

A group of people, including a man in the foreground with a beard and a woman behind him, are looking at a large screen. The screen displays a complex interface with a grid of data, a list of items, and a code editor with syntax-highlighted text. The background is blurred, showing other people and lights.

Merz Aesthetics Click

Documentación del backend

Documentación backend MERZ

Manual de Usuario

Tabla de Contenido

1.0 INFORMACIÓN GENERAL 4

- 1.1 Resumen 4
- 1.2 Acronimos y abreviaciones 4

2.0 RESUMEN DEL SISTEMA 5

- 2.1 Configuración 5
- 2.2 Configuraciones Generales 6
- 2.3 Acceso a usuarios 6
- 2.4 Manejo de contenido 6
- 2.5 Usuarios 6
- 2.6 Grupos 6
- 2.7 Herramientas de usuario 6

3.0 MANUAL OPERATIVO 7

- 3.1 Inicio de sesión 7
- 3.2 Página principal 7
- 3.3 Menú principal 8
- 3.4 Administración de assets 9
 - Opciones del los assets creados 10
- 3.5 Administración de artículos 11
- 3.6 Gestión de usuarios 12
- 3.7 Gestión de grupos 14
- 3.9 Herramientas de usuario 15
- 3.10 Configuración gerentes 15
- 3.11 Configuración distritos 16
- 3.12 Configuración MAE/KAM 16
- 3.13 Configuración ciudades 17
- 3.14 Configuración estados 17
- 3.15 Configuración países 18

Contenido **Merz Aesthetics Click**
Documentación del backend
Configuración y Uso del backend.

<https://merzaestheticsclick.com/>

1.0 Información General

1.1 Resumen

El sistema está hecho para proveer diferente información a cada uno de los usuarios inscritos en la plataforma, esto es posible gracias a la configuración de los servicios unificados.

El consumo de cada uno de los recursos se realiza por medio de una aplicación móvil que por un servicio se autentica y regresa la información que se tiene asignada.

1.2 Acronimos y abreviaciones

EC2 - Servidor virtual de amazon.

SES - Servicio de amazon para el envío de correo electrónico.

S3 - Almacén básico de amazon

PHP - PHP (acrónimo recursivo de PHP: Hypertext Preprocessor) es un lenguaje de código abierto muy popular especialmente adecuado para el desarrollo web.

Apache - Apache es un servidor web HTTP de código abierto, para plataformas Unix, Microsoft Windows, Macintosh y otras, que implementa el protocolo HTTP/1.1 y la noción de sitio virtual según la normativa RFC 2616

API - Es una interfaz de programación de aplicaciones (del inglés API: Application Programming Interface). Es un conjunto de rutinas que provee acceso a funciones de un determinado software.

MySQL - Base de datos relacional que es el repositorio principal de los datos.

AssetsBundles - Los AssetBundles han sido diseñados para simplificar la descarga del contenido a su aplicación. Los AssetBundles pueden contener cualquier tipo de asset reconocido por Unity, según lo determine la extensión en el nombre de archivo

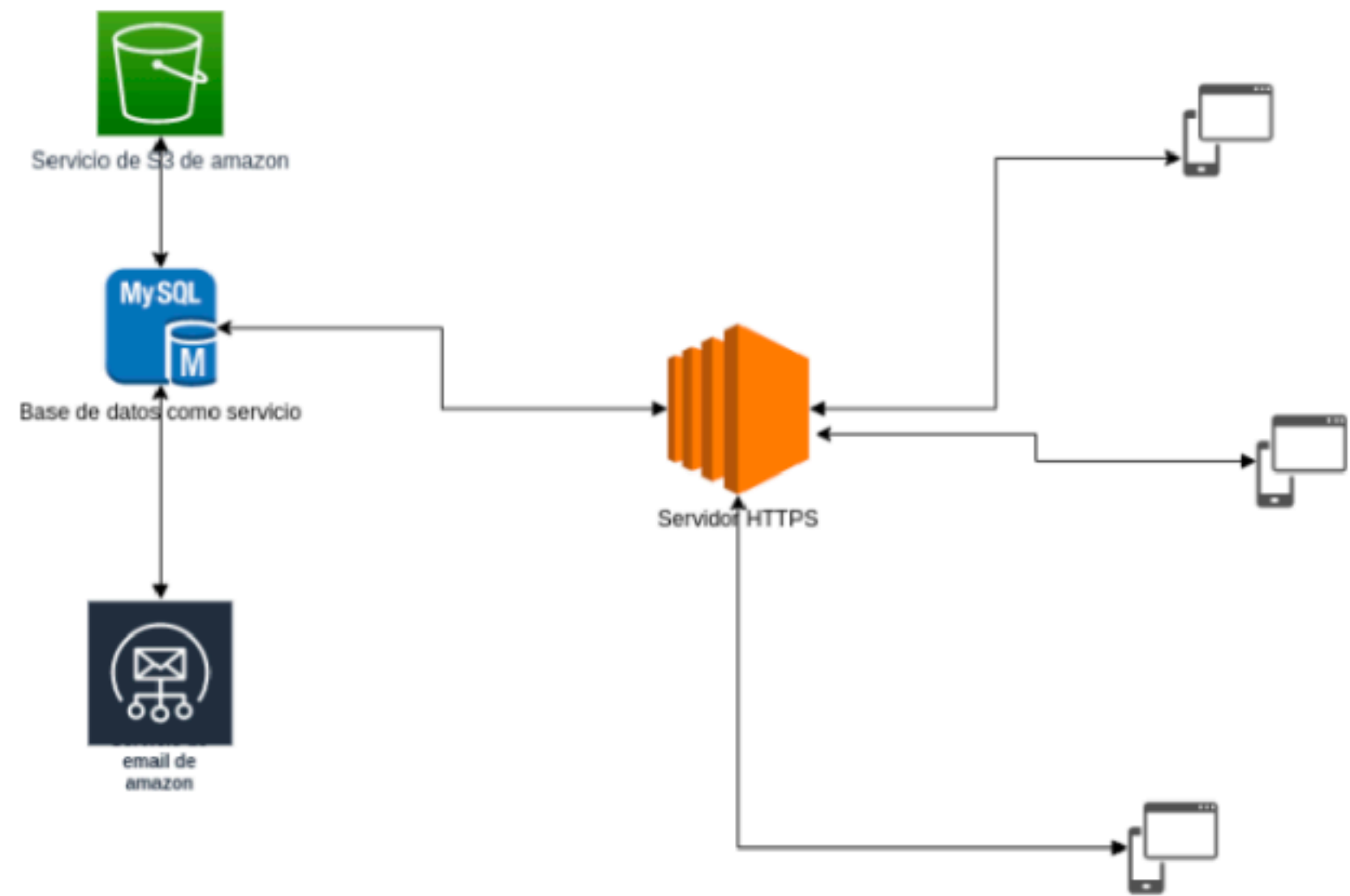
2.0 Resumen del Sistema

2.1 Configuración

Tenemos una configuración básica de un servidor web con diferentes componentes de Amazon que resuelven los servicios que necesitamos.

