



**INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO**



INGENIERÍA DE SOFTWARE

**Manual de Usuario e Instalación.
HyperLearning 1.0**

Alumnos:

Ibarra Soto Alejandro.

Mendoza Sánchez Marco Antonio.

Profesor :

Dorantes Gonzalez Marco Antonio.

Grupo: 3CM2

1. Instalación	2
1.1 Descarga del instalador	3
1.2 Instalación	4
2. Manual de Usuario	8
2.1 Registro e inicio de sesión	8
2.2 Menú Principal	9
2.3 Registro de un paciente	9
2.4 Pacientes	10
2.5 Ver historial.	11
2.6 Transacción.	12
2.7 Agregar comportamiento.	13
2.8 Ejercicios.	13
2.8.1 Memorama.	14
2.8.2 Ahorcado.	16
2.8.3 ¿Qué objeto falta?	18
2.8.4 El Camaleón.	20
3. Desinstalación del sistema.	21

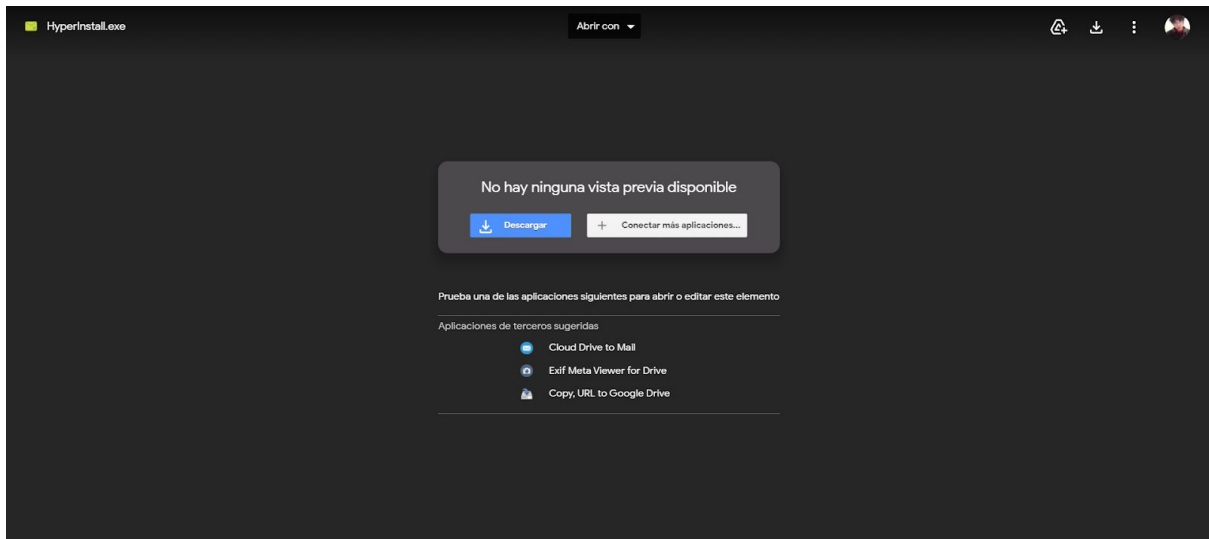
1. Instalación

1.1 Descarga del instalador

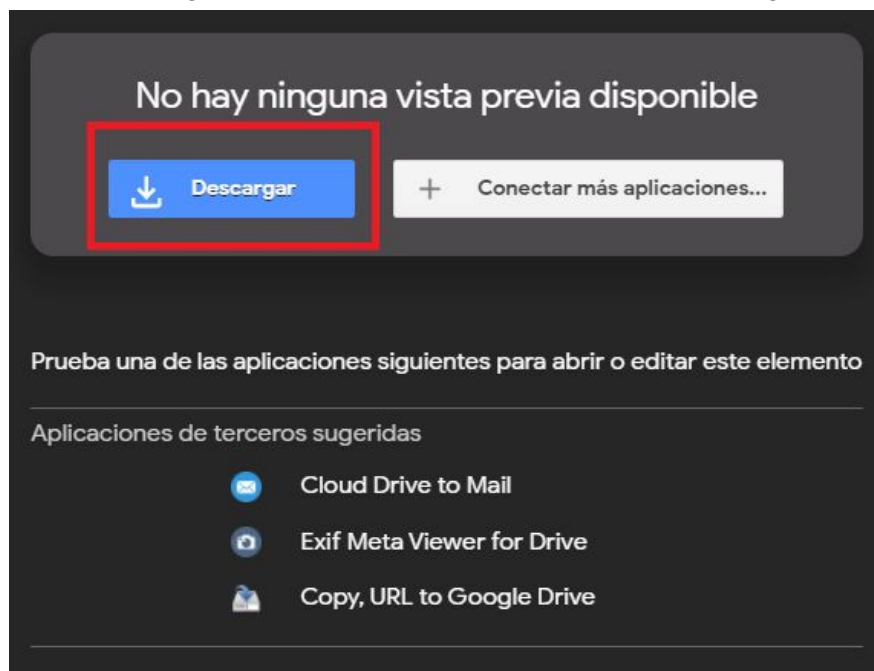
El primer paso es descargar el instalador del programa Hyper Learning, para ello es necesario ingresar al siguiente enlace.

