

MANUAL DE USUARIO



ONDAAKIN

Manual de Usuario – Proyecto OndAAkin

Web	3
Usuarios	3
Página Principal y Navegación	4
Visualización de Imágenes	5
Detalle y modificación de imagen	6
Cuadros de mandos	7
Cuadro de mandos 1	7
Cuadro de mandos 2	8
Cuadro de mandos 3	9
Cuadro de mandos 4	10
Cuadro de mandos 5	11
Rag	12

Web

Usuarios

El sistema incorpora un mecanismo de autenticación de usuarios que permite tanto la creación de nuevas cuentas como el inicio de sesión. A su vez si no hay ninguna sesión iniciada, el sistema restringe el acceso a las partes relacionadas con los datos como pueden ser las muestras de imágenes o los cuadros de mandos.

Para registrar un nuevo usuario debe acceder a la pantalla de registro mediante el enlace *Register* en la barra de navegación superior e introducir un nombre de usuario y una contraseña que supere los 8 caracteres y esté formada solo por números ni sea muy parecida al usuario o común.

The screenshot shows the ØndAAkin Signup page. At the top, there is a dark header bar with the logo "ØndAAkin" on the left and navigation links "Home", "Login", and "Register" on the right. The main content area has a light background. It features a title "Signup" in bold. Below it are two input fields: "Username:" followed by an input box and a placeholder "Required. 150 characters or fewer. Letters, digits and @/./+/-/_ only.", and "Password:" followed by an input box. To the right of the password field is a note: "Enter the same password as before, for verification.". Below these fields is a list of validation rules: "• Your password can't be too similar to your other personal information.", "• Your password must contain at least 8 characters.", "• Your password can't be a commonly used password.", and "• Your password can't be entirely numeric.". At the bottom is a blue "Signup" button.

Para iniciar sesión es necesario haberse registrado previamente. Se debe acceder a la pantalla de registro mediante el enlace *Login* en la barra de navegación superior e introducir su usuario y contraseña.

The screenshot shows the ØndAAkin Signin page. At the top, there is a dark header bar with the logo "ØndAAkin" on the left and navigation links "Home", "Login", and "Register" on the right. The main content area has a light background. It features a title "Signin" in bold. Below it are two input fields: "Username:" followed by an input box with a red border indicating it is required, and "Password:" followed by an input box. At the bottom is a blue "Signin" button.

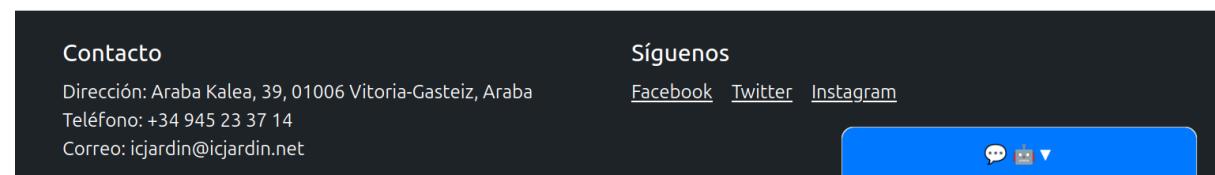
Pinchando *Logout* finalizamos la sesión.

The screenshot shows the ØndAAkin navigation bar. At the top, there is a dark header bar with the logo "ØndAAkin" on the left and navigation links "Home", "Fotos", "Cuadros de mando", and "Logout" on the right. The "Cuadros de mando" link has a dropdown arrow icon.

Página Principal y Navegación

La aplicación cuenta con una página principal de entrada que centraliza el acceso a las distintas funcionalidades. Desde esta página, un menú superior de navegación permite al usuario desplazarse de manera intuitiva entre las diversas secciones del sitio, asegurando una experiencia de usuario fluida y responsiva.

El menú de navegación se mostrará diferente en función de si el usuario se ha identificado o no. En caso de estar identificado tendrá libre acceso a todas las páginas de la web y la opción a desloguearse. En caso de no estar identificado el acceso estará restringido a las páginas de acceso y de registro de usuarios.