Cada uno de los dispositivos se conectan a través de un servicio web.

2.0 Resumen del Sistema



2.2 Configuraciones Generales

Anexo la documentación de la configuración de cada uno de los componentes

2.3 Acceso a usuarios

Tenemos dos diferentes tipos de usuarios:

- **Administrador:** es el encargado de actualizar los módulos de Assets, Artículos, usuarios y grupos.
- **Usuario normal:** consume la información asignada por medio de una aplicación móvil. El consumo de los recursos es a través de una API.

2.4 Manejo de contenido

Hay disponible dos tipos de contenidos para mostrar en la plataforma:

- **Assets:** Compilados de Unity para mostrar en la aplicación móvil son generados externamente y subidos mediante el backend.
- **Articulos:** noticias que se suben por medio del backend y son consumidas por los usuarios en la aplicación.

2.5 Usuarios

Podrán ser dados de alta cuántos usuarios se requieran, así como también administradores. Cada uno de los usuarios tendrá un rol (“merz-app”) asignado que es el que dará la posibilidad de ingresar a la aplicación.

Los usuarios administradores por si solos no pueden estar desde la app será necesario asignarle el rol predefinido por el sistema para que tenga acceso si así se requiere.

2.6 Grupos

Cada uno de los usuarios podrá pertenecer a un solo grupo en donde se pueden asignar assets y artículos a consideración del administrador.

2.7 Herramientas de usuario

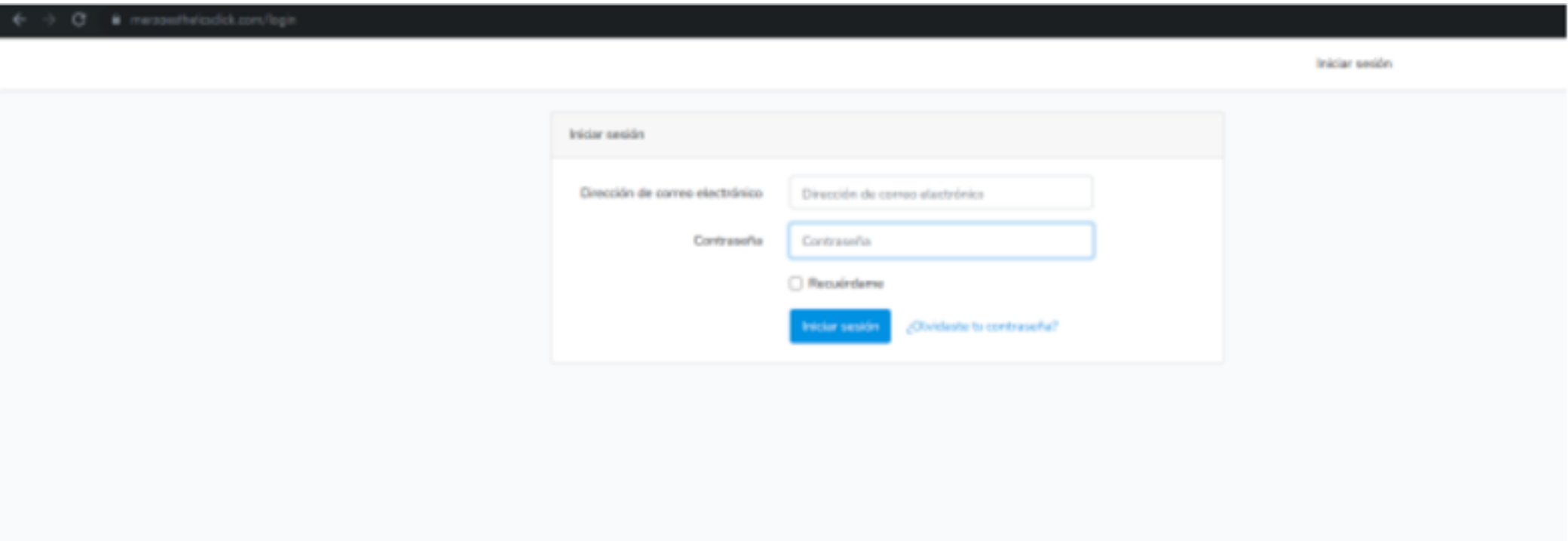
Se podrán generar varios usuarios a la vez mediante un archivo de excel con campos predefinidos.

3.0 Manual Operativo

3.1 Inicio de sesión

Para iniciar sesión es necesario tener un usuario de administrador, en otro caso no será posible el acceder a backend.

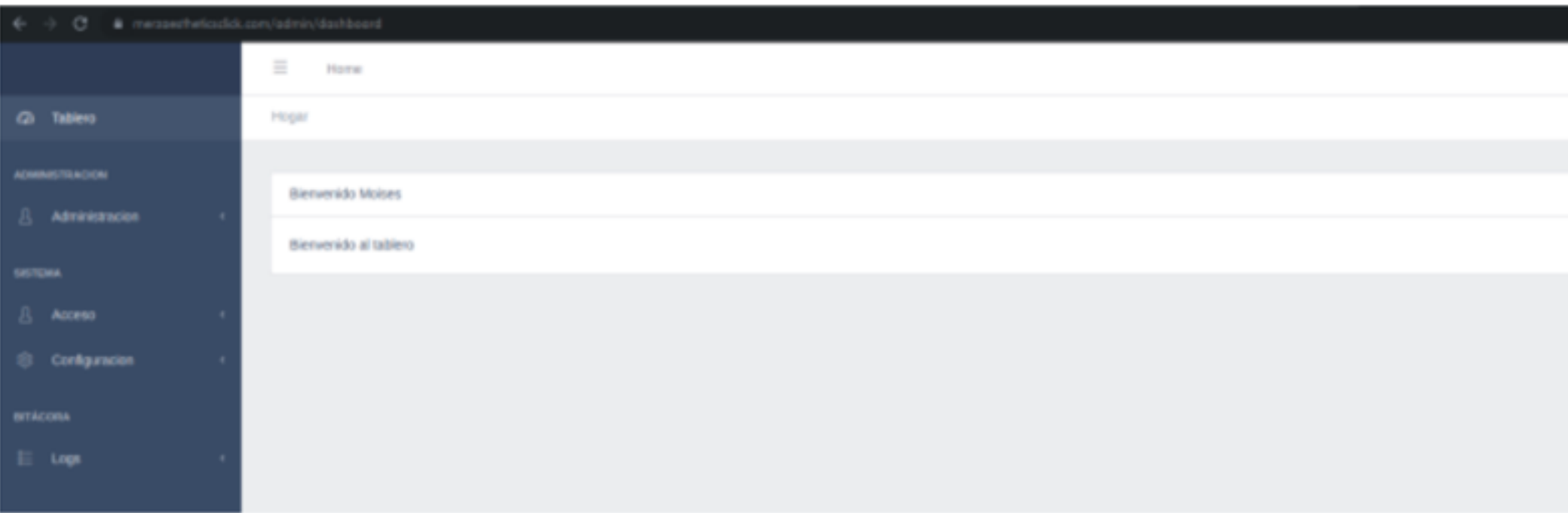
Es necesario contar con un correo electrónico válido para la aplicación y la contraseña asociada a este correo para poder autenticar las credenciales.



