

# Manual de usuario

## Índice

1. INTRODUCCIÓN.....	2
2. REGISTRO.....	2
3. LOGIN.....	3
4. CABECERA.....	4
5. FOOTER.....	4
MENÚ DE INICIO ALUMNOS.....	5
MENÚ DE INICIO TUTOR.....	6
MENÚ INICIO RESPONSABLE.....	8

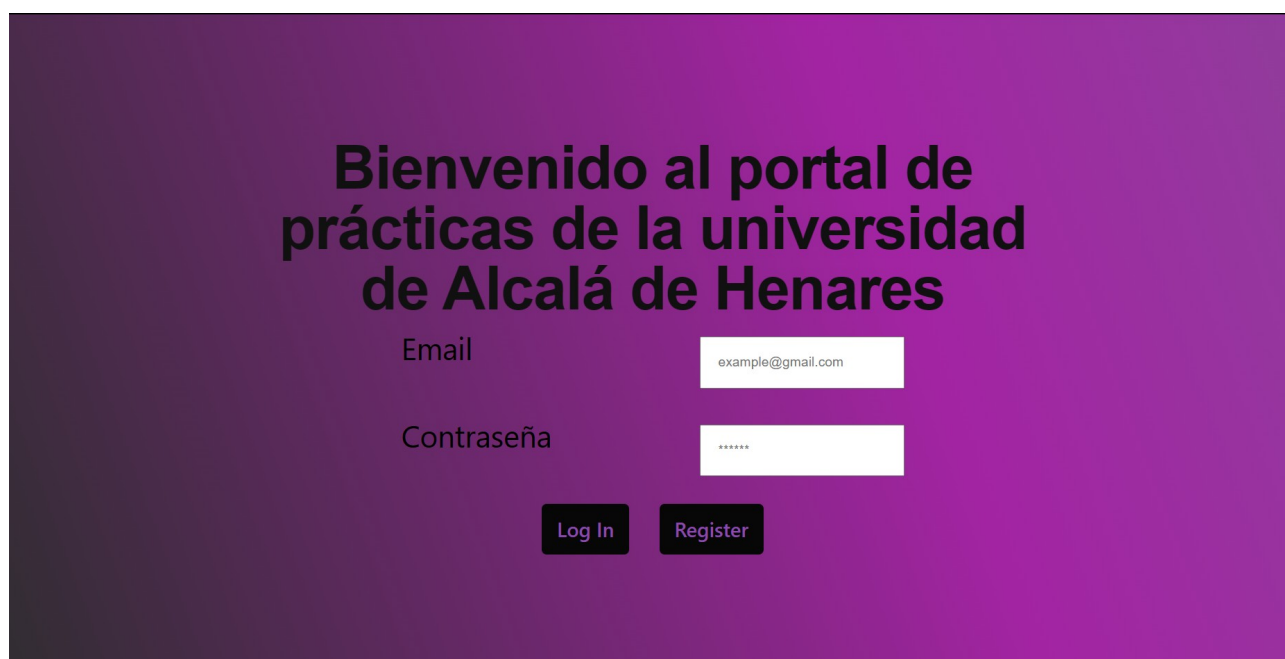
## 1. INTRODUCCIÓN

Este manual detalla cómo hacer uso de la aplicación WEB para la gestión de prácticas de la Universidad de Alcalá de Henares.

## 2. REGISTRO

Todos los alumnos y el responsable de la Universidad ya se encuentran registrados en la plataforma, por lo que no es necesario realizar ningún registro.

En caso de que el usuario se trate del tutor de una empresa que desee ofertar prácticas en la aplicación, es necesario que se registre con anterioridad. Para ello, desde la pantalla de login, debe hacer click en el botón “register”, que le llevará a la pantalla de registro.



The image shows a login and registration interface for the 'portal de prácticas de la universidad de Alcalá de Henares'. The background is a gradient of purple and blue. The title 'Bienvenido al portal de prácticas de la universidad de Alcalá de Henares' is centered in a large, bold, black font. Below the title, there are two input fields: 'Email' and 'Contraseña'. The 'Email' field contains the text 'example@gmail.com'. The 'Contraseña' field contains a series of dots. Below these fields are two buttons: 'Log In' and 'Register'.

Bienvenido al portal de  
prácticas de la universidad  
de Alcalá de Henares

Email

Contraseña

Una vez hecho esto, el usuario debe introducir su correo, contraseña y nombre. Tras esto, quedará registrado en la aplicación al pulsar el botón “registrar”.