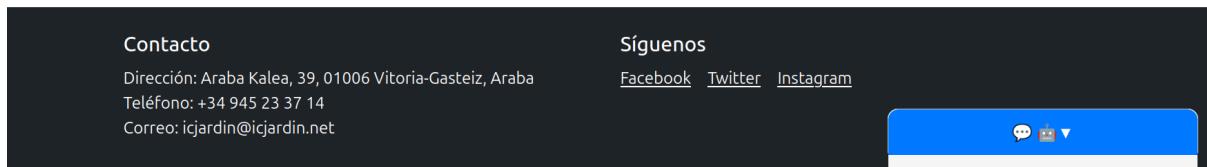
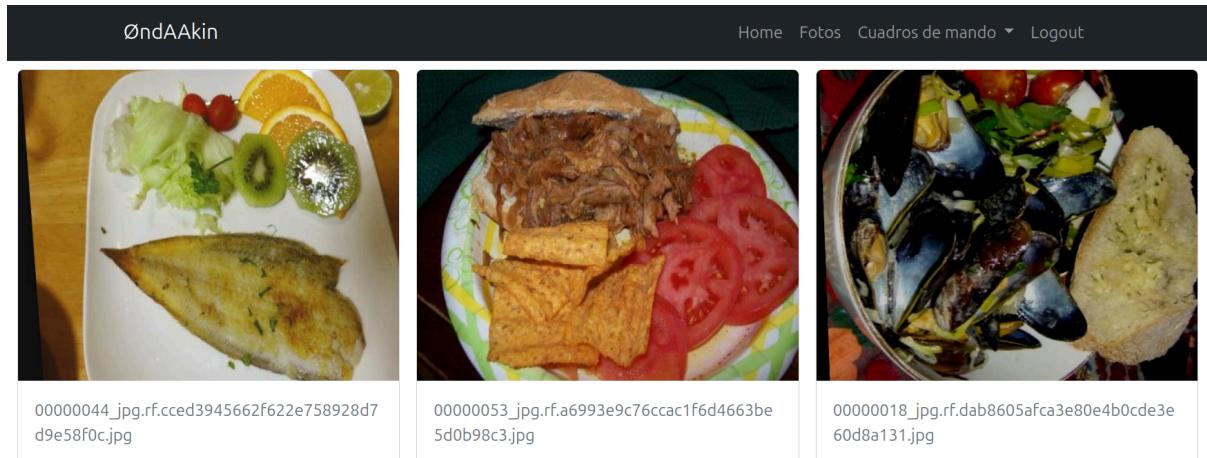
Página principal con usuario sin identificar



Menú de un usuario identificado

Visualización de Imágenes

La aplicación permite a los usuarios visualizar todas las imágenes procesadas y almacenadas en una sección específica. Al seleccionar una imagen, se despliega una página de detalle en la que se muestra toda la información relevante.

