**Modelo caso de uso Aplicación móvil**

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **Nombre:** | **Motiv-ARCHE** |
| Descripción: Los museos de Bogotá por medio de la estrategia de realidad aumentada buscan aumentar el interés de los estudiantes universitarios interesados en asistir a los museos, permitiendo así por medio de esta tecnología mejorar la experiencia de usuario y aumentar el conocimiento en las distintas áreas de interés. | |
| **Actores**: Usuario | |
| **Flujo de eventos**:   1. El usuario que ingresa por primera vez realiza registro en la aplicación. 2. El usuario inicia sesión con las credenciales validadas. 3. El usuario accederá al inicio de la aplicación donde encontrará un mensaje de bienvenida, junto con un tutorial y un menú de selección donde dispondrá de 4 opciones:    1. Abrir scanner: El usuario por medio de la cámara del dispositivo móvil tendrá la opción de escanear un objeto del museo, al realizarse el escaneo exitoso la aplicación desplegará el contenido aumentado sobre del objeto escaneado (mover, rotar, escalar) y un menú con 4 opciones.       * Ver contenidos de audio.       * Ver contenido de video.       * Ver contenido de imagen.       * Ver contenidos tridimensionales.    2. Ver Museos: El usuario gracias la geolocalización del dispositivo móvil y por medio de aplicación de mapas podrá tener información de ubicación de los museos que cuenten con la tecnología de realidad aumentada, teniendo la opción de       * buscar museos.       * Generar ruta.    3. Editar perfil: El usuario podrá actualizar su información personal.    4. Cerrar sesión: El Usuario saldrá de forma segura de aplicación. | |