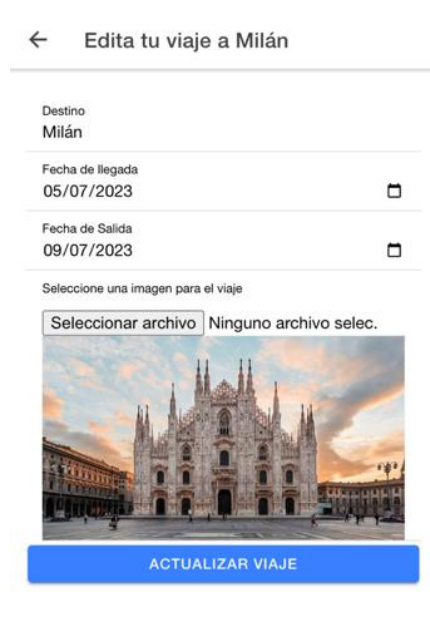


Figura 20. Editar viaje

Una vez el usuario haya indicado que desea cambiar, tras pulsar el botón '**ACTUALIZAR VIAJE**', la aplicación volverá a la pantalla anterior, y podrá ver el viaje ya actualizado. Esto se muestra en la Figura 21.



Figura 21. Viaje editado

En caso de que el usuario editase las fechas del viaje, podrá también editar la fecha de todas las actividades ya creadas para el viaje o eliminarlas si lo cree conveniente como se ve en la Figura 22.

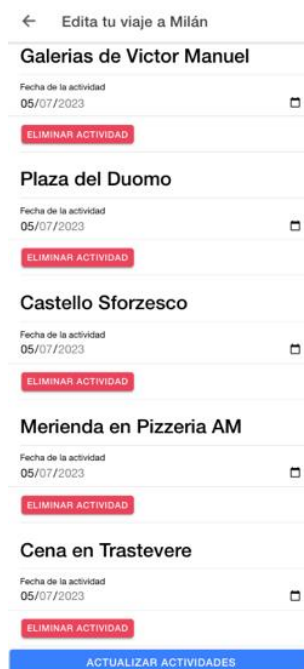


Figura 22. Selección de actividades para viaje editado

En la Figura 14, donde se mostraba la pantalla con los momentos destacados del viaje, se puede ver la información que se puede utilizar para crear un momento destacado, en este caso, vemos que se puede escribir una pequeña descripción, y también grabar una nota de voz. En la Figura 32, por ejemplo, comprobamos que la imagen está marcada como favorita. Una vez marcamos como favorita una imagen de la galería, accederemos a la pantalla de la Figura 23, donde vemos el formulario para crear un momento destacado. Es en esta pantalla donde podremos grabar un audio como vemos en la Figura 24, que estamos grabando la nota de voz y en la Figura 25 vemos el aspecto de la pantalla una vez hemos grabado la nota de voz. Evidentemente, se puede reproducir el contenido de la nota de voz para comprobar que nos convence lo grabado.