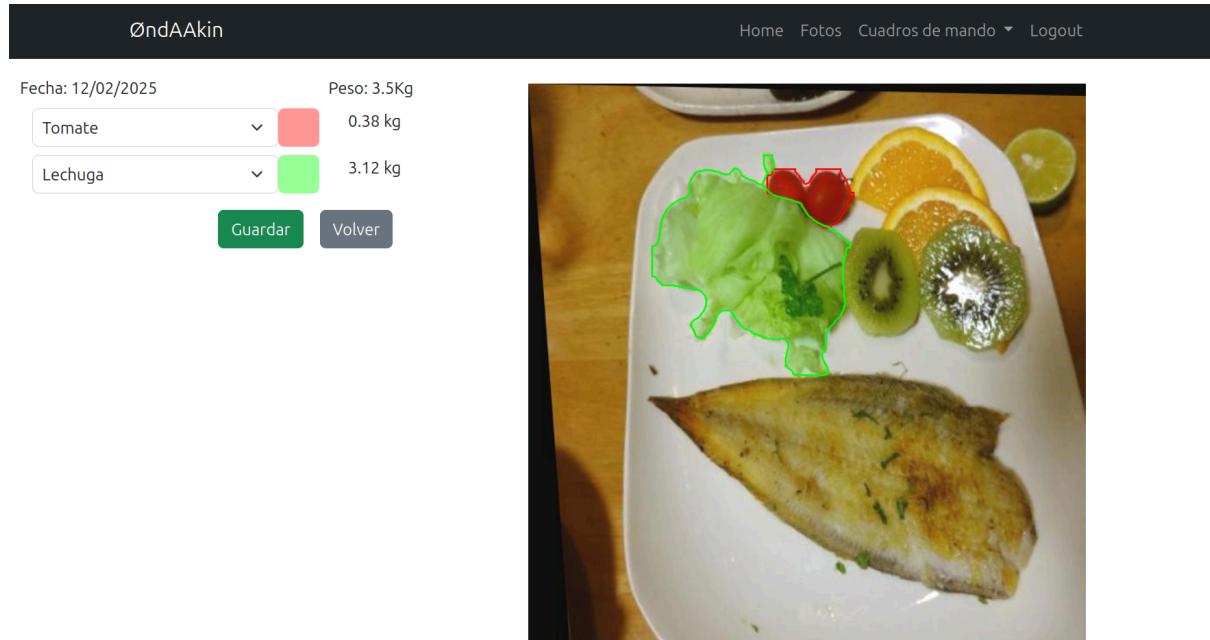


Detalle y modificación de imagen

La vista detalle ofrece información acerca de los alimentos detectados resaltados cada uno con un color indicado junto al nombre. También información del peso total y el peso por desperdicio detectado así como la opción de corregir errores en la clasificación del mismo.

Para editar los errores es tan simple como seleccionar en la lista de opciones el alimento correcto y guardar mediante el botón de guardado. Esto nos redirigirá a la vista de todas las fotos.

Esta funcionalidad es crucial para la detección y corrección de errores en el procesamiento, permitiendo ajustar y mejorar los modelos en caso de que se detecte alguna inconsistencia.



Cuadros de mandos

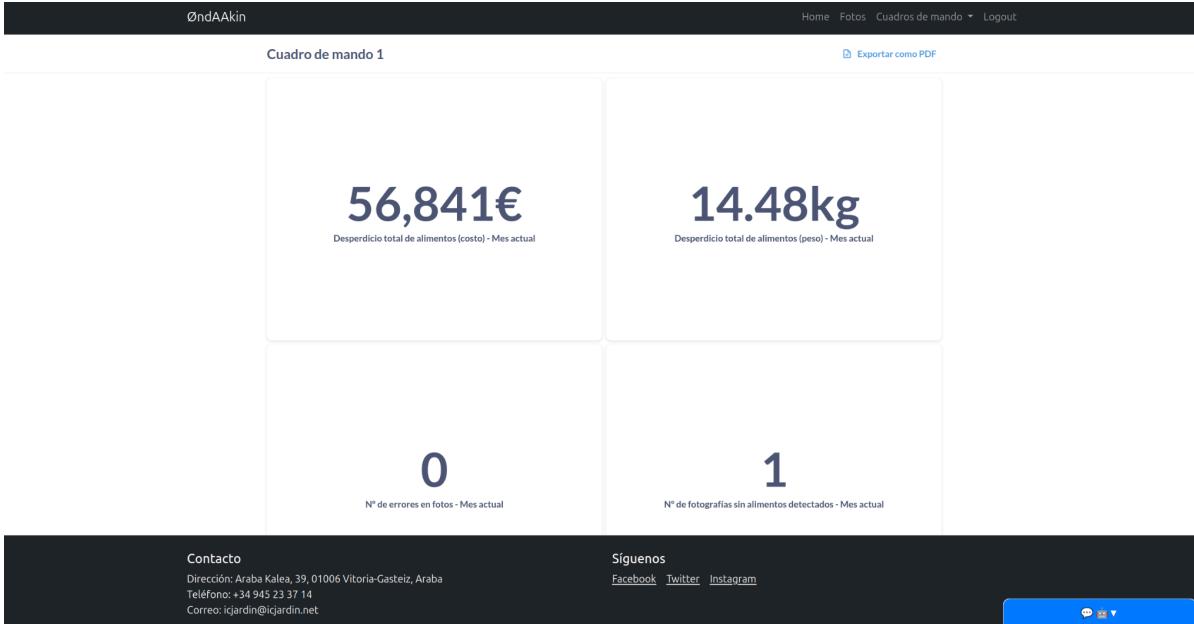
Con el fin de ofrecer información de una forma fácil de entender acerca de los datos recogidos en esta aplicación hay un total de 5 cuadros de mandos a los que se puede acceder mediante el submenú que se despliega desde *Cuadros de mando* de la barra de navegación. En cada cuadro de mando se da la opción a exportar como pdf.



