

EyeSee: La aplicación que identifica con quien te cruzas

ANEXO VI

Manual de usuario

Trabajo de Fin de Grado
Grado en Ingeniería Informática



**VNiVERSiDAD
D SALAMANCA**

Junio 2023

Autor

Silvia Requejo López

Tutor/a

Gabriell Villarrubia González

André Sales Mendes

ÍNDICE

| | |
|-------------------------------------|----|
| ÍNDICE | 3 |
| ÍNDICE DE FIGURAS | 5 |
| 1. Introducción | 6 |
| 2. Manual de la aplicación web..... | 7 |
| 1.1 Registro en la web..... | 7 |
| 1.2 Acceso a la web | 8 |
| 1.3 Pantalla de inicio..... | 10 |
| 1.4 Pantalla amigos..... | 10 |
| 1.5 Pantalla paseos..... | 13 |
| 1.6 Pantalla de configuración | 15 |
| 1.7 Iniciando un paseo | 17 |

Anexo VI. Manual de usuario

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1. Pantalla de inicio de sesión..... | 7 |
| Figura 2. Registro de usuarios | 8 |
| Figura 3. Confirmación de registro. | 9 |
| Figura 4. Inicio de sesión. | 9 |
| Figura 5. Recuperación de la contraseña..... | 10 |
| Figura 6. Mis amigos | 11 |
| Figura 7. Proceso para añadir un amigo. | 12 |
| Figura 8. Eliminar amigo | 12 |
| Figura 9. Paseo registrado | 13 |
| Figura 10. Proceso para añadir detalles a un paseo. | 14 |
| Figura 11. Cambio del nombre del usuario. | 15 |
| Figura 12. Pantalla de configuración de la app. | 16 |
| Figura 13. Cambio de contraseña. | 16 |
| Figura 14. Aviso de encuentro..... | 17 |
| Figura 15. Detalles de un paseo en el que se han producido dos encuentros. | 18 |

1. Introducción

En este anexo se detallará la interacción entre las diferentes funcionalidades implementadas.

Tiene como objetivo guiar al usuario a través de la aplicación para que comprenda las diferentes funcionalidades existentes y pueda utilizar la aplicación de forma correcta y eficiente.

Se mostrarán todas las principales pantallas del sistema y para cada una de ellas se ofrecerá una explicación de cómo utilizarla.

2. Manual de la aplicación web

1.1 Registro en la web

Al acceder a la web podemos encontrar la pantalla de inicio de sesión. Para poder acceder a la web es necesario disponer de una cuenta de usuario con una contraseña. Si es el primer acceso desde esta pantalla se nos ofrece la posibilidad de registrarnos en la aplicación. Si en cambio no recordamos la contraseña podemos solicitar que nos envíen un link para recuperarla.

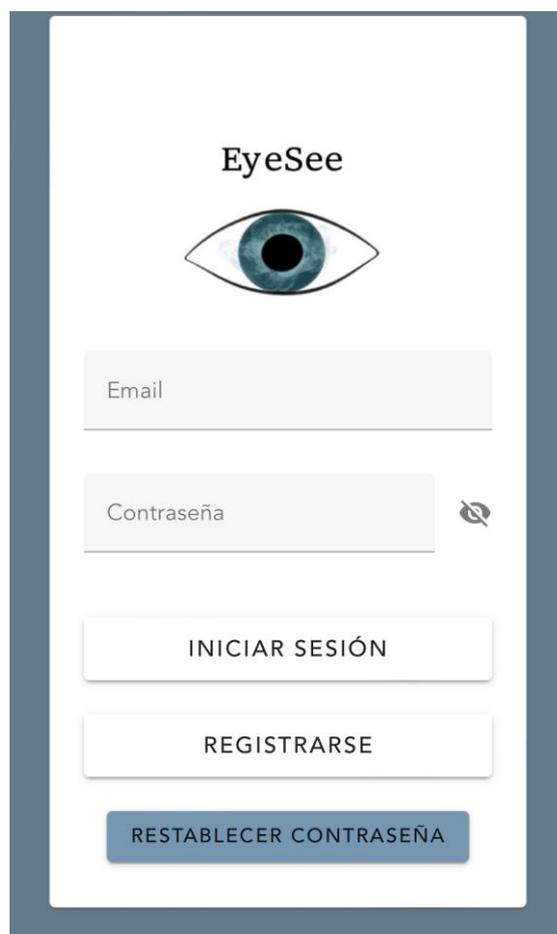
La imagen muestra la interfaz de usuario de la pantalla de inicio de sesión de la aplicación EyeSee. En la parte superior, se encuentra el logo 'EyeSee' con un icono de un ojo humano. Debajo del logo, hay un campo de entrada para el correo electrónico etiquetado como 'Email'. A continuación, hay un campo de entrada para la contraseña etiquetado como 'Contraseña', con un icono de un ojo que indica si la contraseña está oculta o visible. Debajo de los campos de entrada, hay tres botones: 'INICIAR SESIÓN', 'REGISTRARSE' y 'RESTABLECER CONTRASEÑA'. El botón 'RESTABLECER CONTRASEÑA' tiene un fondo azul, mientras que los otros dos son blancos con un borde gris.