# Registro de tutor

Nombre

Tu nombre

Email

example@gmail.com

Contraseña

\*\*\*\*\*

Registrar

## 3. LOGIN

Para poder entrar a la aplicación es obligatorio identificarse, para lo cual es necesario introducir el email y contraseña, y después pulsar el boton login.

# Bienvenido al portal de prácticas de la universidad de Alcalá de Henares

Email

example@gmail.com

Contraseña

\*\*\*\*\*

Log In

Register

- Si el email y la contraseña no corresponden a un usuario de la aplicación, se mostrará un mensaje de error.
- Si el usuario identificado se trata de un alumno de la Universidad, se le mostrará el menú de inicio de alumnos.
- Si el usuario identificado se trata del responsable de las prácticas de la Universidad, se le mostrará el menú de inicio del responsable.

- Si el usuario identificado se trata del tutor de una empresa, se le mostrará el menú de inicio de tutor.

#### 4. CABECERA

Al inicio del arranque de la aplicación, en la cabecera aparecerán los botones de “Register” y “Login”, que permitirán al usuario acceder a las pantallas de registro de un usuario y login respectivamente.



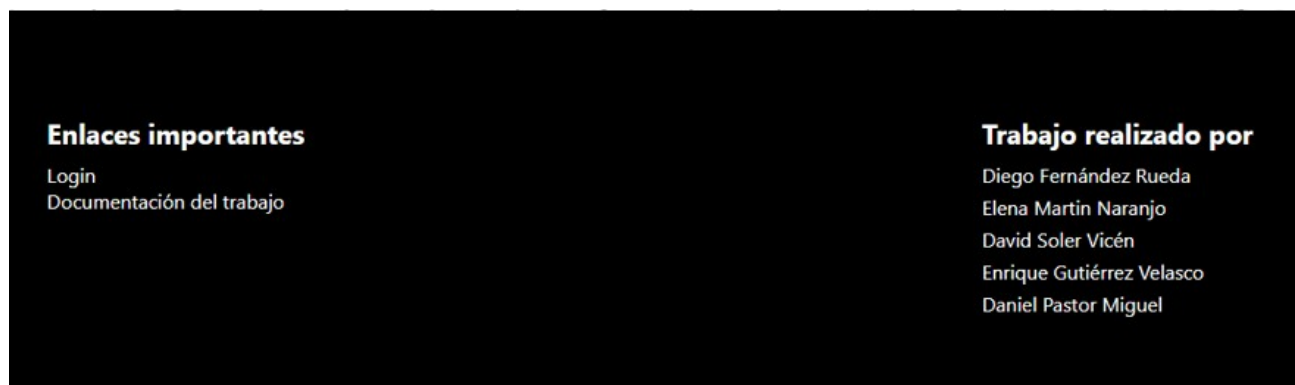
Una vez que el usuario inicie sesión en la aplicación, la cabecera pasará a mostrar un botón que permite ir al menú de inicio del usuario, y un botón que permite al usuario cerrar su sesión.

Si el usuario se trata de un tutor, aparecerá también el botón “NuevaOferta”, que al pulsar llevará al usuario a la pantalla que le permite incluir nuevas ofertas de prácticas en la aplicación.



#### 5. FOOTER

Aparecerá en la parte inferior de la pantalla en todo momento. Incluye un enlace a la página de login y un enlace a la documentación del proyecto.



Al pulsar el enlace “Documentación del trabajo”, el usuario podrá ver una página en la que se muestra la documentación realizada para este trabajo.