<https://drive.google.com/file/d/1TMYSru3rvqrSueZISn2j9UvvNC3oZZqi/view?usp=sharing>

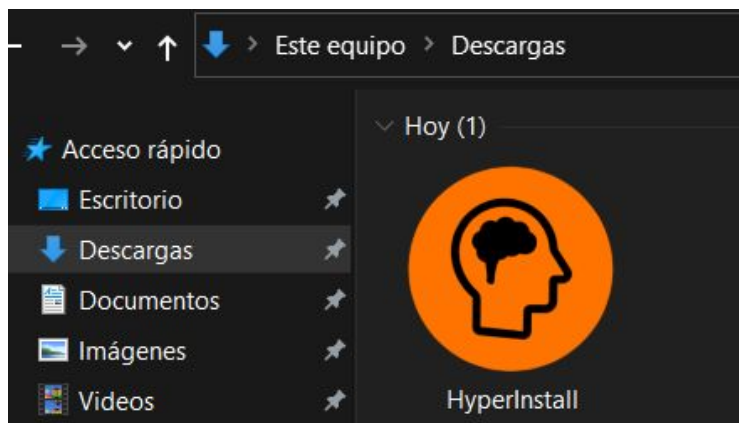
1.1.1 El cual nos redirigirá a la siguiente página.



1.1.2 Es necesario descargar al archivo dando click en el botón descargar.



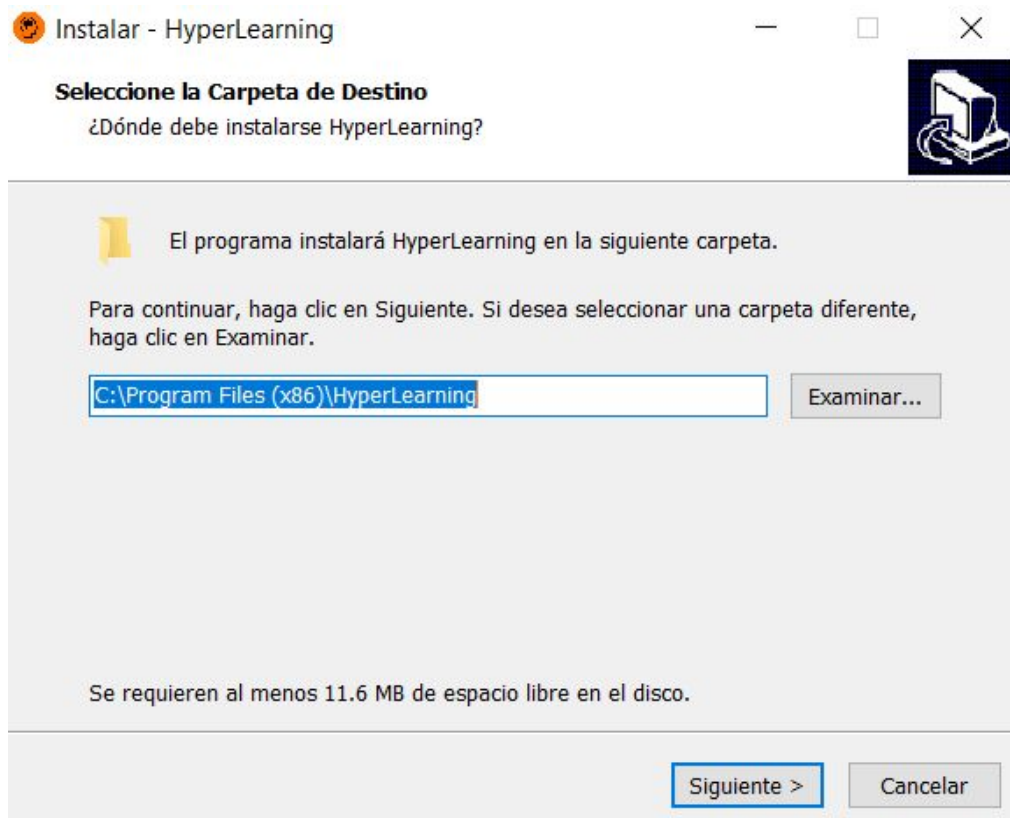
1.1.3 Al revisar la carpeta “Descargas” en nuestro equipo, el archivo estará descargado en esa dirección.



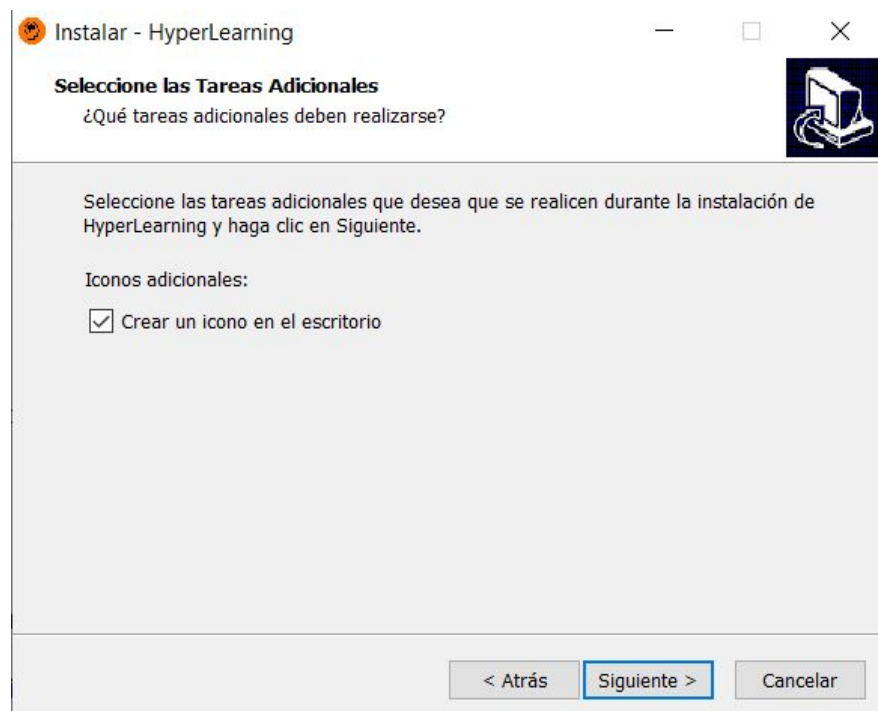
1.2 Instalación

1.2.1 Para realizar la instalación del programa es necesario ejecutar el archivo descargado en la sección anterior dando dos clics sobre él.