3.0 Manual Operativo

3.2 Página principal

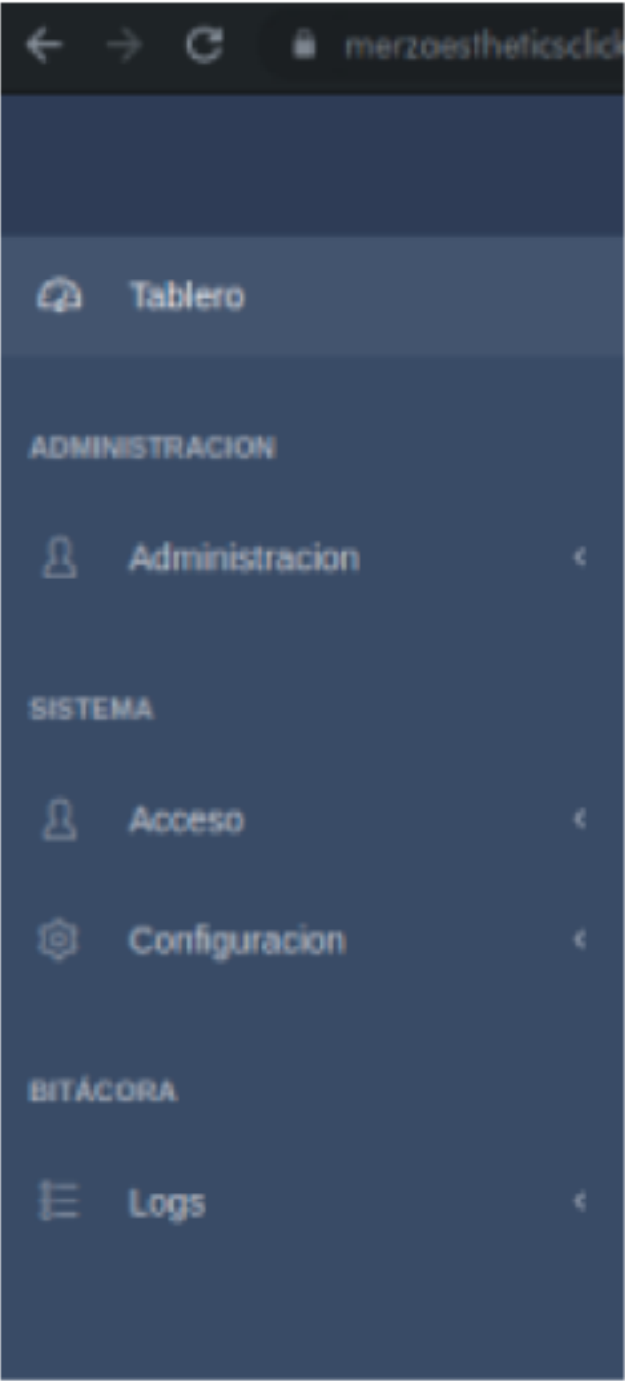
Después de autenticarnos exitosamente nos mostrará la pantalla principal del sistema, el cual consta de un menú con diferentes opciones a escoger.



3.3 Menú principal

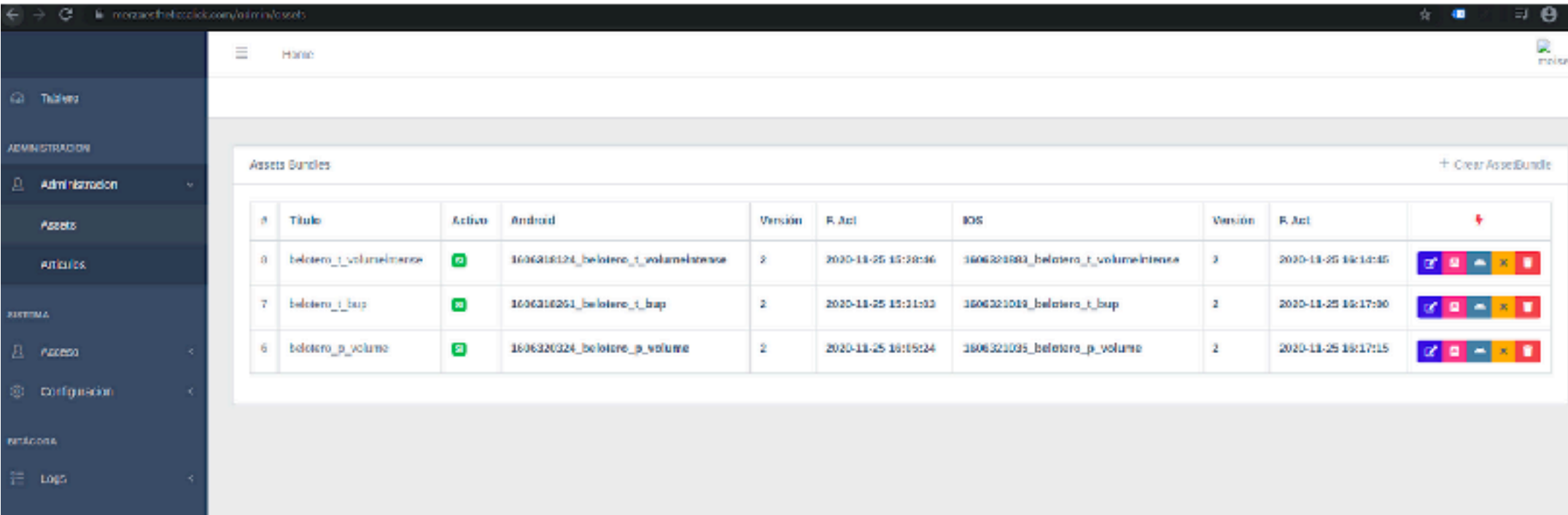
El menú principal consta de varias opciones que nos ayudan al manejo de todas las características de la aplicación que a continuación enumeramos:

- **Administración**
 - Assets
 - Artículos
- **Acceso**
 - Gestión de usuarios
 - Gestión de grupos
 - Gestión de roles
 - Herramientas de usuario
- **Configuración**
 - Gerentes
 - Distritos
 - MAE/KAM
 - Ciudades
 - Estados
 - Países
- **Logs**
 - Tablero
 - Logs



3.4 Administración de assets

Se podrán agregar AssetsBundles, así como editar y eliminar cada uno, también es posible activar o desactivarlos



3.0 Manual Operativo

Para agregar un nuevo Asset daremos clic en el botón crear AssetBundle que se encuentra en la parte superior derecha de nuestra pantalla. Nos desplegará una nueva pantalla con los siguientes datos a llenar

Create AssetBundle

Cancelar

Nombre *

Color *

Jsos *

Tech card

Seleccionar archivo

Ningún archivo seleccionado

Product Small

Seleccionar archivo

Ningún archivo seleccionado

Product Big

Seleccionar archivo

Ningún archivo seleccionado

logo

Seleccionar archivo

Ningún archivo seleccionado

Products background

Seleccionar archivo

Ningún archivo seleccionado

Techniques background

Seleccionar archivo

Ningún archivo seleccionado

Create Asset

- **Nombre del asset:** nombre del identificador del asset
- **Color:** color asignado a este asset en notación hexadecimal
- **JSON:** cadena de texto con un formato específico para ser cargado en la aplicación.
- **Tech Card:** imagen de portada del asset.
- **Product small:** imagen del producto del asset.
- **Product big:** imagen grande del producto del asset.
- **Logo:** Imagen logo del producto.
- **Product background:** Imagen de fondo del producto.
- **Techniques background:** Imagen de fondo de la técnica del producto.

Opciones del los assets creados

Tenemos varias opciones sobre los assets creados que se muestran a continuación



- **Edición de Asset:** Podemos cambiar las características de los assets previamente guardados con las opciones que se describen en la sección anterior.
- **Carga de Asset de IOS:** Nos mostrará una ventana tipo popup donde tenemos la opción de seleccionar el AssetBundle de disco duro de nuestra computadora.
- **Carga de Asset de Android:** Nos mostrará una ventana tipo popup donde tenemos la opción de seleccionar el AssetBundle de disco duro de nuestra computadora.
- **Activar o desactivar:** Dependiendo del estatus que guarde el asset nos permitirá cambiarlo a activo o inactivo si se encuentra activo.
- **Eliminar:** Nos permite eliminar completamente el Asset de la aplicación, para realizarlo es necesario que el Asset no esté asignado a ningún grupo.

3.5 Administración de artículos

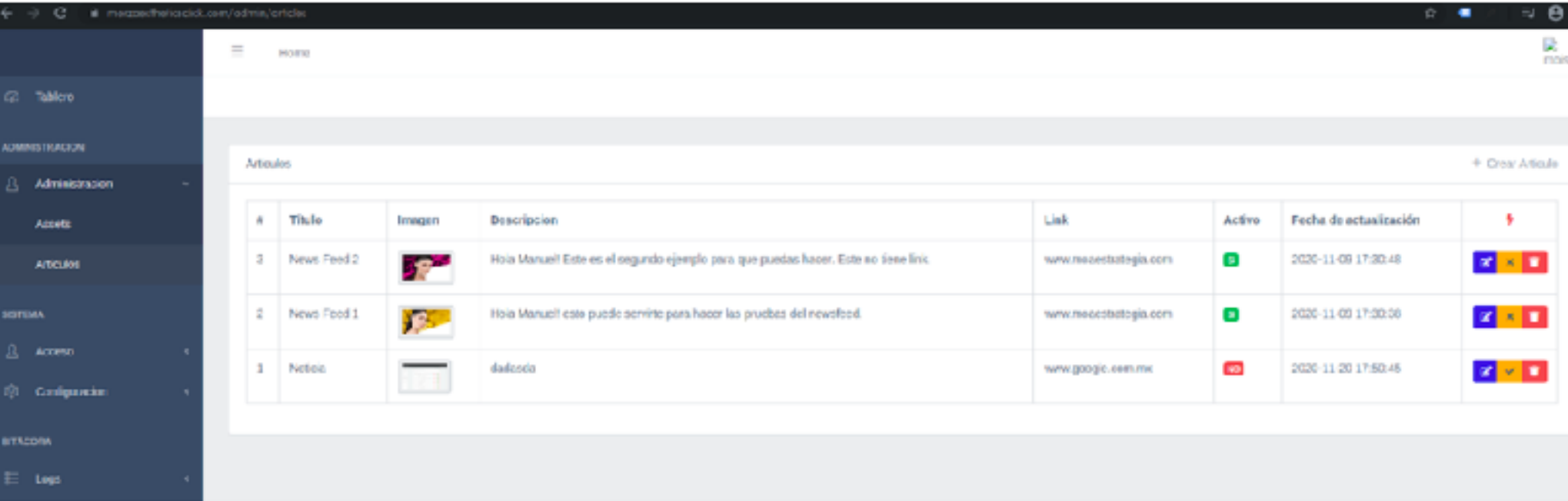
En el módulo de administración de artículos nos muestra una lista de todos los registros de artículos que hemos definido en la plataforma.

Cada uno de los artículos cuenta con los siguientes atributos.

- **Título:** El título o encabezado del artículo.
- **Imagen:** Podemos cargar una imagen para que se visualice en la aplicación.
- **Descripción:** Texto corto para mostrar la descripción del artículo visitado.
- **Link o URL:** Dirección url para ver por completo el artículo.
- **Estado:** Es el estado que guarda el registro puede ser activado o inactivo.