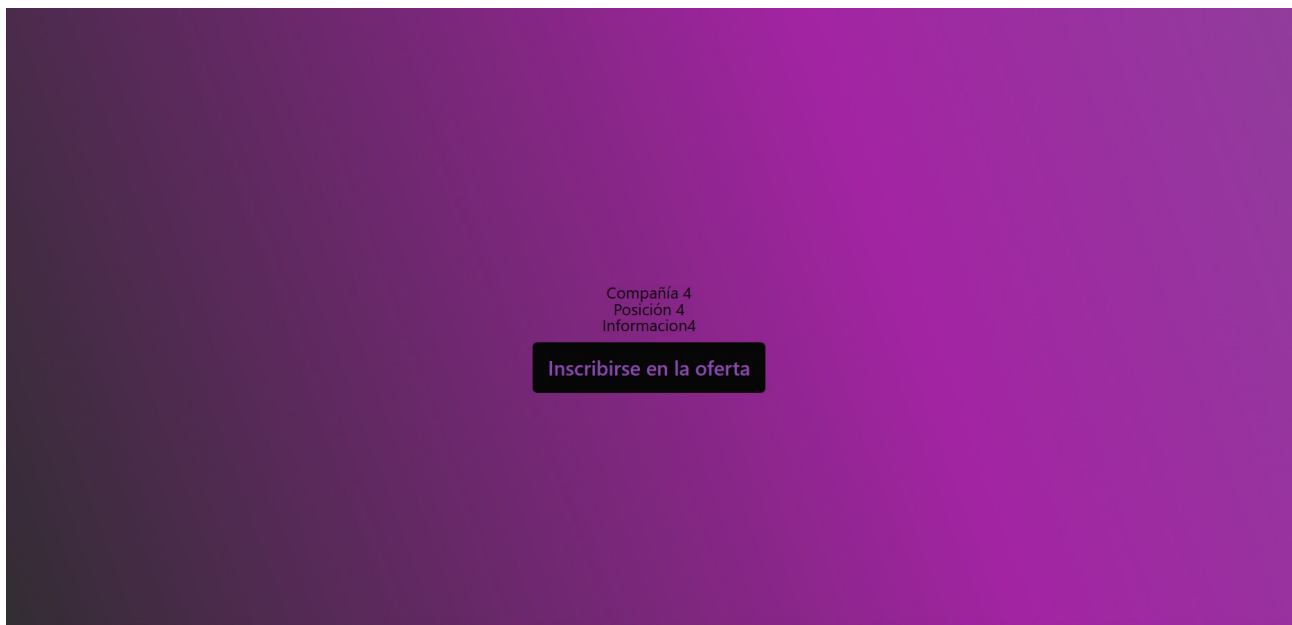
<b>Memoria de la práctica final</b>	
Diego Fernández Rueda Elena Martín Naranjo David Soler Vicoén Enrique Gutiérrez Velasco Daniel Pastor Miguel	
<b>Desarrollo general y aspecto físico</b>	<b>3</b>
Componentes	3
Button	3
Login (manejo de sesiones)	4
Store	5
Helpers	6
Not-found (manejo de errores)	6
Oferta-informacion	7
Register	7
Table-of-listings	8
Text-input	8
Nueva-oferta	8
Datos a mostrar	8
Navegación	9
Footer	9
Header	9
Navegación entre páginas	10
<b>Páginas</b>	<b>10</b>
Página de inicio del alumno	11
Página de datos de la posición	11
Página de inicio del tutor	12

## MENÚ DE INICIO ALUMNOS

Una vez dentro de la aplicación, lo primero que podrán ver los alumnos será una tabla con las distintas prácticas ofertadas por las empresas, pudiendo ver qué compañía ha ofertado las prácticas y la posición que ocuparía el alumno en las mismas.

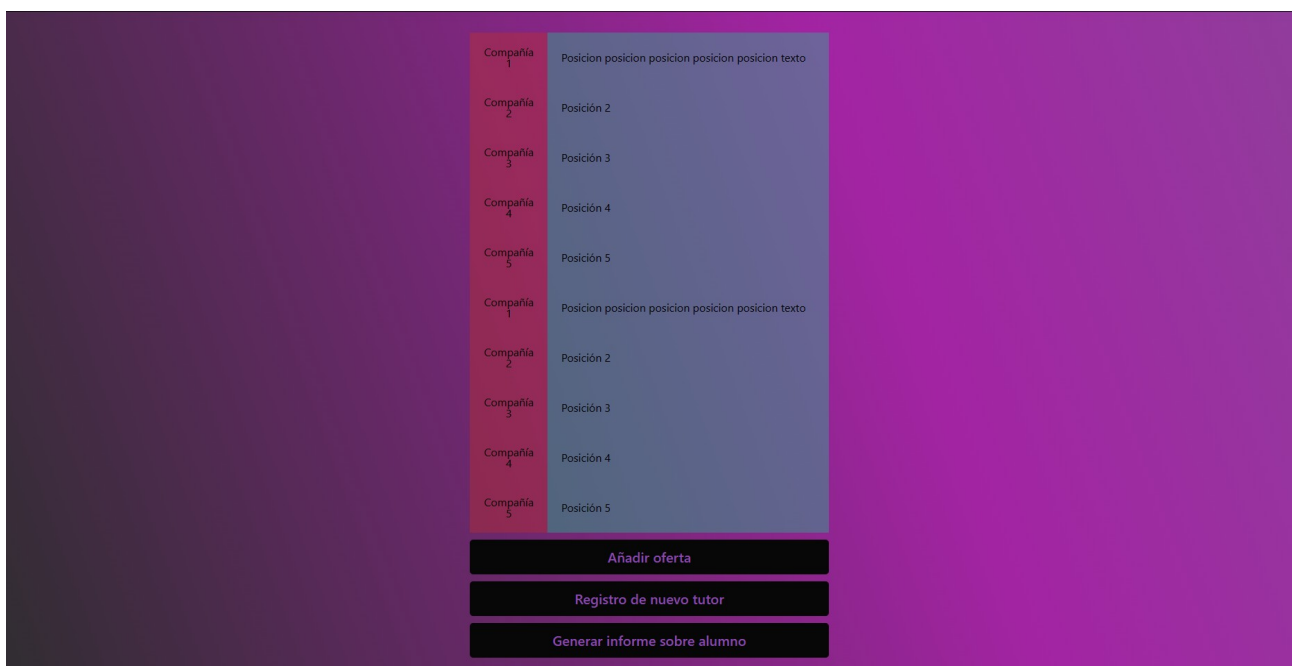
Compañía 1	Posicion posicion posicion posicion posicion texto
Compañía 2	Posición 2
Compañía 3	Posición 3
Compañía 4	Posición 4
Compañía 5	Posición 5
Compañía 1	Posicion posicion posicion posicion posicion texto
Compañía 2	Posición 2
Compañía 3	Posición 3
Compañía 4	Posición 4
Compañía	Posición 5