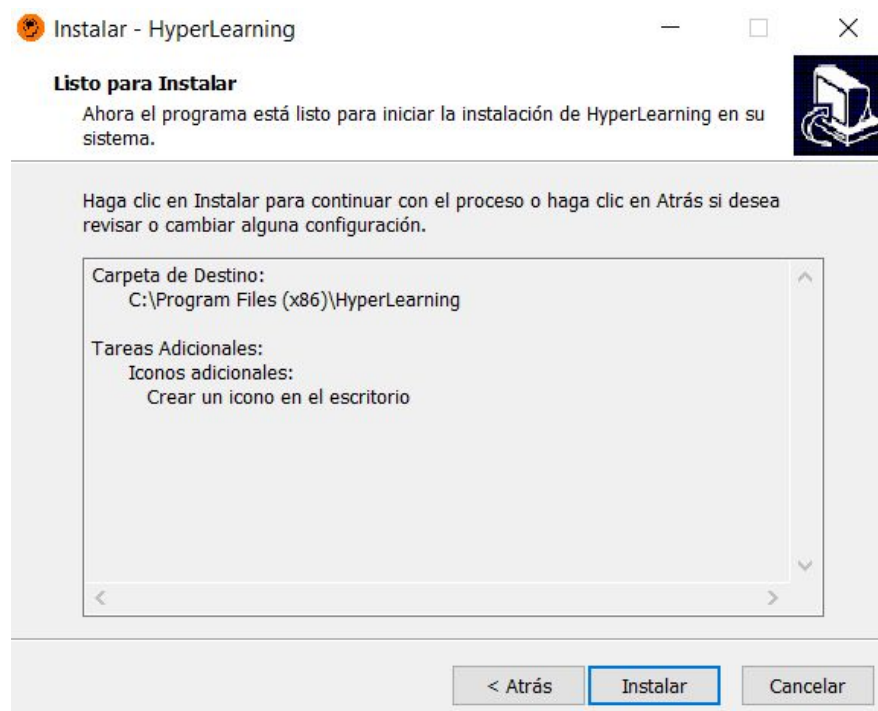
Primeramente el instalador nos solicitará una carpeta de instalación, es recomendable dejar seleccionada la que el programa propone por defecto, pero es posible para el usuario seleccionar la que le sea de preferencia, posteriormente deberá dar click en “siguiente”



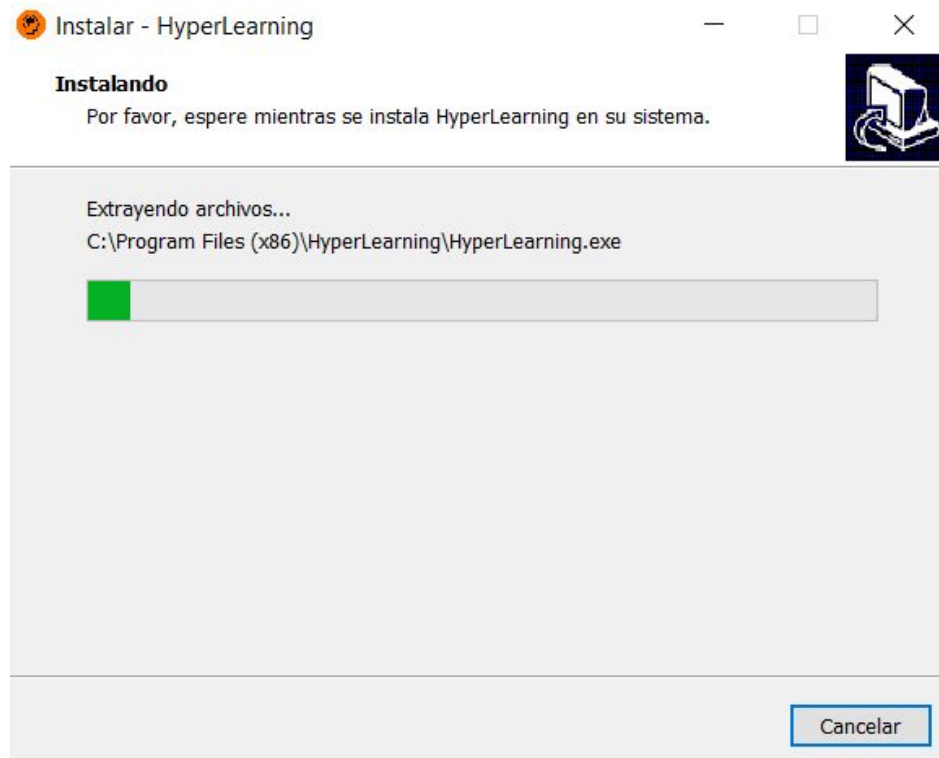
1.2.2 Si el usuario desea podrá generar un ícono en el escritorio, posteriormente deberá dar click en “siguiente”.