The screenshot shows the main landing page of the application. At the top, there's a dark header bar with the text "ØndAAkin" on the left and navigation links "Home", "Fotos", "Cuadros de mando", and "Logout" on the right. A dropdown menu titled "Cuadros de mando" is open, listing five options: "Cuadro de mandos 1", "Cuadro de mandos 2", "Cuadro de mandos 3", "Cuadro de mandos 4", and "Cuadro de mandos 5". Below the header, the main content area has a title "Este es el proyecto del G3" and a large green graphic of an arch.

Cuadro de mandos 1

La información de este cuadro de mandos mostrará el resumen del mes en curso sobre la relación costo-peso del desperdicio total de alimentos y el recuento de errores en las fotografías o la cantidad de ellas sin alimentos detectados.



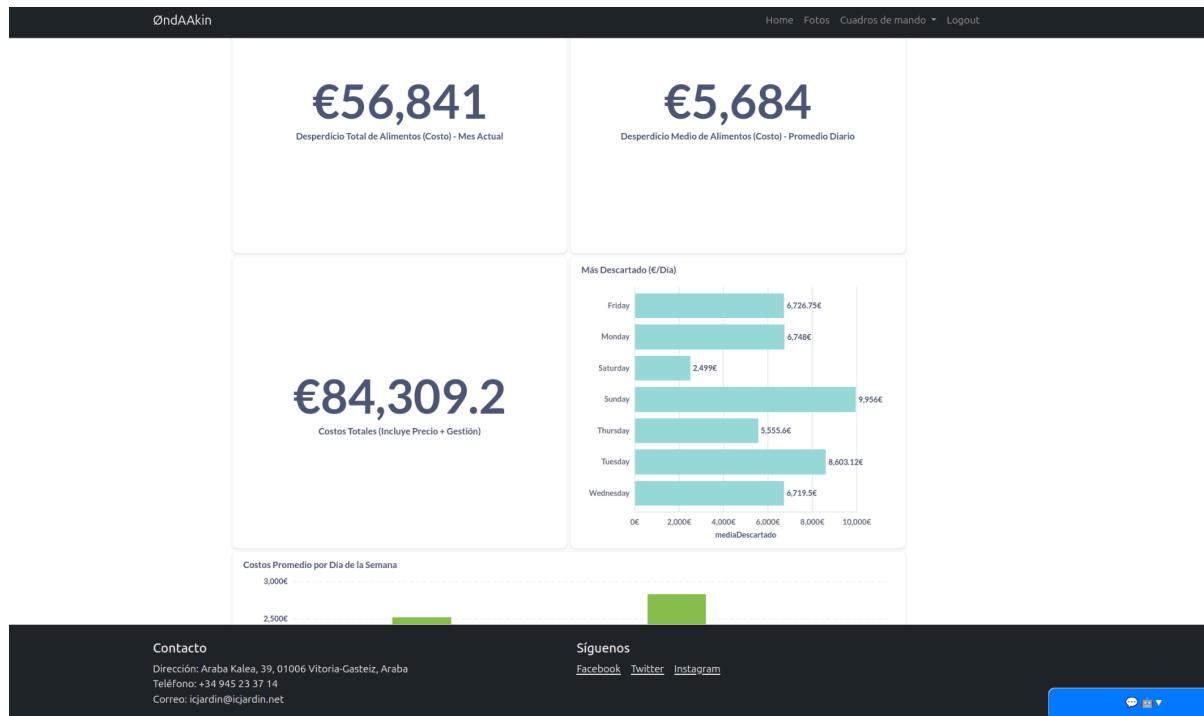
This screenshot shows the first dashboard card, titled "Cuadro de mando 1". It contains four data points arranged in a grid:

- 56,841€** (Desperdicio total de alimentos (costo) - Mes actual)
- 14.48kg** (Desperdicio total de alimentos (peso) - Mes actual)
- 0** (Nº de errores en fotos - Mes actual)
- 1** (Nº de fotografías sin alimentos detectados - Mes actual)

At the bottom of the card, there are links for "Contacto", "Síguenos" (Facebook, Twitter, Instagram), and a blue "Exportar como PDF" button.