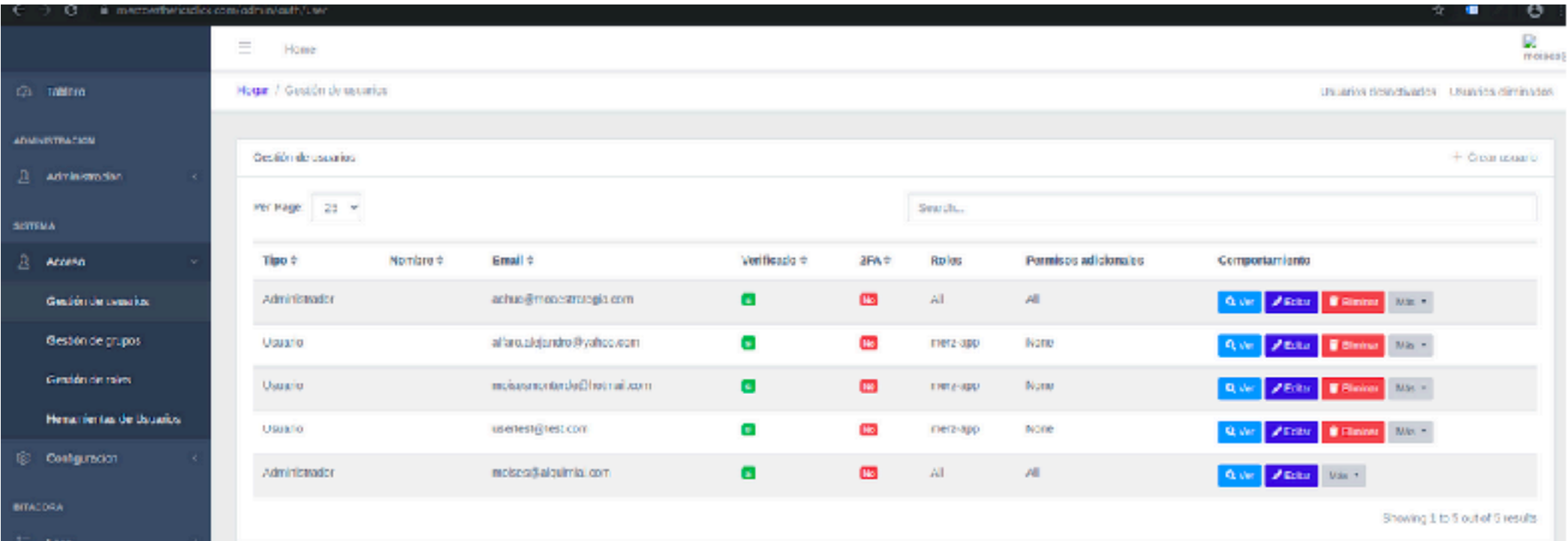
Tenemos varias opciones para el artículo ya creado:

- **Actualización de artículo:** podemos actualizar haciendo clic en el botón de actualizar, al hacerlo nos desplegará una nueva ventana con los datos previamente capturados y podemos modificar cualquier campo.
- **Activar o desactivar artículo:** es posible activar o inactivar un artículo dependiendo su estado actual, para realizar esta operación requerimos resionar el botón de activar o desactivar dependiendo el caso.
- **Eliminar artículo:** podrán ser eliminados cualquier artículo que se muestre en pantalla, para ello debemos de comprobar que el artículo no se encuentre asignado a ningún grupo. Para hacerlo necesitamos presionar el botón de eliminar.



3.6 Gestión de usuarios

Podemos crear nuevos usuarios dentro de la plataforma, por medio del menú de gestión de usuarios.



3.0 Manual Operativo

Para realizarlo es necesario dar click en el botón de crear usuario y después nos mostrará una pantalla para ingresar los datos del usuario.

Crear usuario

Cancelar

Tipo

Nombre

Apellido Paterno

Apellido Materno

Dirección de correo electrónico

Contraseña

Confirmación de contraseña

Activo

Correo verificado

Enviaron correo electrónico de confirmación

Repeticidad

Debido a Preferencia

País

Estado

Ciudad

Distrito

MARICAM

Genero de Domicilio

Religión

Permisos adicionales

Usuario

Nombre

Apellido Paterno

Apellido Materno

Dirección de correo electrónico

Contraseña

Confirmación de contraseña

☒

☐

☐

ESCOMUNIDAD

Costa Pretenciosa

Selecciona...

Selecciona...

Selecciona...

Selecciona...

Selecciona...

Selecciona...

Selecciona...

☐ none app
☒ No permisos

No hay permisos adicionales para elegir por a múltiples.

Crear usuario

3.0 Manual Operativo

Donde se encuentran los siguientes campos a llenar:

- **Tipo:** Tipo de usuario
- **Nombre:** Nombre del usuario
- **Apellido Paterno:** Apellido del usuario,
- **Apellido Materno:** Apellidos del usuario
- **Dirección de correo electrónico:** Correo electrónico asociado al usuario, será el correo con el que iniciará sesión
- **Contraseña:** Contraseña del usuario
- **Confirmación de contraseña:** Confirmacion de la contraseña del usuario
- **Activo:** Estatus del usuario
- **Especialidad:** Especialidad del usuario
- **Cédula Profesional:** La cedula profesional del usuario
- **País:** Pais o region del usuario
- **Estado:** Estado donde se encuentra el usuario
- **Ciudad:** Ciudad donde se encuentra el usuario
- **Distrito:** Distrito del usuario
- **MAE/KAM:** Mae o Kam del usuario
- **Gerente Distrital:** Gerente distrital asociado al usuario.
- **Roles:** El rol predefinido para un usuario normal es merz-app es que permite que inicien sesión desde la aplicación móvil.

Tenemos otras opciones asociadas al usuario que a continuación enumeramos:

- **Inactivar usuario:** está función nos ayuda para cuándo necesitamos que un usuario no se le permita el ingreso a la aplicación móvil.
- **Cambio de contraseña:** podemos cómo administradores cambiar la contraseña de cualquier usuario sin ninguna restricción.
- **Eliminar usuario:** podemos eliminar cualquier usuario en el sistema, está eliminación es lógica en realidad no se elimina definitamente al usuario.