Figura 1. Pantalla de inicio de sesión.

Un nuevo usuario seleccionará la opción “Registrarse” para crear una cuenta en el sistema. En la figura 2 se muestra el formulario donde el usuario ha de introducir sus datos personales para poder acceder a la aplicación.

Además, la aplicación exigirá una longitud mínima de contraseña y que esta se introduzca dos veces para poder registrar al usuario. Por último será necesario que el usuario acepte los términos y condiciones de la app.

The image displays two side-by-side screenshots of a mobile application registration screen. The left screenshot shows the registration form with the following fields and content: 'Registrarse' at the top, the 'EyeSee' logo (an eye icon), and input fields for 'Nombre' (Silvia), 'Apellidos' (Requejo), 'Email' (silviareqlop@usal.es), 'Contraseña' (masked with dots), and 'Repetir contraseña' (masked with dots). At the bottom, there is a checkbox for 'Estoy de acuerdo con los términos y condiciones'. The right screenshot shows the same form but with a large eye icon at the top and a 'FINALIZAR >' button at the bottom right.

Figura 2. Registro de usuarios

1.2 Acceso a la web

Cuando el registro haya finalizado satisfactoriamente el usuario recibirá un mensaje de confirmación como el mostrado en la figura 3. A continuación, el usuario podrá volver a la página de inicio de la app y desde ella iniciar sesión con los datos introducidos. En la figura 4 se incluye la pantalla de inicio de sesión. Si el usuario hubiera olvidado su contraseña deberá pulsar el botón de “Restablecer contraseña” para introducir su dirección de correo electrónico, donde recibirá un enlace para introducir una nueva contraseña. Este último proceso se muestra en la figura 5.

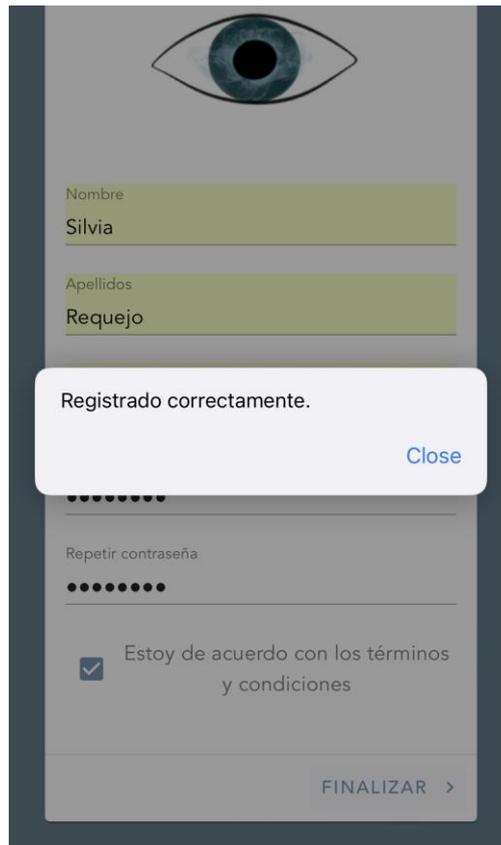


Figura 3. Confirmación de registro.