1.2.3 El programa instalador mostrará una retroalimentación de la configuración para instalar el programa, si el usuario detecta alguna anomalía en dicha configuración deberá volver para corroborar, en ese caso deberá dar click en “Atrás” de lo contrario en “Instalar”.



1.2.4 El programa tomará unos momentos breves para ser instalado y almacenar todos los datos necesarios.



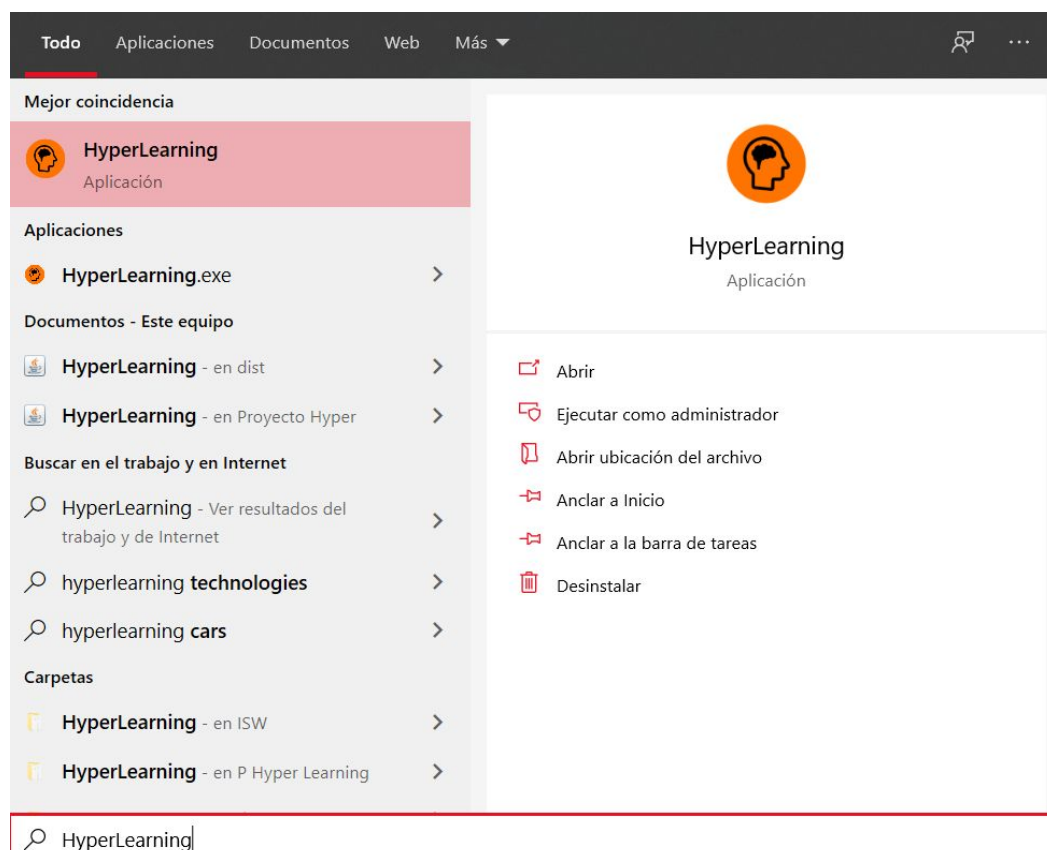
1.2.5 Tras haber completado la instalación el usuario podrá ejecutar el programa HyperLearning directamente o simplemente finalizar la ejecución del instalador.



1.2.6 Si el programa no fue ejecutado directamente desde el instalador y el usuario creó un ícono en el escritorio en el paso 1.2.2, entonces tendrá un acceso directo en su escritorio el cual podrá ejecutar como cualquier otra aplicación de escritorio.



1.2.7 Si HyperLearning no fue ejecutado desde el instalador y tampoco se tiene acceso directo es posible para el usuario buscarlo desde el menú inicio de windows como “HyperLearning”.



2. Manual de Usuario

2.1 Registro e inicio de sesión

Si es la primera vez que se ingresa al sistema es necesario registrarse, colocando un nombre de usuario y una contraseña, dando click posteriormente en “Registrar”.

The screenshot shows the HyperLearning application interface. On the left, a dark red sidebar contains the HyperLearning logo (a head with a brain) and the text "Sistema Auxiliar en la terapia conductual para niños con TDAH". Below this, it says "Proporcionamos ayuda complementaria al procedimiento de terapia conductual asistida para niños que sufren de TDAH." and a "Ver más" button. On the right, a white modal window titled "Iniciar" is open. It has two input fields: "Nombre de Usuario" with the text "Juan Perez" and "Contraseña" with masked characters "****". Below these fields are two buttons: "Iniciar Sesion" and "Registrar". A "Salir" button is located at the bottom right of the main interface.

El sistema mostrará un mensaje cuando el usuario haya sido registrado.

This screenshot shows the same HyperLearning interface as the previous one, but with a "Registro Exitoso" (Successful Registration) dialog box displayed in the center. The dialog box has a blue information icon and the text "Bienvenido, Juan Perez". There is an "Aceptar" (Accept) button at the bottom of the dialog. The "Iniciar" modal window is still visible in the background, showing the "Nombre de Usuario" field with "Juan Perez" and the "Contraseña" field with masked characters. The "Iniciar Sesion" and "Registrar" buttons are also visible.