3.7 Gestión de grupos

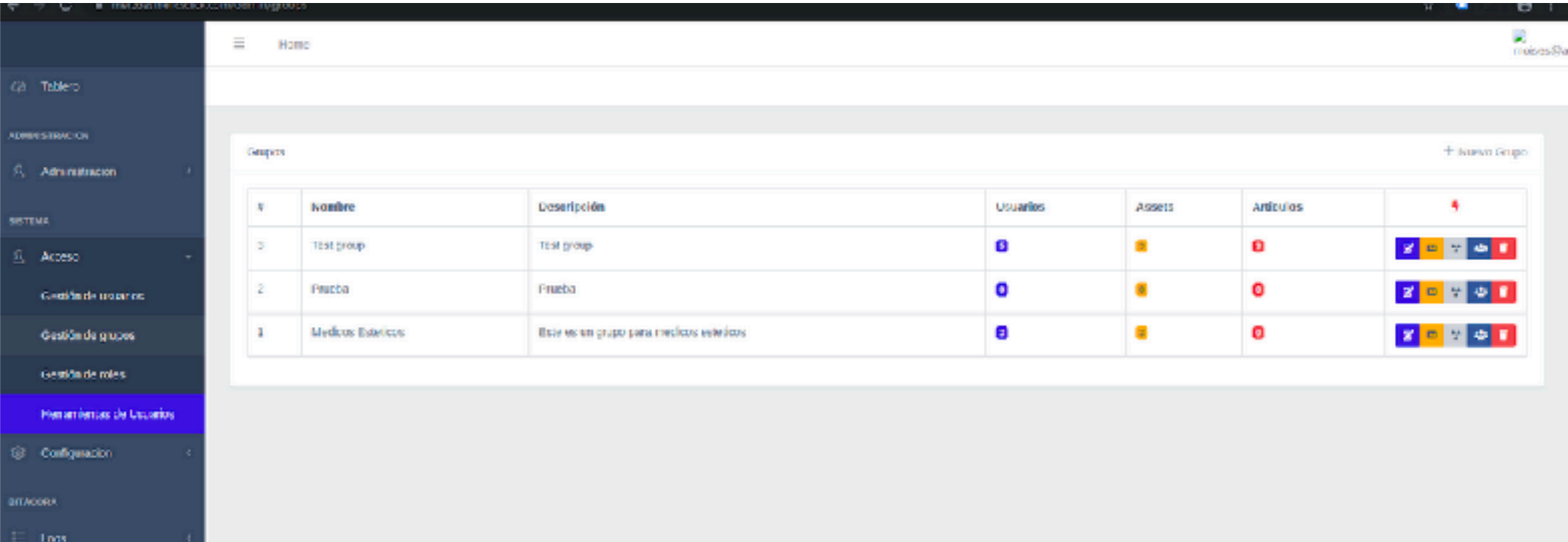
En la sección de gestión de grupos nos desplegará todos los grupos y su contenido asignado: Assets, Artículos y Usuarios.

Para agregar un nuevo grupo necesitamos dar clic en el botón de nuevo grupo, después nos mostrará una pantalla en la cual es necesario ingresar el nombre del grupo y si así lo deseamos una descripción.

Para asignar usuarios a grupos es necesario dar clic en el botón de usuarios. Al hacerlo nos desplegará una ventana con todos los usuarios disponibles para ser asociado a un grupo, cabe señalar que solo se puede asignar un grupo al usuario.

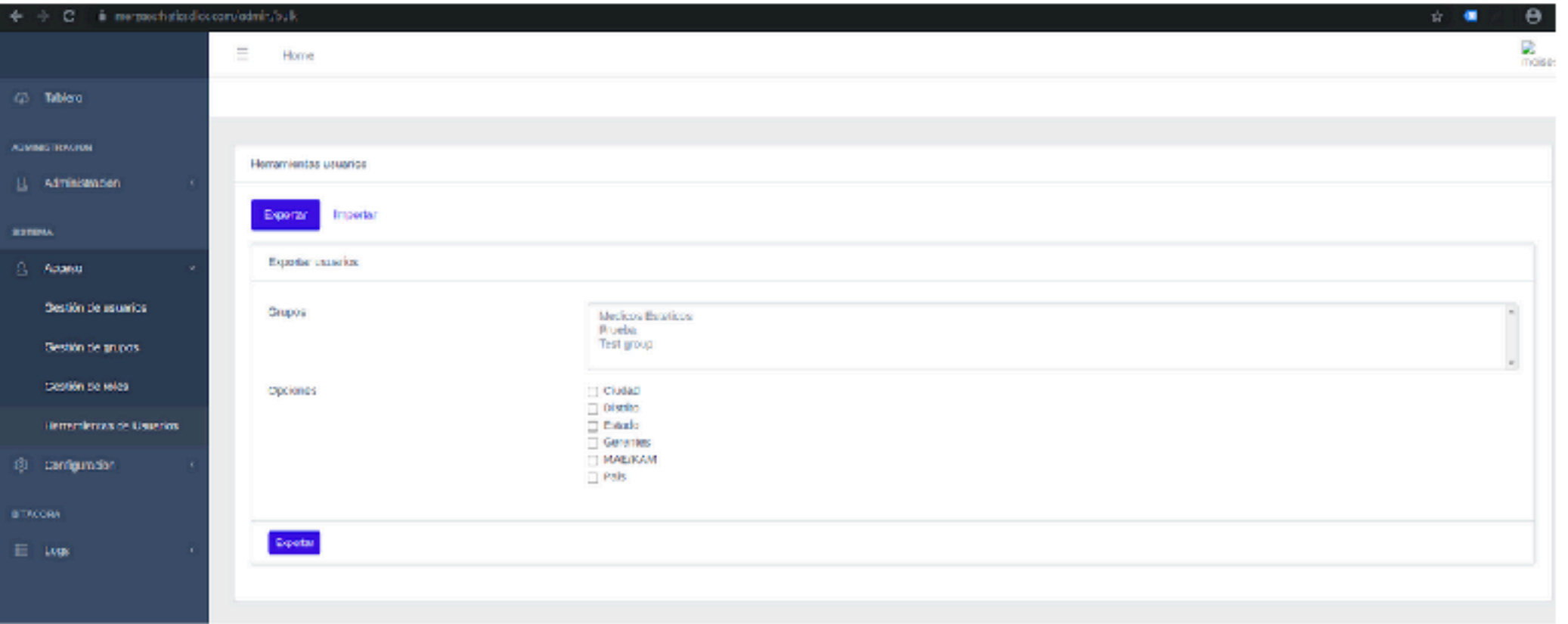
También podemos asignar un nuevo contenido al grupo ya sea un asset o un artículo, cada uno se puede asignar desde su botón. Al hacerlo nos mostrará todos los assets o artículos según sea el caso.

Los assets y los artículos a diferencia de los usuarios se pueden asignar a varios grupos. Es necesario que el asset o el artículo este activo para poder ser asignado.



3.9 Herramientas de usuario

Es posible subir varios usuarios a la vez por medio de la herramienta de usuarios, para eso es necesario tener la plantilla de excel actualizada y completar los campos que se indican.