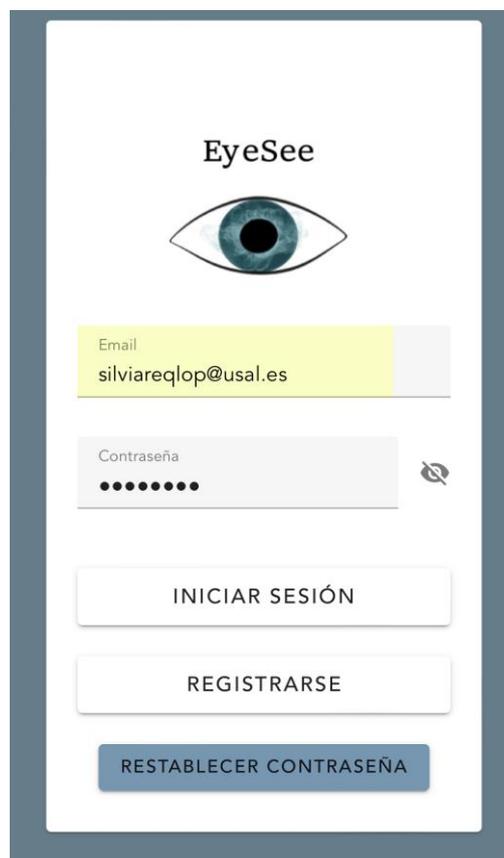


Figura 4. Inicio de sesión.

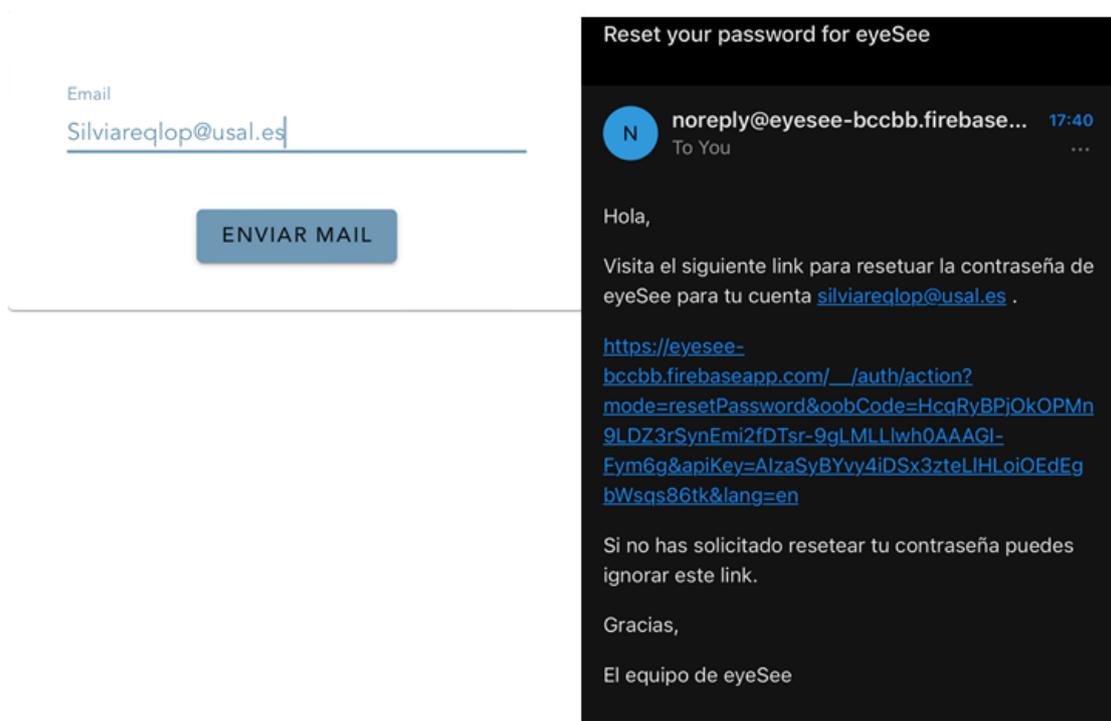


Figura 5. Recuperación de la contraseña.

