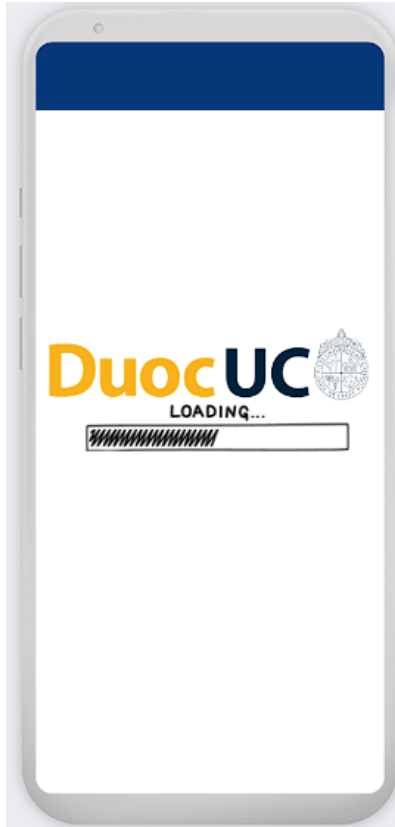
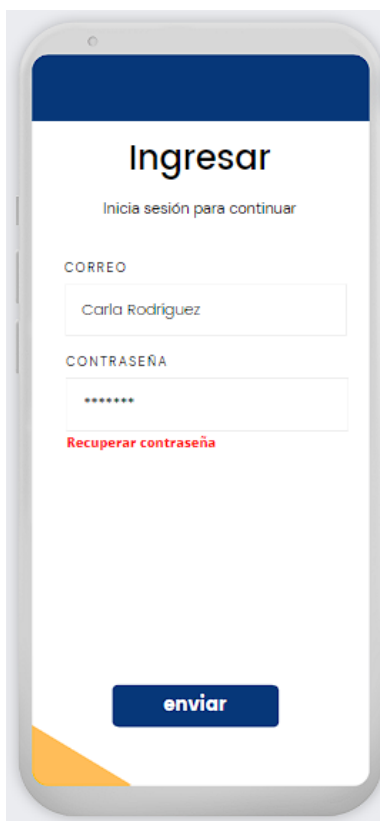


Mockups - Caso semestral programación web



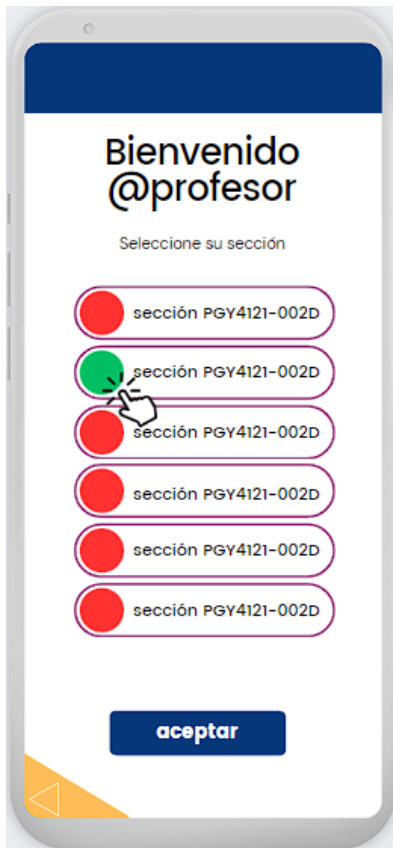
GENERAL 1

Pantalla de carga y la pantalla que se ve al iniciar la aplicación. Se utiliza como carga de recursos y como recurso estético entre las diferentes funciones..



GENERAL 2

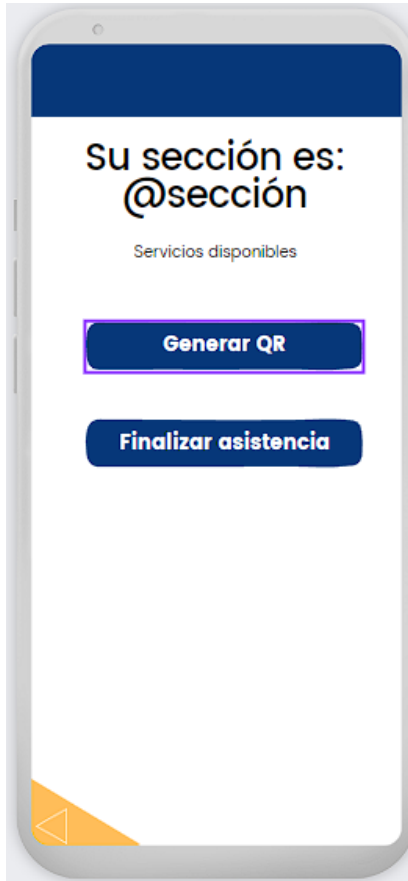
Pantalla de logueo, en el flujo normal de nuestra aplicación es la pantalla que sigue a la pantalla de carga inicial. Cuenta con un botón para iniciar sesión y otro para recuperar contraseña.