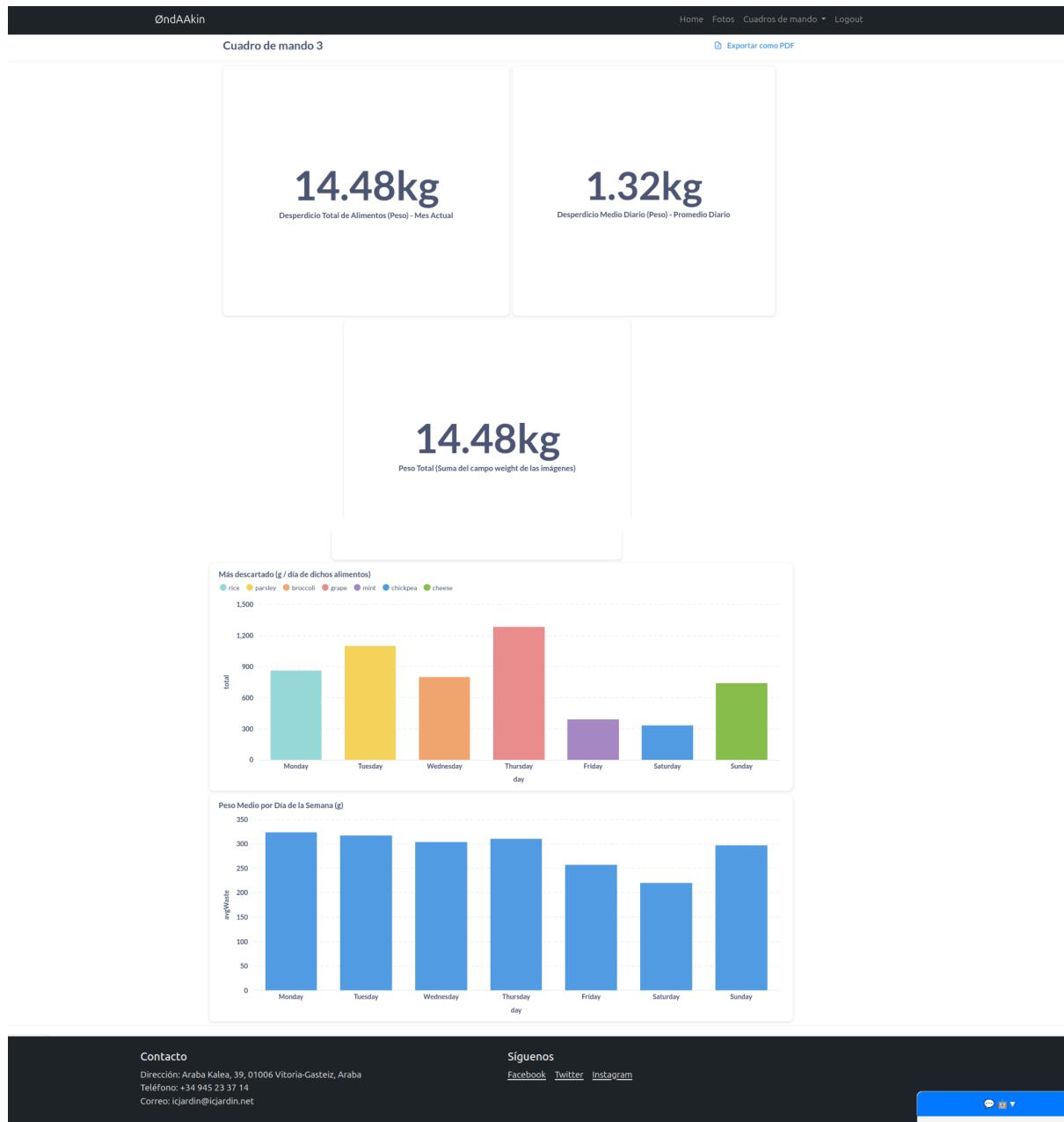
Cuadro de mandos 2

El cuadro de mando muestra el desperdicio total y medio de alimentos en costos, destacando el impacto económico de los alimentos no utilizados. Además, presenta los costos totales y el alimento más descartado (en €/día), identificando las mayores pérdidas diarias. Por último, analiza los costos promedio por día de la semana, revelando patrones de desperdicio según los días.