1.3 Pantalla de inicio.

Tras el inicio de sesión el usuario podrá ver la página de inicio de su cuenta. En esta página se podrá escoger entre las siguientes opciones: “amigos”, en este apartado el usuario podrá ver sus amigos y añadir o editar amigos; “paseos”, en este apartado se mostrarán los paseos guardados; “configuración”, en este apartado se podrá modificar la configuración de la cuenta del usuario en la aplicación.

1.4 Pantalla amigos

En la figura 6 se muestra la pantalla “amigos”. Los amigos añadidos aparecen guardados junto a la foto asociada. Al pulsar en el desplegable sobre el nombre se mostrarán los detalles de ese amigo (alias, descripción).

Anexo VI. Manual de usuario

El alias será el nombre con el que la aplicación se referirá al amigo si se produjera un encuentro durante un paseo.

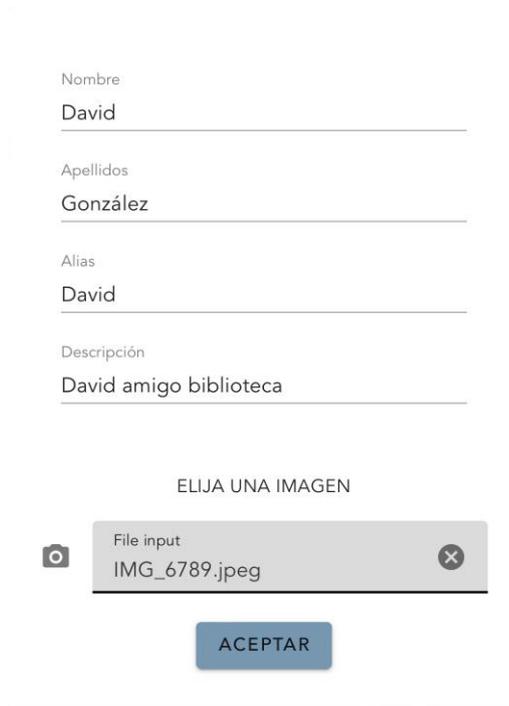
Si se desea añadir o eliminar un amigo se puede utilizar la barra de menú superior izquierda o bien el desplegable “editar amigos”. Los tres botones que se encuentran en el lado derecho de la barra de navegación son, en este orden, el botón para ver los amigos, el botón para ver los paseos y el botón para cambiar la configuración de la aplicación.

En la figura 7 se muestra el proceso que ha de seguirse para añadir un amigo a la app desde cualquiera de las dos rutas mencionadas anteriormente.



Figura 6. Mis amigos

Anexo VI. Manual de usuario



Nombre
David

Apellidos
González

Alias
David

Descripción
David amigo biblioteca

ELIJA UNA IMAGEN

File input
IMG_6789.jpeg

ACEPTAR

Figura 7. Proceso para añadir un amigo.

En la figura 8 se mostrará el proceso para eliminar un amigo.



Figura 8. Eliminar amigo

Al pulsar en el botón eliminar se borrará el amigo seleccionado.

1.5 Pantalla paseos

En la pestaña paseos podremos ver los paseos guardados para un usuario. Pinchando sobre un paseo podremos ver su duración, los amigos encontrados y una descripción del paseo.

También existirá la opción de borrar dicho paseo o de añadir detalles al mismo. En la figura 9 se mostrará un ejemplo de paseos guardados para un usuario.