2.2 Menú Principal

2.3 Registro de un paciente

Una vez registrado, para ingresar al sistema es necesario ingresar los datos correspondientes y seleccionar “iniciar sesión”.

Al ingresar se mostrará el menú principal.



Para registrar un paciente es necesario dar click en “Registrar Paciente”.

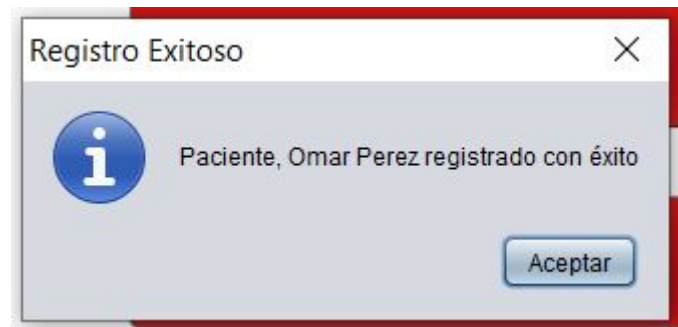
El sistema solicitará el nombre del paciente

This is a dialog box titled "Registrar Paciente" with a close button (X) in the top right corner. It features a question mark icon on the left. The text "Ingrese el nombre del Paciente" is displayed above a text input field. The input field contains the text "Omar Perez". Below the input field are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

Y posteriormente la edad de dicho paciente.

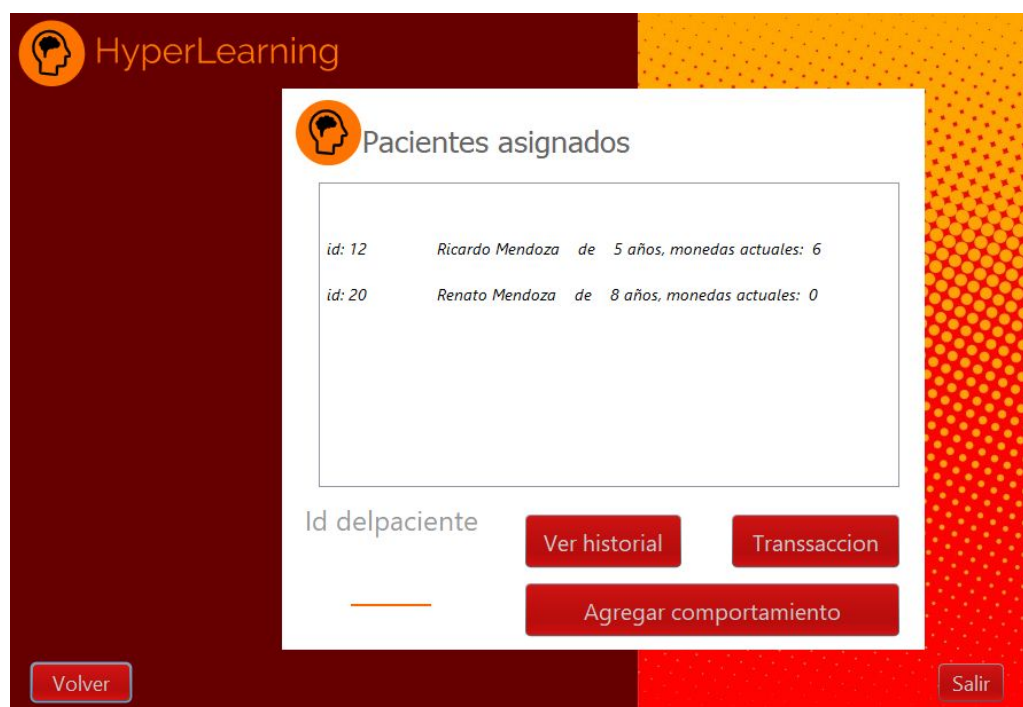
This is a dialog box titled "Registrar Paciente" with a close button (X) in the top right corner. It features a question mark icon on the left. The text "Ingrese la edad del Paciente" is displayed above a text input field. The input field contains the number "6". Below the input field are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

El sistema mostrará un mensaje cuando el paciente haya sido registrado.



2.4 Pacientes

Al seleccionar la opción "Pacientes" el sistema nos mostrará una lista con todos los pacientes asociados al usuario, mostrando en una columna sus números identificadores, el usuario podrá seleccionar alguno para ver historial de comportamientos hacer una transacción, o agregar un comportamiento.



2.5 Ver historial.

Para ver el historial se deberá escribir un identificador de paciente y dar un click en el botón “Ver Historial”.



The screenshot shows the 'HyperLearning' application interface. At the top left is the 'HyperLearning' logo. The main content area is titled 'Historial' and 'Paciente Ricardo Mendoza'. Below this, it says 'Historial de comportamientos'. A table lists two behavioral records for the patient Ricardo Mendoza, both dated 21-01-2021. The first record is 'negativo' with the description 'Hoy estuvo muy alterado' and a comment 'Comentarios : No se que hacer para que deje de estar alterado :c'. The second record is 'positivo' with the description 'Se esta comportando mejor' and a comment 'Comentarios : Estoy muy feliz con ello'. At the bottom left is a 'Volver' button, and at the bottom right is a 'Salir' button.

Fecha	Tipo	Descripción	Comentarios
21-01-2021	negativo	Hoy estuvo muy alterado	Comentarios : No se que hacer para que deje de estar alterado :c
21-01-2021	positivo	Se esta comportando mejor	Comentarios : Estoy muy feliz con ello

El programa mostrará todos los comportamientos que haya tenido el paciente mostrando fecha, tipo de comportamiento, descripción del mismo y los comentarios del padre referente a éste.

