

Manual de uso para el usuario

Aplicación de recompensas



Índice de contenidos

1. Home.....	3
2. Login	4
3. Register	5
4. Perfil usuario normal e instructor	6
4.1 Estados de los cursos	8
4.2 Mi perfil.....	9
4.3 Desloguear	13
5. Perfil instructor exclusivamente	15
5.1 Nuevo curso	15
5.2 Entrega UniPoints	16
6. Alertas	17

Esta plataforma permite la creación de puntos y recompensas especiales para los usuarios del simulador iVictrix. Esta plataforma implementa las tecnologías Web-Services y Blockchain para conseguir que los usuarios puedan obtener estas recompensas y puntos. Con esta parte del proyecto que se desarrolla en este documento, se permite al usuario entender e interactuar con la plataforma, de forma sencilla e intuitiva. A continuación se expone una guía de uso de las diferentes ventanas de la que se compone el frontend de la aplicación.

1. Home

Al acceder a la plataforma, el usuario le aparece una pantalla de inicio en la que el único contenido interactuable que hay en ella es un botón que permite loguearse o registrarse en la plataforma (Register/Log in).



FIGURA 1.1: PÁGINA HOME

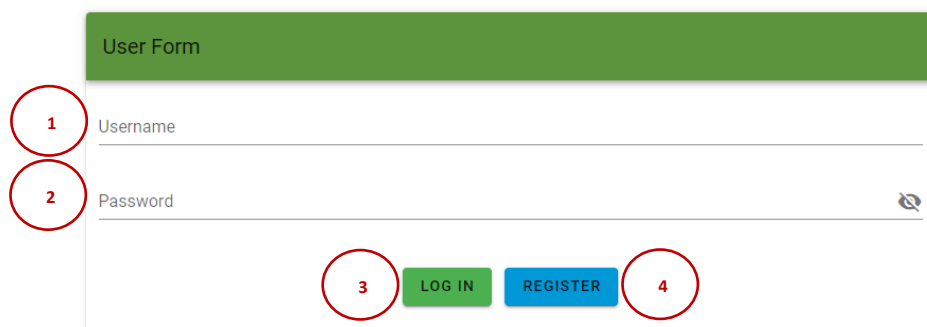
2. Login

En cuanto se pulsa el boton de Registro/ Logueo, se redirige al usuario a una nueva vista, en la que puede observar que hay un formulario para loguearse en la plataforma. En dicho formulario es preciso la introducción del nombre del usuario y su respectiva contraseña (Elementos 1 y 2 en la Figura 2.1). Una vez rellenado, solo tendrá que pulsar sobre el boton de logueo (Log in o elemento 3 en la Figura 2.1). El sistema notifica al usuario del correcto logueo del usuario en la plataforma y le devuelve a la vista Home, con acceso a las funcionalidades que el usuario puede desempeñar en función de su rol establecido.

Si el usuario no rellena alguno de los campos anteriormente mencionados, el sistema inhabilita el boton de inicio de sesión hasta que se rellenen todos los campos.

Si el usuario no dispone de cuenta, tiene la opción de poder crear una cuenta desde cero. Para poder registrarse, el usuario tiene que pulsar sobre el boton de registro (Register o el elemento 4 en la Figura 2.1).

Si hubiera errores durante el logueo del usuario, el sistema notifica de ello al usuario a través de alertas.



The image shows a 'User Form' interface. It has a green header bar with the text 'User Form'. Below the header, there are two input fields: 'Username' and 'Password'. The 'Username' field is labeled with a red circle containing the number '1'. The 'Password' field is labeled with a red circle containing the number '2'. Below the input fields, there are two buttons: a green 'LOG IN' button and a blue 'REGISTER' button. The 'LOG IN' button is labeled with a red circle containing the number '3', and the 'REGISTER' button is labeled with a red circle containing the number '4'.

FIGURA 2.1: LOGIN

El usuario tambien, si lo desea, puede cancelar el logueo en la plataforma. Para ello, en la parte superior de la ventana, tiene un botón para volver a la página anterior. Este botón recibe el nombre de Volver atrás (Go back). En este caso, devuelve al usuario a la vista Home.