Figura 9. Paseo registrado

Anexo VI. Manual de usuario

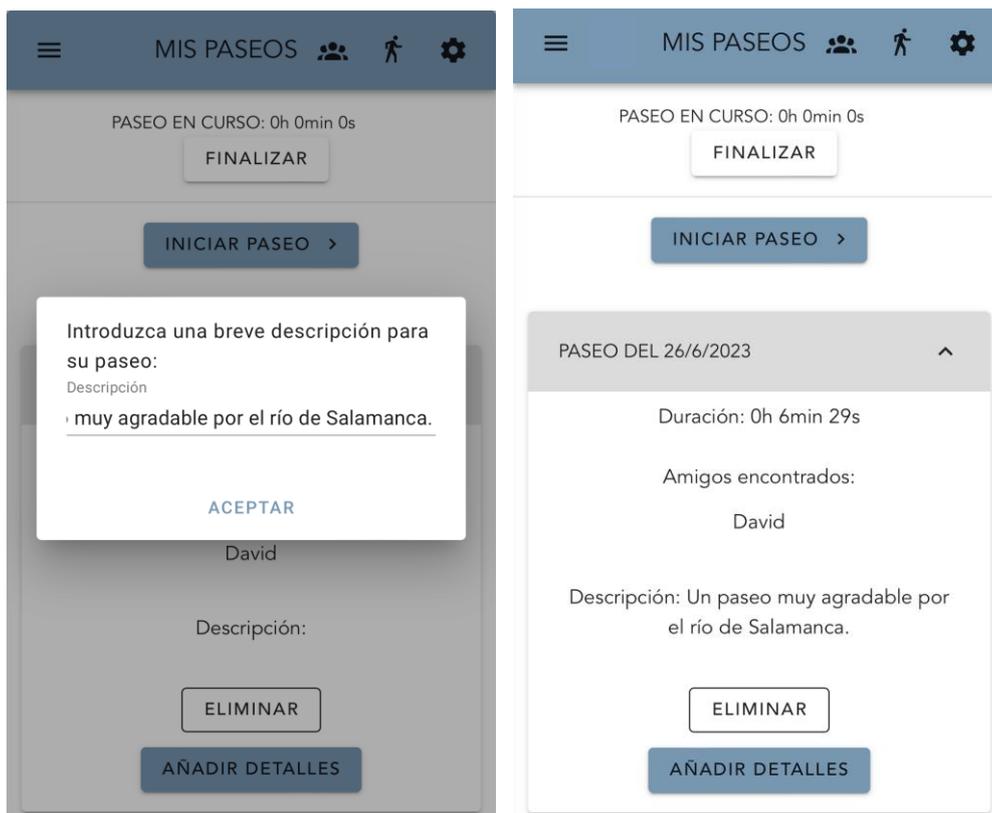


Figura 10. Proceso para añadir detalles a un paseo.

En la figura 10 podemos observar el proceso mediante el cual el usuario podrá añadir detalles a un paseo y cómo estos detalles son guardados.

En todo momento el usuario podrá comenzar a grabar un paseo mediante el botón “iniciar paseo”. Si se pulsa este botón el contador de duración se iniciará y contará los segundos hasta que se pulse el botón finalizar, instante en el cual se grabará el paseo.

Un paseo se podrá eliminar desde el botón “eliminar” en cualquier momento. Si durante un paseo se produjera un encuentro con uno de los amigos en ese instante se mostrará al usuario una ventana emergente avisándole de que un amigo registrado se está aproximando a él. Mientras se muestra la ventana emergente la aplicación leerá el texto de dicha ventana y lo reproducirá a través de los altavoces del teléfono o unos auriculares conectados.

De esta forma el usuario será informado de la detección mediante estas dos vías, pudiendo hacer uso de las dos en cualquier momento.

También podemos observar que desde esta ventana de la aplicación se podrá acceder a la barra de navegación al igual que en las anteriores ventanas.

1.6 Pantalla de configuración

Por último, tendremos la ventana de configuración en la que se permitirá al usuario realizar cambios en sus datos personales, cerrar sesión o eliminar su cuenta.

En la figura 11 mostraremos el cambio de nombre del titular de la cuenta. En la figura 12 mostraremos la ventana de configuración, desde la que se podrá acceder a amigos y paseos mediante la barra de configuración.