2.6 Transacción.

Para realizar una transacción será necesario seleccionar un paciente, escribir su id en el cuadro correspondiente y dar click en el botón “Transacción”, el sistema solicitará el número de monedas que involucra dicho trato con su paciente.

The screenshot shows the HyperLearning application interface. At the top left is the HyperLearning logo. The main content area is titled "Pacientes asignados". Below this title, there is a list of patients. The first patient is "id: 12 Ricardo Mendoza de 5 años, monedas actuales: 6". A modal window titled "Monedas" is open over the first patient, asking "Ingrese el costo" (Enter the cost) with a text input field containing the number "3". Below the modal, there are buttons for "Ver historial", "Transsaccion", and "Agregar comportamiento". At the bottom left is a "Volver" button, and at the bottom right is a "Salir" button.

id	Nombre	Edad	Monedas actuales
12	Ricardo Mendoza	5 años	6
20	Renato Mendoza	8 años	0

Al dar click en aceptar el número de monedas actuales del paciente será actualizado inmediatamente.

The screenshot shows the HyperLearning application interface after the transaction. The "Monedas" modal is no longer present. The patient list is updated: the first patient is "id: 12 Ricardo Mendoza de 5 años, monedas actuales: 3" and the second patient is "id: 20 Renato Mendoza de 8 años, monedas actuales: 0". The buttons "Ver historial", "Transsaccion", and "Agregar comportamiento" are still visible. The "Volver" button is at the bottom left, and the "Salir" button is at the bottom right.

id	Nombre	Edad	Monedas actuales
12	Ricardo Mendoza	5 años	3
20	Renato Mendoza	8 años	0

2.7 Agregar comportamiento.

Para agregar un comportamiento, de igual manera se deberá seleccionar un paciente, escribir su id en el cuadro correspondiente y dar click, esta vez, en el botón “Agregar comportamiento”. Se solicitarán los datos correspondientes (Descripción del comportamiento, comentarios del padre, fecha en la que se presentó y la naturaleza de éste.) Los datos deberán ser introducidos y dar click en el botón “Agregar”.

The screenshot shows the 'Agregar comportamientos' form for 'Paciente Ricardo Mendoza'. The form has two main text input areas: 'Describa el comportamiento' with the text 'Esta mejorando bastante con los ejercicios' and 'Ingrese sus comentarios' with the text 'Me siento muy feliz con sus mejoras'. Below these is a date field set to '24 - 01 - 2021' and a dropdown menu for 'Comportamiento...' currently set to 'positivo'. A red 'Agregar' button is to the right. At the bottom left is a 'Volver' button and at the bottom right is a 'Salir' button.

2.8 Ejercicios.

Al seleccionar en menú principal (ver 2.3) la opción de ejercicios, el padre podrá ver todos los ejercicios desarrollados hasta ahora por el equipo de Hyper Learning, al seleccionar cualquiera de ellos se mostrará una breve descripción de su funcionamiento. Para realizar alguno de ellos se deberá ingresar el id del paciente y dar click en el botón “Ir a ejercicio”.

The screenshot shows the 'Ejercicios' screen. On the left, a card titled 'Ahorcado' displays a description: 'Un clásico juego de ahorcado donde el infante verá una imagen por 5 segundos, tendrá que adivinar una palabra relacionada con dicha imagen.' and an 'ok' button. On the right, a list of exercises includes 'Memorama', 'Ahorcado' (selected), '¿Qué objeto falta?', and 'El Camaleón'. An 'Id del paciente' input field is above the list. A 'ver más' button is next to '¿Qué objeto falta?' and an 'Ir a Ejercicio' button is at the bottom right of the list. At the bottom of the screen are 'Volver' and 'Salir' buttons.

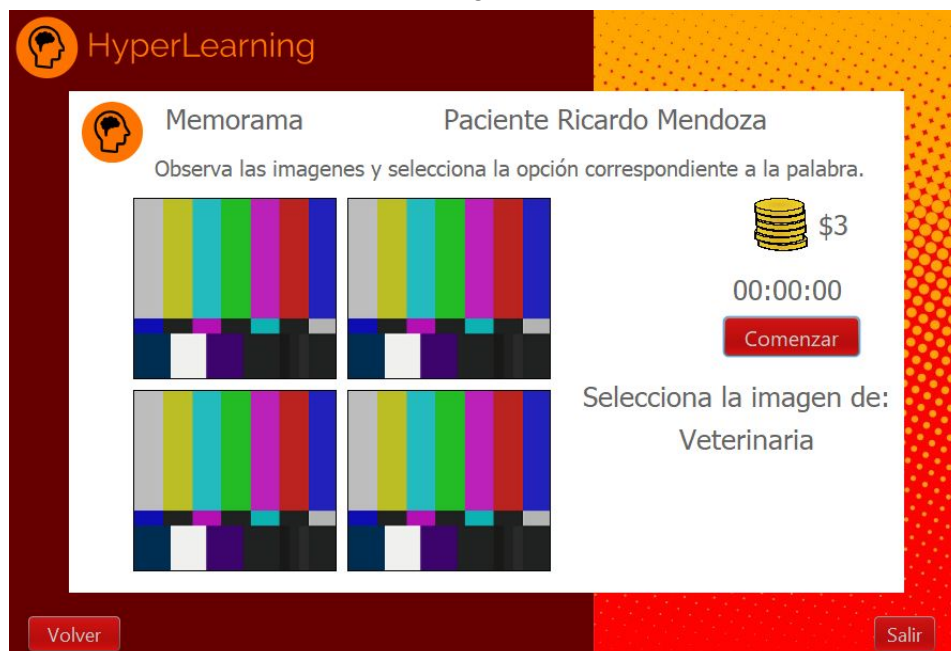
Para cada actividad se mostrará su interfaz correspondiente y la cantidad de monedas que posea el paciente en ese momento.