Figura 23. Crear momento destacado

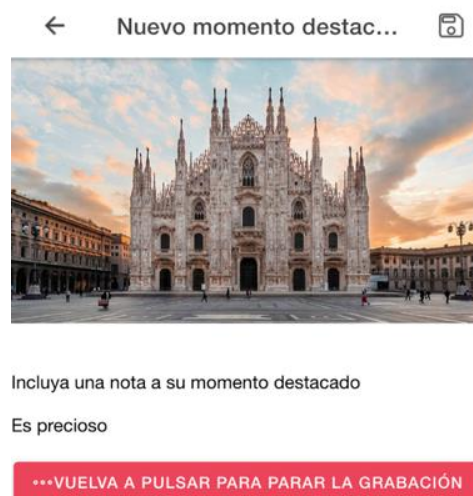


Figura 24. Grabar nota de voz

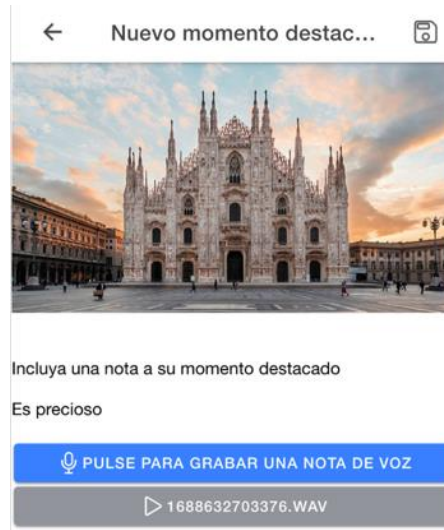


Figura 25. Nota de voz grabada

Pantalla de Actividad

En esta pantalla el usuario podrá acceder a toda la información referente a la actividad que va a realizar. Como se ve en las Figura 26 y Figura 27. Estos son los componentes más importantes de esta pantalla:

- **Barra de navegación:** Esta barra tiene el mismo funcionamiento que en la 'Pantalla de Viaje' en este caso el usuario solo puede acceder a dos botones, el primero '**INFORMACIÓN GENERAL**' permite al usuario acceder a la información de su actividad, el botón '**GALERÍA**' permite acceder al usuario a las fotos que haya hecho durante la actividad.
- **Fecha de Inicio y descripción:** Información básica para la actividad, hora de comienzo, que se tendrá en cuenta a la hora de notificar al usuario del comienzo de dicha actividad, y una pequeña descripción donde el usuario pueda escribir en que consiste la actividad.
- **Mapa:** Permite al usuario ubicar la localización de la actividad, es un mapa que muestra con un icono rojo la ubicación exacta, además, el usuario puede desplazarse por el mismo libremente, e incluso podrá ver su ubicación (Figura 22)
- **Documento adjunto:** En caso de que para esta actividad se necesite un documento, el usuario podrá adjuntarlo a la actividad, para una vez se solicite, el usuario pueda clicar en el para abrir el documento PDF.
- **Barra superior de herramientas:** Esta barra, como en otras pantallas, permite al usuario volver hacia la pantalla anterior, o acceder a las opciones como ya ocurría en la 'Pantalla de Viaje'



Figura 26. General de la actividad 1



Figura 27. General de la actividad 2



Figura 29. Editar actividad 1



Figura 30. Editar actividad 2



Figura 31. Actividad editada

Si el usuario desea acceder al PDF adjunto a la actividad únicamente deberá clicar encima del documento mostrado en la Figura 27. Una vez se haya clicado en el archivo, el archivo se abrirá en el navegador del teléfono.

Galería

En esta pantalla el usuario podrá visualizar las imágenes que haya decidido subir previamente a la actividad, si el usuario accede a la misma desde la pantalla de actividad, o al viaje si el usuario accede desde la pantalla de viaje. Ver Figura 15

El funcionamiento es exactamente el mismo que tiene la galería de un dispositivo móvil corriente, si desea acceder a la imagen, el usuario únicamente debe pulsar encima de la imagen que desee visualizar.

Adicionalmente, los siguientes componentes también serán visualizados por el usuario al pulsar sobre una imagen.

- **Barra de cerrar:** Se trata de un botón con forma de cruz, que permitirá volver a la galería de imágenes al usuario
- **Botón favoritos:** Botón con forma de estrella, que permitirá al usuario crear un momento destacado con la foto en cuestión.
- **Botones de navegación:** Se trata de botones con forma de flecha, con direcciones izquierda y derecha, que tras pulsarlos permitirán acceder a la visualización de la imagen inmediatamente anterior o posterior
- **Botón eliminar:** Botón con forma de basura que permitirá eliminar la foto de la galería de imágenes.