PROFESOR 1

Pantalla de bienvenida al usuario profesor, cada profesor tiene pre asignada sus secciones, al seleccionar las sección el profesor puede continuar.

(Se está CONSIDERANDO el botón return inferior. Nos ayudaría a des-logear.)



PROFESOR 2

La siguiente pantalla correspondiente al flujo del profesor. Nos muestra la sección específica anteriormente seleccionada y dos servicios disponibles. El primer botón genera el código QR, mientras que el segundo finaliza el proceso de asistencia (se explica en el término del flujo del profesor)

Esta pantalla cuenta con el botón de return para volver a la pantalla de selección de secciones.

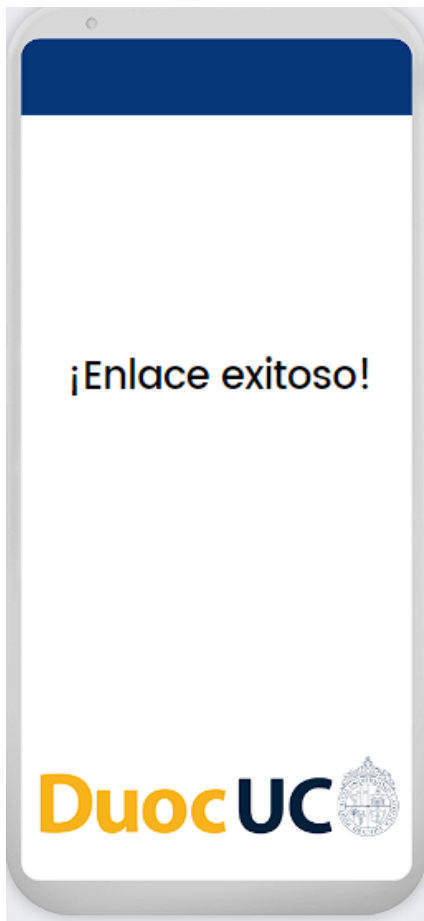


PROFESOR 3

Siguiendo el flujo de uso del profesor. Si la operación seleccionada es la generación de QR se generará mediante un API el código mencionado.

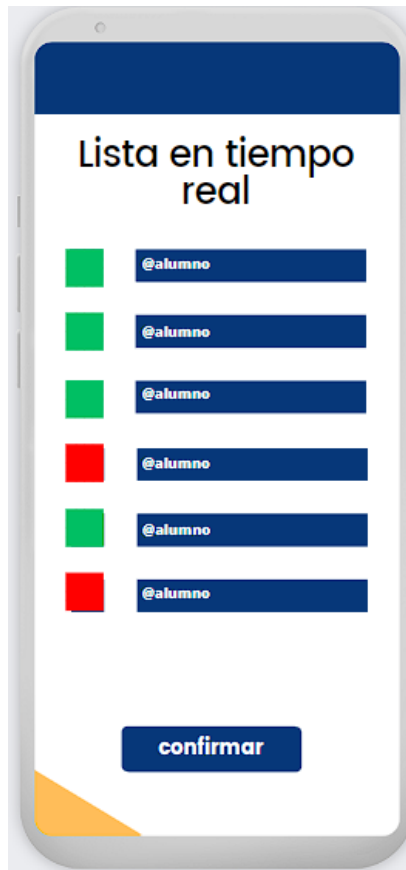
Contamos con un botón de return en la parte inferior.

El siguiente paso del flujo es enlazar con otra aplicación o directamente con el proyector/dispositivo que proyectará el código a los alumnos.



PROFESOR 4

Pantalla de mensaje exitoso al realizar la operación de enlace.

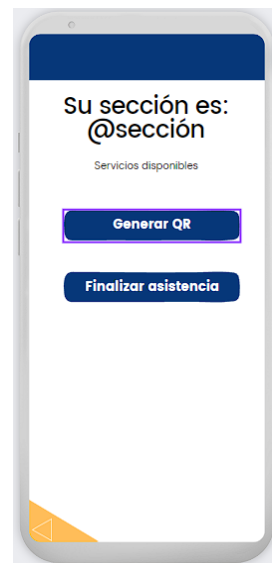


PROFESOR 5

Con el enlace exitoso se muestra la base de datos de los alumnos de la sección seleccionada. Esta lista se irá actualizando con la asistencia de los alumnos que escaneen el QR proyectado.