2.8.1 Memorama.

Para realizar la actividad “Memorama” es necesario dar click en el botón comenzar y se mostrarán 4 imágenes por 5 segundos.



Pasado ese tiempo se cubrirán todas las imágenes.



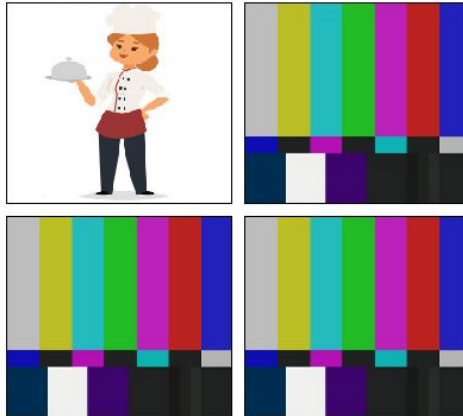
Se mostrará una palabra con la cual el paciente deberá relacionar con las imágenes que acaba de ver, en caso de que la opción sea incorrecta se verá la imagen por un segundo y se volverá a cubrir.



Memorama

Paciente Ricardo Mendoza

Observa las imágenes y selecciona la opción correspondiente a la palabra.



00:00:00

Comenzar

Selecciona la imagen de:
Veterinaria

Si se selecciona la opción correcta entonces la imagen quedará descubierta.



Memorama

Paciente Ricardo Mendoza

Observa las imágenes y selecciona la opción correspondiente a la palabra.



00:00:00

Comenzar

Selecciona la imagen de:
Veterinaria



Finalmente se mostrará el número de monedas ganadas por la actividad.



Memorama

Paciente Ricardo Mendoza

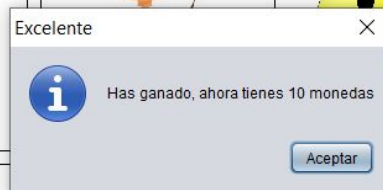
Observa las imágenes y selecciona la opción correspondiente a la palabra.



00:00:00

Comenzar

Selecciona la imagen de:
Chef



Volver a jugar

2.8.2 Ahorcado.

De igual manera que en la anterior se deberá dar click en el botón comenzar, se mostrará una imagen por 5 segundos.



Posteriormente se mostrará una interfaz clásica de ahorcado donde el alumno deberá adivinar una palabra con la pista que se le acaba de mostrar utilizando letras mayúsculas.



Si el alumno elige mal se irá dibujando el hombre ahorcado.



En caso de que se ingrese una letra que ya se ha intentado antes el programa lo notificará al paciente y no generará otro error.



Ahorcado

Paciente Ricardo Mendoza



\$3

00:00:00

Comenzar

Adivina la palabra

Recuerda usar solo mayúsculas

Probar



Si se eligen letras correctas el programa mostrará las letras revelando partes de la palabra.



Ahorcado

Paciente Ricardo Mendoza



\$3

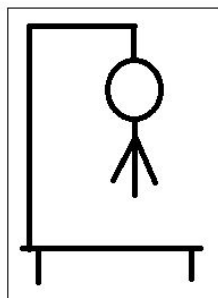
00:00:00

Comenzar

Adivina la palabra

Recuerda usar solo mayúsculas

Probar



MUSIC_

En caso de haber ganado se notificará y se dará la opción de jugar de nuevo.



Ahorcado

Paciente Ricardo Mendoza



\$6

00:00:00

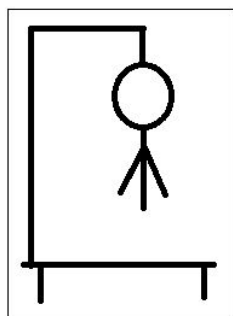
Comenzar

Adivina la palabra

Recuerda usar solo mayúsculas

Probar

Volver a jugar



MUSICA

En caso de cometer 6 errores se mostrará un mensaje de haber perdido y se dará la opción de jugar de nuevo.



2.8.3 ¿Qué objeto falta?

Para realizar la actividad de ¿Qué objeto falta? se podrán ver nueve imágenes por cinco segundos.



Posteriormente se cubrirá una imagen y se mostrarán tres más, el paciente deberá elegir cuál falta.



¿Qué objeto falta? Paciente Ricardo Mendoza

Observa las imagenes, cuando acabe el tiempo selecciona la que falta.

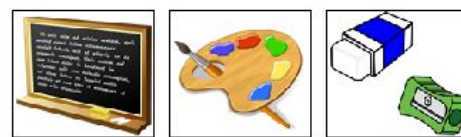


00:00:00

Comenzar



¿Cuál desapareció?



Cuando el paciente responda de manera correcta se mostrará el mensaje de éxito y se dará la posibilidad de jugar de nuevo.



¿Qué objeto falta? Paciente Ricardo Mendoza

Observa las imagenes, cuando acabe el tiempo selecciona la que falta.



00:00:00

Comenzar




¿Cuál desapareció?