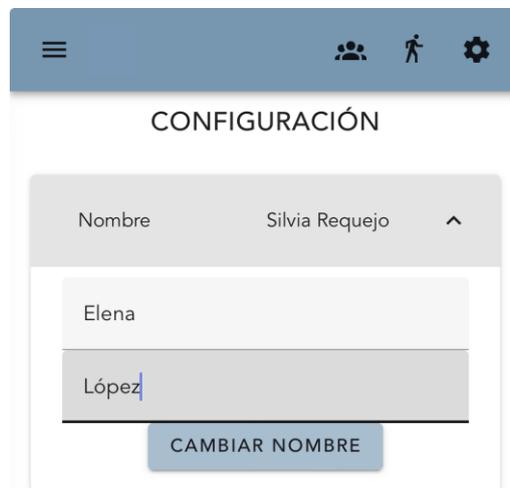


Figura 11. Cambio del nombre del usuario.

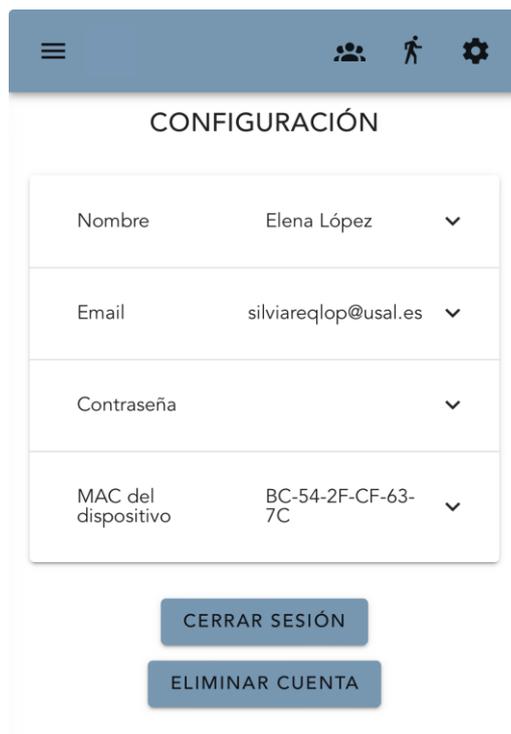


Figura 12. Pantalla de configuración de la app.

También se podrá cambiar la contraseña tal y como se muestra en la figura 13.

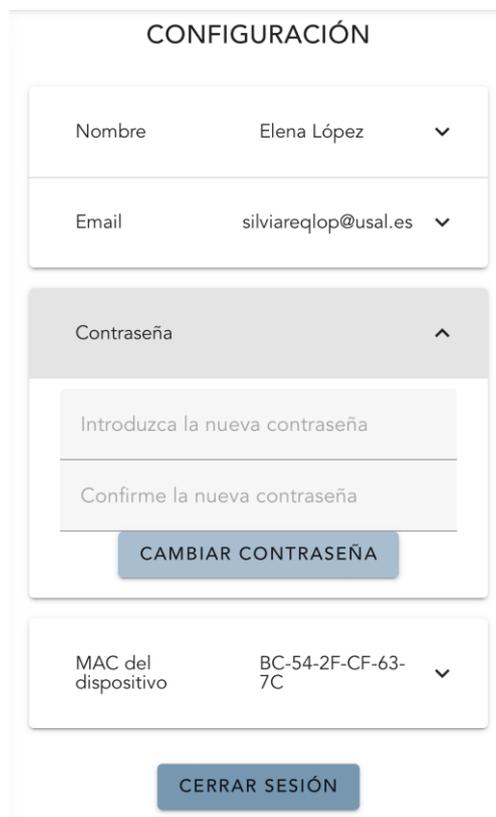


Figura 13. Cambio de contraseña.

Por último, se puede cambiar la dirección MAC del dispositivo. Si el usuario intentara iniciar un paseo sin una MAC registrada recibiría un mensaje de error.

1.7 Iniciando un paseo

El proceso de iniciar paseo requiere de la activación previa del script para reconocimiento facial. Por ello, debemos de ejecutar el script con el comando “python .\new2.py”. El usuario ha de esperar a que se hayan cargado todas las imágenes de todos sus amigos. Posteriormente podrá pulsar el botón para iniciar el paseo.

Si durante el paseo se produce un encuentro, el usuario recibirá un aviso por pantalla que se leerá en voz alta. En la figura 14 se puede observar el aviso que recibirá.



Figura 14. Aviso de encuentro.

Anexo VI. Manual de usuario



Figura 15. Detalles de un paseo en el que se han producido dos encuentros.