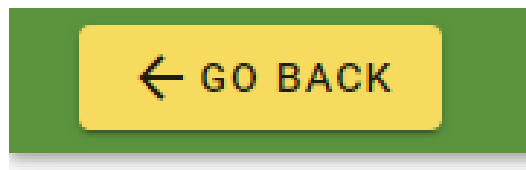


FIGURA 2.2: BOTÓN GO BACK

3. Register

El usuario en esta vista puede rellenar los campos con la información que desee para su cuenta/perfil. Estos elementos del formulario son: Nombre, apellidos, nombre en la plataforma, contraseña y tipo de rol del usuario (todos estos elementos son visibles en la Figura 3.1, desde el elemento 1 hasta el elemento 5). Si el usuario no rellana los campos obligatorios, el sistema bloquea el boton de registrar (Register o elemento 6 en la figura 3.1) y notifica al usuario de que debe rellenar todos los campos obligatorios.

El otro botón disponible en esta vista es el de borrar los datos introducidos (Reset data o elemento 7 en la figura 3.1). Si el usuario pulsa sobre él, hace que el sistema borre automaticamente el contenido de todos los campos del formulario.

El sistema notifica al usuario del correcto registro del usuario en la plataforma y le devuelve a la vista Login, para que el usuario pueda loguearse con su nueva cuenta. Si hubiera errores durante la creación del usuario, el sistema notifica de ello al usuario a través de alertas.

The image shows a 'User Form' with a green header. It contains five input fields: 'Name', 'Full Surname', 'Username', 'Password' (with an eye icon for toggling visibility), and 'Roles' (a dropdown menu). At the bottom, there are two buttons: a green 'CREATE USER' button and an orange 'RESET DATA' button. Red circles with numbers 1 through 7 are placed around the form to indicate specific elements: 1 is next to the Name field, 2 next to Full Surname, 3 next to Username, 4 next to Password, 5 next to Roles, 6 next to the CREATE USER button, and 7 next to the RESET DATA button.

FIGURA 3.1: USERCREATION

El usuario también, si lo desea, puede cancelar el registro en la plataforma. Para ello, en la parte superior de la ventana, tiene un botón para volver a la página anterior. Este botón recibe el nombre de Volver atrás (Go back). En este caso, devuelve al usuario a la vista Home.

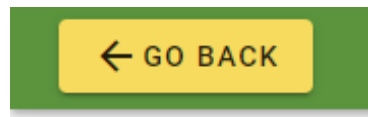


FIGURA 3.2: BOTÓN GO BACK

4. Perfil usuario normal e instructor

El usuario normal, en esta vista principal (Home), solo puede ver la información de su perfil, desloguearse y ver el estado de sus UniRewards activas. Para ello, el usuario tiene que pulsar sobre los diferentes botones que se le presentan en la vista: Estado de cursos (Course status o el elemento 1 de la Figura 4.1), deslogueo (Logout o el elemento 2 de la Figura 4.1) y mi perfil (My profile o el elemento 3 de la Figura 4.1).





FIGURA 4.1: HOME CON LOGUEO DE USUARIO NORMAL

4.1 Estados de los cursos

Tanto el usuario normal como instructor tienen acceso a esta vista. En ella, el usuario puede visualizar el estado de las UniRewards en activo, pudiendo ver como datos el nombre de la recompensa, su descripción la cantidad de UniPoints totales para completarla, la cantidad de UniPoints obtenidos y si está completado o no el curso (Los elementos están marcados en la Figura 4.3).

Si hubiera errores o el usuario no tuviera contratos activos, el sistema notifica de ello al usuario y le devuelve a la vista Home.



The screenshot shows a table titled "State of Courses" with a green header. The table has five columns: "Name of UniReward", "Description of UniReward", "Cost (UniPoints)", "Progress (UniPoints)", and "Completed". The first row of data shows "Sesión 22-06-2022" for the name and description, a cost of 15, progress of "Owned 10 of 15", and a "No" status for completion. Red circles with numbers 1 through 5 are placed over the header cells: 1 on "Name of UniReward", 2 on "Description of UniReward", 3 on "Cost (UniPoints)", 4 on "Progress (UniPoints)", and 5 on "Completed". Below the table, there is a pagination bar showing "Rows per page: 5" and "1-1 of 1".

1 Name of UniReward	2 Description of UniReward	3 Cost (UniPoints)	4 Progress (UniPoints)	5 Completed
Sesión 22-06-2022	Sesión 22-06-2022Sesión 22-06-2022Sesión 22-06-2022Sesión 22-06-2022Sesión 22-06-2022	15	Owned 10 of 15	No

FIGURA 4.3: ESTADO CURSOS

El usuario también, si lo desea, puede cancelar el logueo o registro en la plataforma. Para ello, en la parte superior de la ventana, tiene un botón para volver a la página anterior. Este botón recibe el nombre de Volver atrás (Go back). En este caso, devuelve al usuario a la vista Home.