Volver a jugar

2.8.4 El Camaleón.

Para realizar esta actividad, al dar click en el botón comenzar, se mostrarán cuatro posiciones por veinte segundos cada una que el paciente deberá imitar,

**El Camaleón**
Savasana

Paciente Ricardo Mendoza


\$6

00:00:20


Comenzar



Al pasar las cuatro posiciones el padre deberá otorgar una calificación.


**El Camaleón**
Guerrero

Paciente Ricardo Mendoza

\$6

00:00:0

Desafortunado

El paciente no esta teniendo la respuesta esperada, registre su comportamiento por favor, ganaste 5 monedas

Aceptar

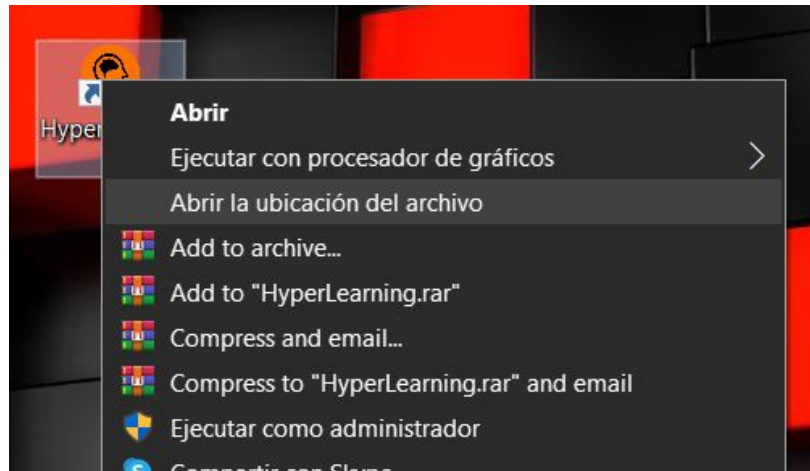
Ingresa



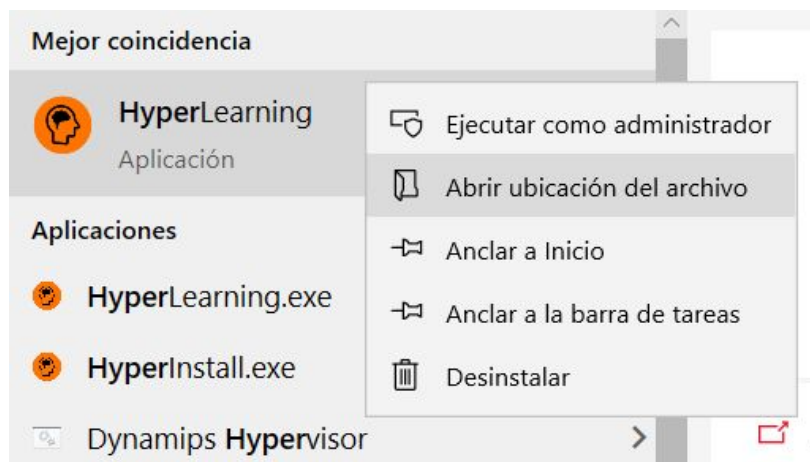
Al ingresar, se le otorgarán ese número de monedas al paciente y el padre será redirigido a la interfaz Agregar comportamiento 2.7, donde deberá registrar la reacción del paciente a la actividad.

3. Desinstalación del sistema.

3.1 Para desinstalar el sistema es necesario ir a la ubicación del archivo, dando click derecho en el ícono sobre el escritorio.



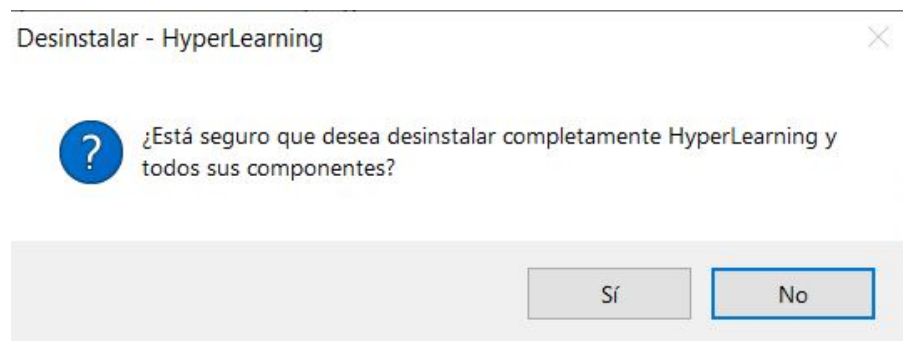
O sobre el programa al buscarlo en el inicio.



Una vez en la carpeta se deberá abrir el programa unins000

Este equipo > Disco local (C:) > Archivos de programa (x86) > HyperLearning				
Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño	
lib	24/01/2021 06:39 p. m.	Carpeta de archivos		
HyperLearning	24/01/2021 06:09 p. m.	Aplicación	3,389 KB	
HyperLearning	24/01/2021 05:29 p. m.	Executable Jar File	3,347 KB	
info	24/01/2021 06:09 p. m.	Documento XML	1 KB	
Logo	24/01/2021 04:00 p. m.	Icono	15 KB	
README	24/01/2021 05:29 p. m.	Documento de tex...	2 KB	
unins000.dat	24/01/2021 06:39 p. m.	Archivo DAT	2 KB	
unins000	24/01/2021 06:35 p. m.	Aplicación	721 KB	

Se solicitará confirmar la desinstalación de Hyper Learning, donde se seleccionará la opción "Sí".



Finalmente se dará click en aceptar y el programa quedará completamente desinstalado.

