**MANUAL DE USO ESCANER DE CÓDIGOS QR**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Ilustración del paso a paso de las diferentes interacciones que se pueden realizar en el aplicativo lector de códigos QR desarrollado bajo los estándares de Microsoft y la arquitectura Windows Phone, dependiendo del foco que se desee dar con el código que se está leyendo, es decir, sea texto, imágenes, direcciones URL, etc.

**OBJETIVO**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Mostrar de forma detalla la forma como el lector de códigos QR debe ser usado para atrapar los códigos de manera eficiente y así obtener información a partir de lo recuperado acerca de los hechos de un museo o contenido allí expuesto.

**ALCANCE**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

El documento está dirigido a personas que hagan uso de la aplicación en un ambiente de museo y que puedan recuperar información a partir de dichos códigos y así mismo obtener beneficios de aprendizaje.