3.0 Manual Operativo

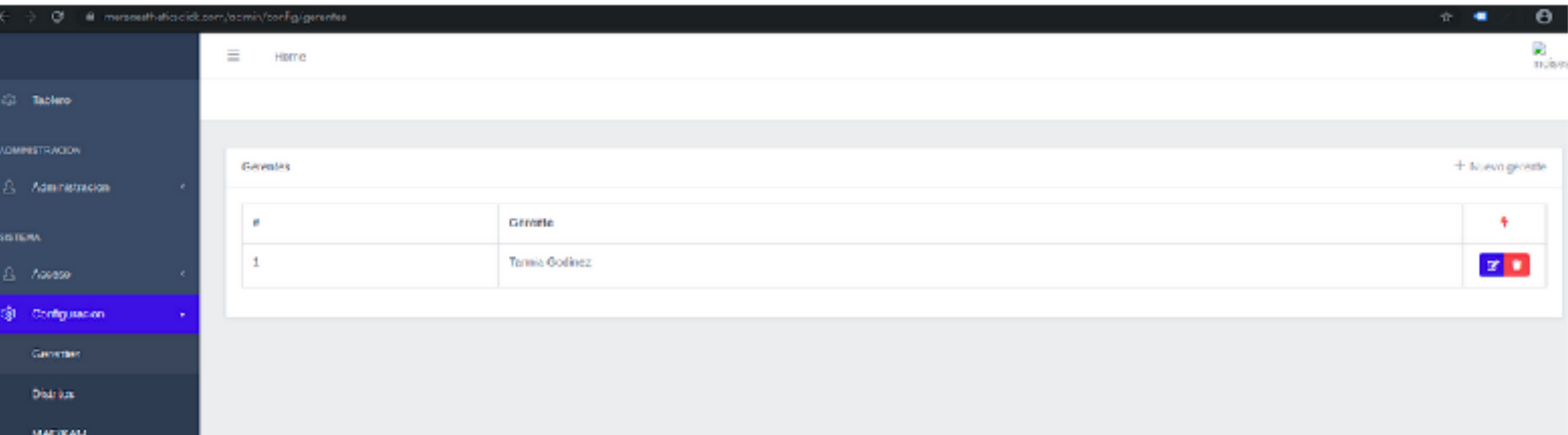
Podremos descargar un archivo actualizado por medio de las herramientas de usuario y completae la información que sea necesaria para que la herramienta agregue o actualice a los usuarios que queramos.

3.10 Configuración gerentes

Módulo de gerentes: nos permite tener un listado de gerentes en la plataforma los cuales se pueden editar y eliminar.

Para dar de alta un nuevo gerente es necesario solo tener el nombre y dar click en el botón de nuevo gerente.

Al dar clic nos mostrará una pantalla donde indicaremos el nombre del nuevo gerente.

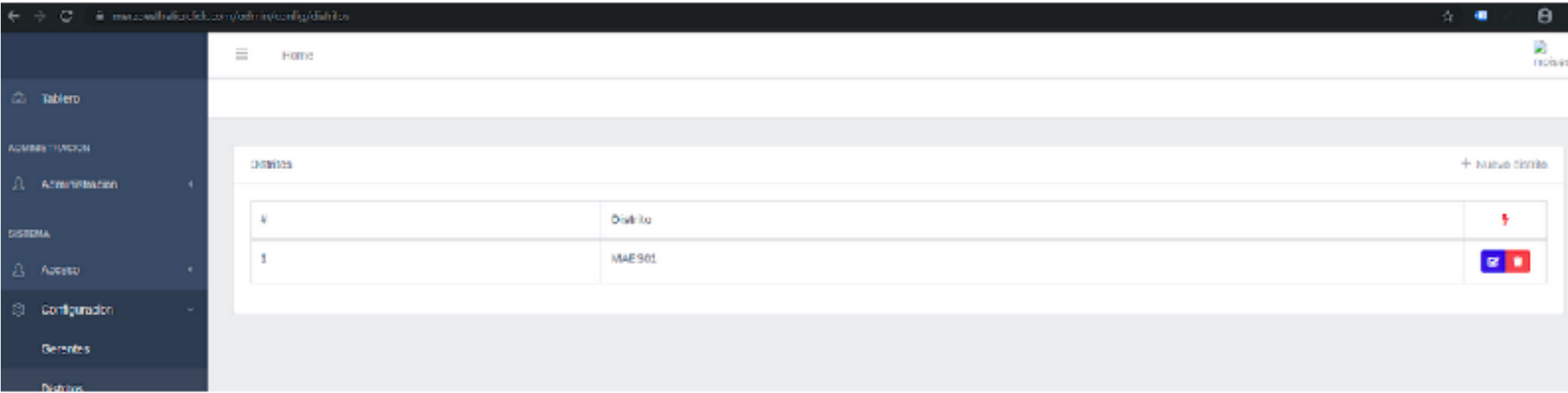


3.11 Configuración distritos

Módulo de distritos: nos permite tener un listado de los distritos en la plataforma los cuales se pueden editar y eliminar.

Para dar de alta un nuevo distrito es necesario solo tener el nombre y dar click en el botón de nuevo distrito.

Al dar clic nos mostrará una pantalla donde indicaremos el nombre del nuevo distrito.

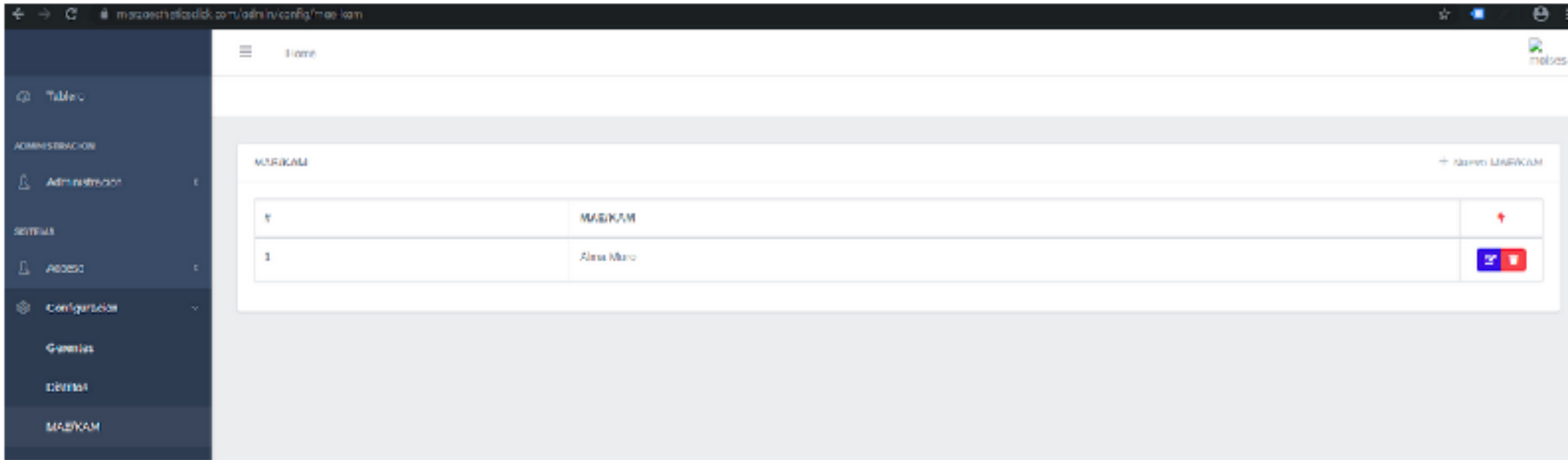


3.12 Configuración MAE/KAM

Módulo de MAE/KAM: nos permite tener un listado de MAE/KAM en la plataforma los cuales se pueden editar y eliminar.