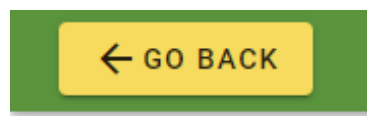


FIGURA 4.4: BOTÓN GO BACK

4.2 Mi perfil

Tanto el usuario normal como instructor tienen acceso a esta vista. En ella, el usuario puede seleccionar si desea ver sus datos personales o el contenido de su monedero. Para ello tiene que pulsar sobre alguno de los dos botones presentes en la vista: Mis datos y mi monedero (Elementos 1 y 2 de la Figura 4.5)

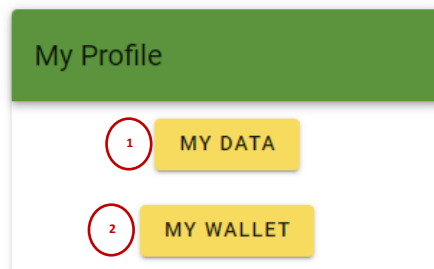


FIGURA 4.5: MI PERFIL

El usuario también, si lo desea, puede cancelar el acceso a esta parte de la plataforma. Para ello, en la parte superior de la ventana, tiene un botón para volver a la página anterior. Este botón recibe el nombre de Volver atrás (Go back). En este caso, devuelve al usuario a la vista Home.

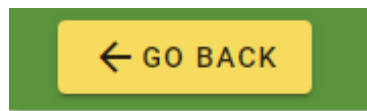


FIGURA 4.6: BOTÓN GO BACK

4.2.1 Mis datos

Tanto el usuario normal como instructor tienen acceso a esta vista. En ella, el usuario puede visualizar sus datos personales por pantalla en un formulario que no permiten la escritura, solo es un formulario de lectura.

Estos elementos del formulario son: Nombre, apellidos, nombre en la plataforma, contraseña y tipo de rol del usuario (todos estos elementos son visibles en la Figura 4.7, desde el elemento 1 hasta el elemento 5).

Si el usuario lo desea, puede cambiar y eliminar sus datos en esta vista (Elemento 6 de la Figura 4.7 y Figura 4.8 respectivamente). Si hubiera errores al obtener los datos o cualquier otro tipo de error el sistema lo notifica y le devuelve vista Mi Perfil.

The image shows a web form titled "My Profile" with a green header. The form contains five text input fields, each with a red circle and a number to its left: 1 (Name: alumno), 2 (Full Surname: alumno), 3 (Username: alumno), 4 (Password: 123456), and 5 (Type of User: Normal User). Below these fields is a checkbox labeled "Do you want to change Data?" with a red circle and the number 6 next to it.

Element	Field Label	Value
1	Name	alumno
2	Full Surname	alumno
3	Username	alumno
4	Password	123456
5	Type of User	Normal User
6	Do you want to change Data?	<input type="checkbox"/>

FIGURA 4.1: MIS DATOS

4.2.1.1 Mis datos - Cambiar datos

El usuario puede cambiar ciertos de sus datos personales, marcando la casilla de verificación en la parte inferior del formulario. Los elementos que pueden cambiar son: Nombre, apellidos, nombre en la plataforma y contraseña para la cuenta (Elementos del 1 al 4 de la Figura 4.8). Si el usuario marca dicha casilla, se cambia el contenido del formulario por campos que ahora se pueden rellenar. El usuario una vez haya cambiado los datos deseados, tiene que pulsar sobre el botón cambiar datos (Change data o el elemento 5 de la Figura 4.8).

Si el usuario no rellena alguno de los campos o no hace cambios en sus datos o surge un error al cambiar los datos o desmarca la casilla de validación (Elemento 6 de la Figura 4.8), el sistema deselecciona la casilla de verificación y devuelve el formulario a su estado anterior.

The image shows a web form titled "My Profile" with a green header. The form contains four input fields, each with a red circle and a number next to its label: 1. "New Name" with the value "alumno"; 2. "New Full Surname" with the value "alumno"; 3. "New UserName" with the value "alumno"; 4. "New Password" with the value "123456". Below these fields is a yellow button labeled "CHANGE DATA" with a red circle and the number 5. At the bottom of the form is a checkbox with a red circle and the number 6, labeled "Do you want to change Data?". The checkbox is currently checked.