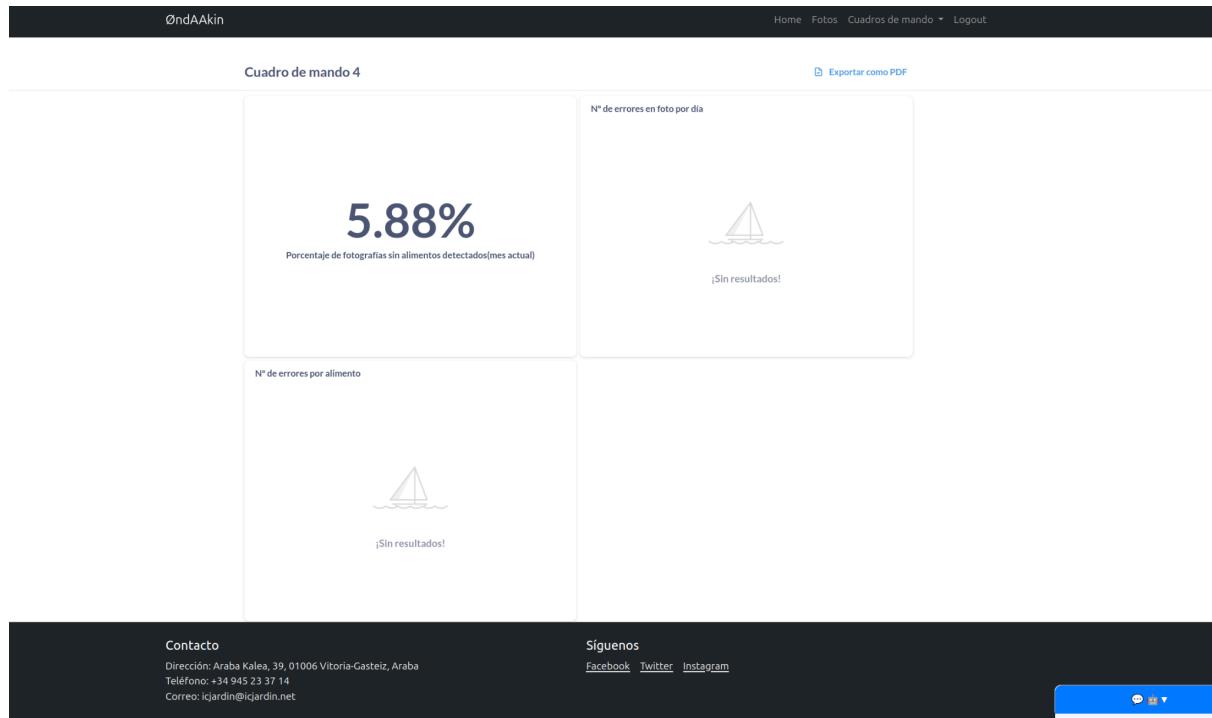
Cuadro de mandos 3

El cuadro de mando muestra el desperdicio total y promedio de alimentos en peso, cuantificando el volumen de pérdidas generadas. Identifica el alimento más descartado (en g/día) y el peso total desecharido, destacando los mayores focos de ineficiencia. Además, analiza el peso medio desperdiciado por día de la semana, revelando posibles variaciones según los días para optimizar la gestión.