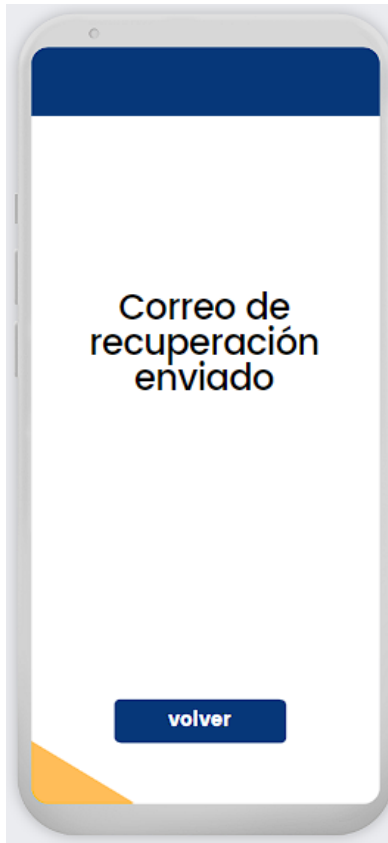
Se puede confirmar este proceso en cualquier momento con el botón de confirmar. **CONFIRMAR** no es lo mismo que **FINALIZAR**.

Al presionar confirmar el usuario profesor volverá a la pantalla **PROFESOR 2**, teniendo la opción de volver a generar el QR para seguir modificando la lista de alumnos. (pensando en los típicos casos de alumnos que llegan después de pasada la lista). Volviendo a esta pantalla, el usuario profesor puede decidir cuándo finalizar el proceso de asistencia.



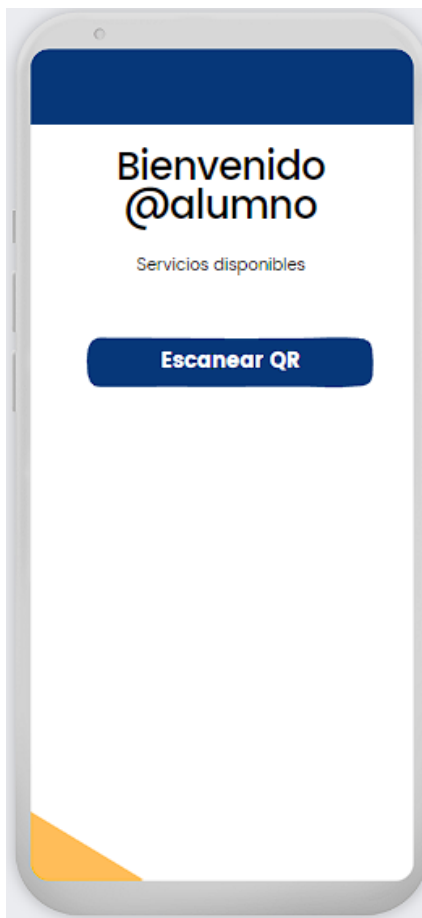
GENERAL 3

Pantalla de ingreso de correo para recuperar contraseña



GENERAL 4

Pantalla de mensaje de operación exitosa de envío de correo de recuperación.



ALUMNO 1

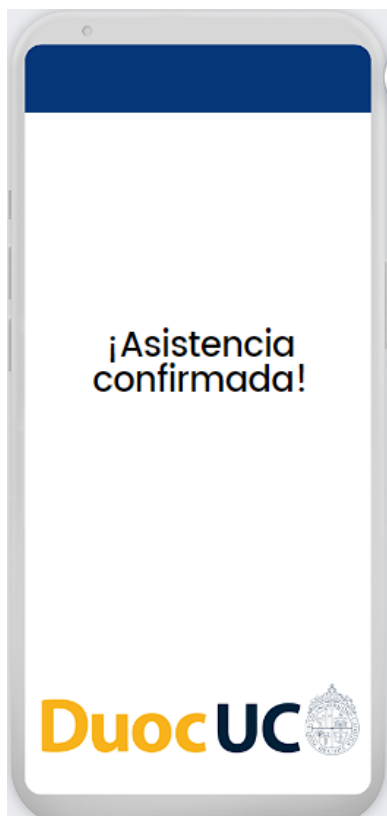
Pantalla principal para usuario alumno. Cuenta con un botón de escaneo del QR proporcionado.

(Se está considerando un botón de return)



ALUMNO 2

El proceso de escaneo de QR utiliza la cámara del celular. Identificando el QR.



ALUMNO 3

Cuándo el sistema detecta el QR logra la sincronización de información con la base de datos de la asistencia y el usuario alumno queda confirmado como presente.