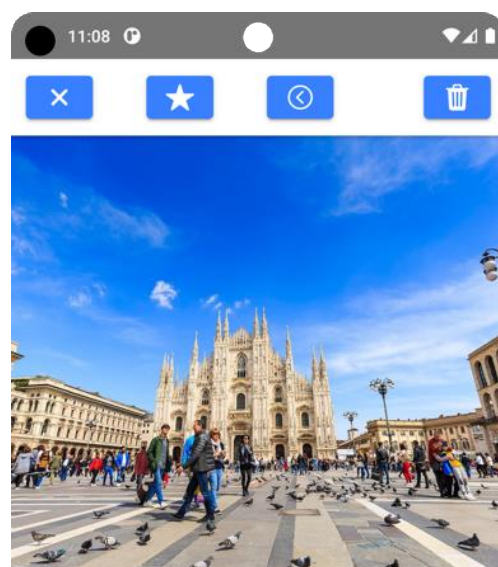


Figura 32. Visualización de imagen

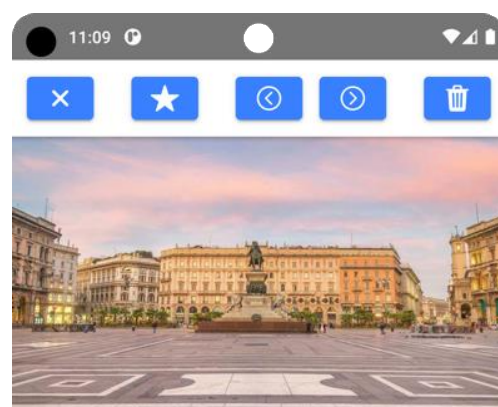


Figura 33. Desplazamiento entre imágenes

En las Figura 32 y Figura 33 observamos que no se dispone de los mismos botones, en este caso se debe a que la Figura es la última de la galería, y por tanto no existen fotos directamente posteriores, como vemos en la Figura 15

Por último, es importante comentar que, si accedes a la visualización de imágenes desde la pantalla del viaje, no podrás eliminar las imágenes, puesto que estas se añaden en las actividades, y, por consiguiente, únicamente es posible eliminarse desde la actividad. Ver Figura 34

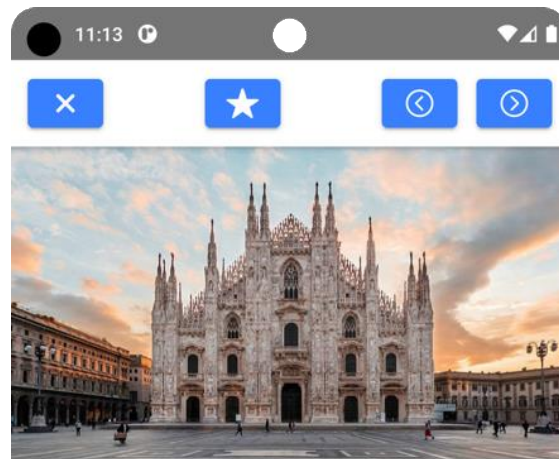


Figura 34. Visualización de imagen desde pantalla de viaje

Notificaciones

Previamente se mencionó como opción de configuración la antelación con la que el usuario recibiría la notificación de que su actividad iba a comenzar pronto. En este caso, y como se muestra en la Figura 35 y Figura 36, existen dos tipos de notificación, aquella para las actividades con documento adjunto, que permitirá abrir el PDF al seleccionar la notificación, y aquella para las actividades sin documento adjunto, que únicamente te avisarán de que la actividad está a punto de comenzar.

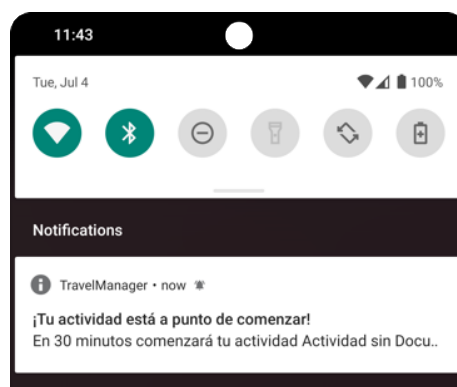


Figura 35. Notificación sin documento

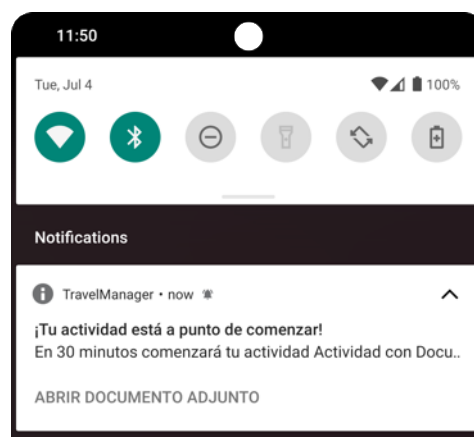


Figura 36. Notificación con documento