Si el alumno desea ver más información sobre alguna de las ofertas, deberá hacer click sobre la oferta que le interese, lo que le llevará a una pantalla en la que se muestran los datos de la oferta al completo. Si el alumno desea inscribirse en dicha oferta, deberá pulsar el botón “Inscribirse en la oferta”.



## MENÚ DE INICIO TUTOR

Una vez dentro de la aplicación, el tutor podrá ver una tabla con todas las ofertas de prácticas, así como tres botones.



- Botón “Añadir oferta”: El usuario debe pulsarlo si desea añadir una nueva oferta de prácticas en la aplicación. Una vez pulsado deberá introducir los datos de las prácticas en los campos mostrados en pantalla.

The screenshot shows a form titled "Nueva Oferta" centered on a purple gradient background. The form consists of four white input fields stacked vertically, each with a label above it: "Título de posición", "Turnos", "Semanas", and "Nº Alumnos máximo". Below these fields is a dark blue button with the text "Publicar oferta" in white.

Una vez introducidos los datos, el usuario tendrá que pulsar el botón “Publicar oferta” para añadir la nueva oferta de prácticas a la aplicación.

- Botón “Registro de nuevo tutor”: El usuario debe pulsarlo si desea añadir un nuevo tutor de la empresa a la aplicación. Una vez pulsado, deberá introducir los datos del tutor en cuestión en los campos mostrados en pantalla.

The screenshot shows a form titled "Registro de tutor" centered on a purple gradient background. The form has three labels on the left: "Nombre", "Email", and "Contraseña". To the right of each label is a white input field. The "Nombre" field contains the placeholder text "Tu nombre". The "Email" field contains the placeholder text "example@gmail.com". The "Contraseña" field contains a series of dots. Below these fields is a dark blue button with the text "Registrar" in white.

Una vez introducidos los datos del tutor, pulsar el botón “Registrar”. Al pulsarlo, el nuevo tutor quedará registrado como usuario en la aplicación, de modo que podrá acceder a la misma introduciendo su email y contraseña desde la pantalla de login.

- Botón “Generar informe sobre alumno”: El tutor debe pulsar este botón si desea generar un informe sobre un alumno una vez que el alumno haya finalizado sus prácticas. Al pulsarlo, deberá indicar el alumno del cual quiere hacer el informe, e incluir la nota y otra información que desee de las prácticas.

## Generar informe

Generar informe

Una vez rellenados los campos, deberá pulsar el botón “Generar informe” para que quede guardado en la aplicación.

## MENÚ INICIO RESPONSABLE

Una vez dentro de la aplicación, el responsable podrá ver una tabla con las distintas prácticas ofertadas por las empresas.

Compañía 1	Posicion posicion posicion posicion posicion texto
Compañía 2	Posición 2
Compañía 3	Posición 3
Compañía 4	Posición 4
Compañía 5	Posición 5
Compañía 1	Posicion posicion posicion posicion posicion texto
Compañía 2	Posición 2
Compañía 3	Posición 3
Compañía 4	Posición 4
Compañía 5	Posición 5