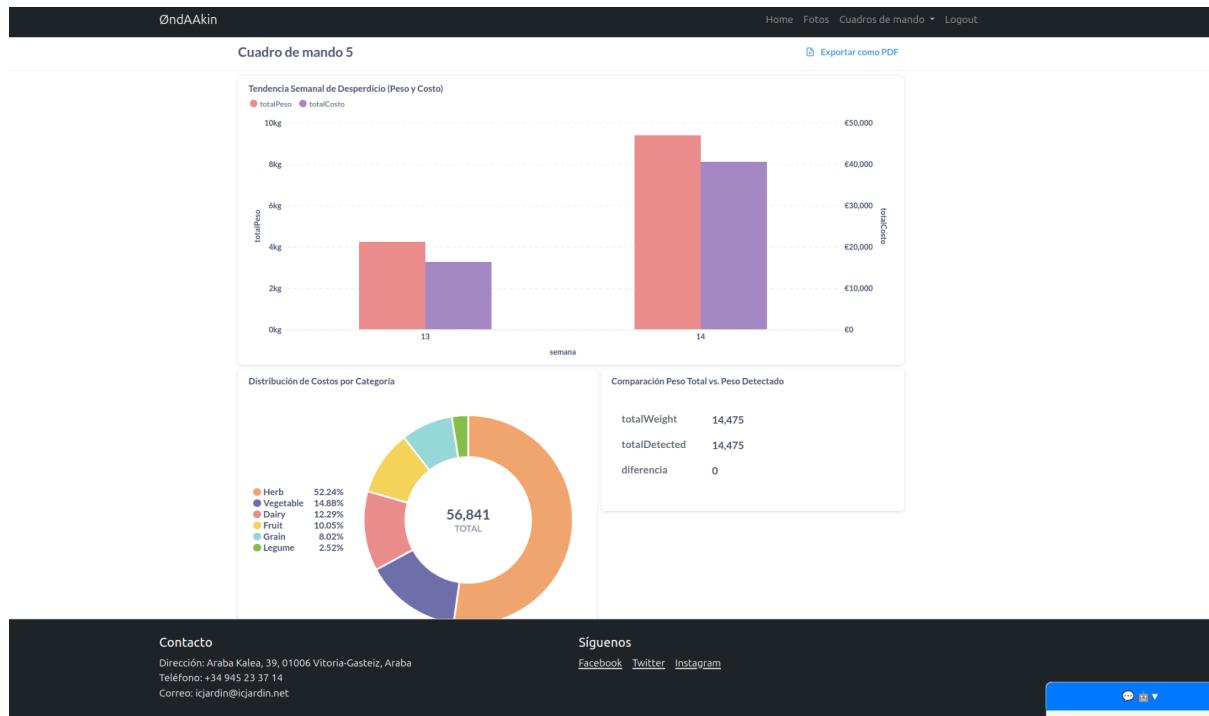
Cuadro de mandos 4

El panel de control muestra el porcentaje de fotografías sin alimentos detectados, ayudando a evaluar fallos en el sistema de identificación. También incluye el número de errores por día y por alimento, lo que permite identificar patrones de fallos recurrentes. Estos datos ayudan a optimizar la precisión del reconocimiento y reducir discrepancias en el registro.



Cuadro de mandos 5

La información de este cuadro de mandos mostrará



Rag

El RAG es un pequeño asistente que proporciona respuesta a preguntas relacionadas con la aplicación, ofreciendo a los usuarios la posibilidad de interactuar o recibir soporte sin interrumpir la navegación por el sitio. Está ubicado de forma permanente en la esquina inferior derecha y al pinchar sobre la zona azul se despliega mostrando un chat en el que formular las preguntas.

ØndAAkin

Home Login Register

Este el proyecto del G3



ONDAAKIN

Tú: hola

RAG: Hola! Me encantaría ayudarte con tus preguntas o tareas. ¿En qué puedo ayudarte?

Tú: hola

RAG: Hola! Me encantaría ayudarte con tus preguntas o tareas. ¿En qué puedo ayudarte?

Contacto

Dirección: Araba Kalea, 39, 01006 Vitoria-Gasteiz, Araba
Teléfono: +34 945 23 37 14
Correo: icjardin@icjardin.net

Síguenos

[Facebook](#) [Twitter](#) [Instagram](#)

Escribe tu mensaje...