Para dar de alta un nuevo gerente es necesario solo tener el nombre y dar click en el botón de nuevo ME/KAM.

Al dar clic nos mostrará una pantalla donde indicaremos el nombre del nuevo MAE/KAM.

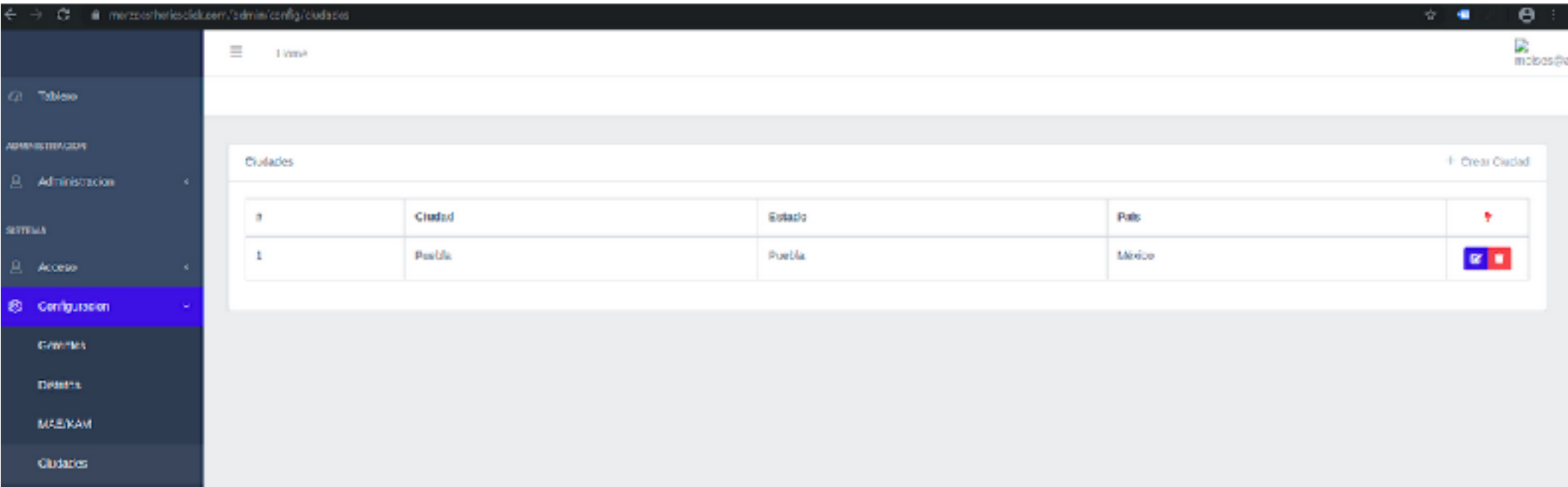


3.13 Configuración ciudades

Módulo de ciudades: nos permite tener un listado de ciudades en la plataforma los cuales se pueden editar y eliminar.

Para dar de alta una nueva ciudad es necesario solo tener el nombre y el estado a la que pertenece. Dar click en el botón de nuevo gerente.

Al dar clic nos mostrará una pantalla donde indicaremos el nombre de la ciudad y seleccionaremos el estado al que pertenece

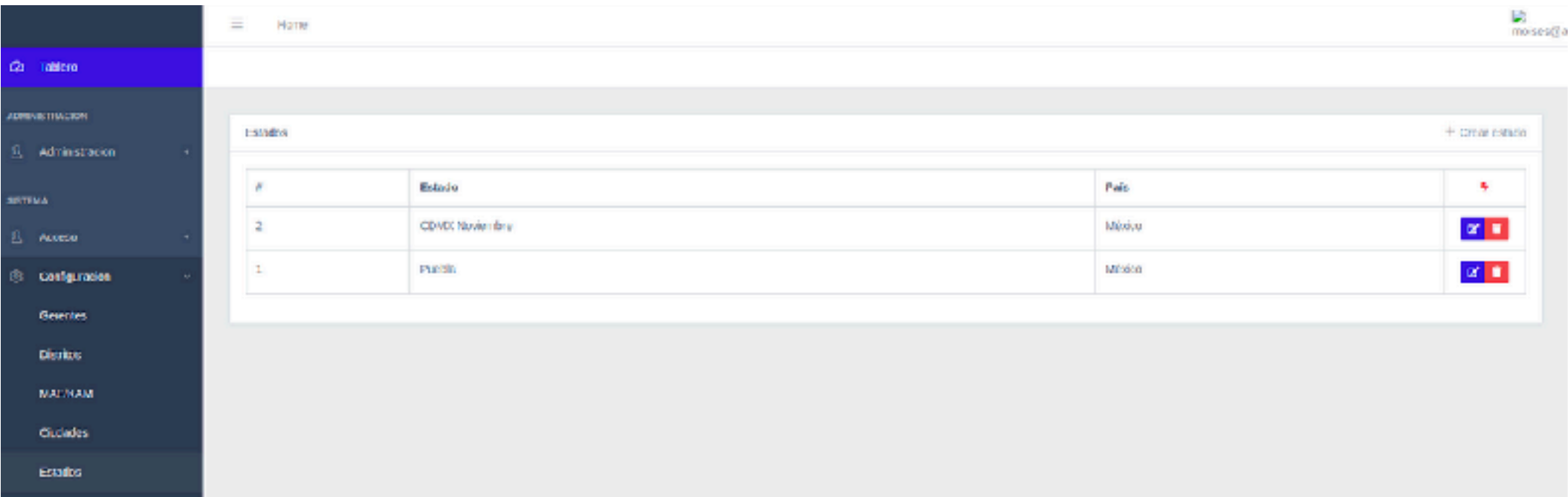


3.14 Configuración estados

Módulo de estados: nos permite tener un listado de los estados en la plataforma los cuales se pueden editar y eliminar.

Para dar de alta un nuevo gerente es necesario solo tener el nombre y el país al que pertenece. Dar click en el botón de nuevo estado.

Al dar clic nos mostrará una pantalla donde indicaremos el nombre del nuevo estado y el país donde pertenece.



3.15 Configuración países

Módulo de países: nos permite tener un listado de países en la plataforma los cuales se pueden editar y eliminar.

Para dar de alta un nuevo gerente es necesario solo tener el nombre del país y click en el botón de nuevo país.

Al dar clic nos mostrará una pantalla donde indicaremos el nombre del nuevo país.