FIGURA 4.8: MIS DATOS - CAMBIAR DATOS

4.2.1.1 Mis datos - Eliminar datos

Tanto el usuario normal como instructor tienen la posibilidad de eliminar sus datos. Si el usuario desea sus datos, tiene que pulsar sobre la opción Eliminar cuenta (Delete account o Figura 4.9).

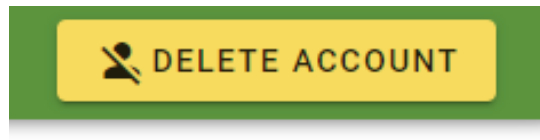


FIGURA 4.9: BOTÓN ELIMINAR CUENTA

Tras ello, aparece un ventana emergente pidiendo al usuario, que confirme si desea eliminar sus datos. En caso afirmativo una nueva ventana emergente aparece notificando al usuario que ya se ha eliminado. En caso negativo, no realiza más acciones el sistema y le deja en la vista actual.

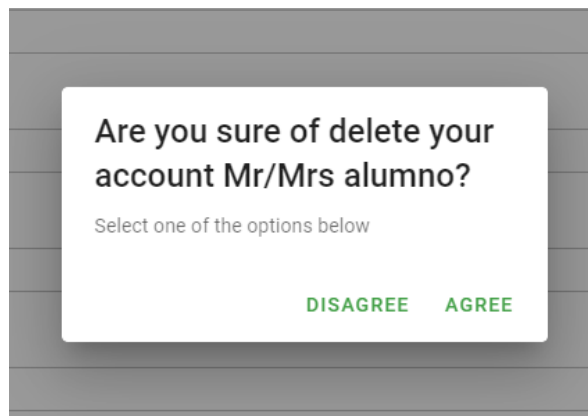


ILUSTRACIÓN 4.10: MIS DATOS - ELIMINAR DATOS

4.2.1 Mi monedero

Tanto el usuario normal como instructor tienen acceso a esta funcionalidad. El usuario en la vista Home puede encontrar un boton de Deslogueo (Logout), el cual si se pulsa, aparece una ventana emergente preguntando al usuario si desea salir de la plataforma. Si la resupuesta es afirmativa, se devuelve al usuario a la misma ventana pero solo con el boton de registro/logueo.

The screenshot shows a web interface titled "My Profile". It features a green header bar. Below the header, there is a section labeled "Amount of Points" with a text input field containing the value "10". This field is circled with a red circle labeled "1". Below this, there are two tables. The first table, circled with a red circle labeled "2", has columns "Name of UniReward", "Description of UniReward", and "Cost (UniPoints)", and it displays "No data available". The second table, circled with a red circle labeled "3", has columns "Type Operation", "Points", "Name of UniReward", "From", and "To", and it displays a single row with values "M", "10", "1", "System", and "alumno". Both tables have a "Rows per page" dropdown set to "5".

FIGURA 4.2: MI MONEDERO

4.3 Desloguear

Tanto el usuario normal como instructor tienen acceso a esta funcionalidad. El usuario en la vista Home puede encontrar un boton de Deslogueo (Logout o la Figura 4.1), el cual si se pulsa, aparece una ventana emergente preguntando al usuario si desea salir de la plataforma (Figura 4.12). Si la resupuesta es afirmativa, se devuelve al usuario a la misma ventana pero solo con el boton de registro/logueo.

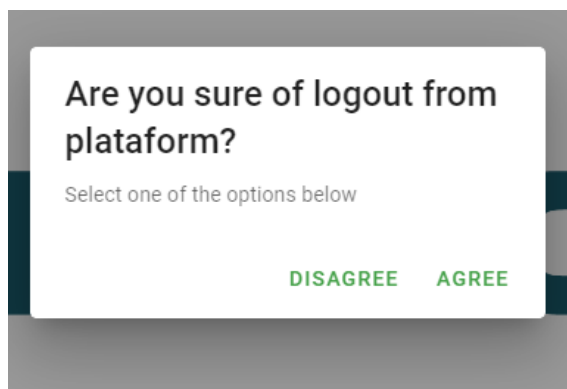


ILUSTRACIÓN 4.12: DESLOGUEAR

5. Perfil instructor exclusivamente

El instructor, en esta vista, puede desempeñar las mismas funcionalidades que el usuario normal (Elementos 3, 4 y 5 de la Figura 5.1) pero añadiendo dos funcionalidades nuevas: Nuevo curso y entrega de UniPoints (New course y UniPoints delivery respectivamente, son los elemento 1 y 2 de la figura 5.1).



indra

2022 – Copyright © Indra & Alejandro Pérez Ginés

FIGURA 5.1: HOME CON LOGUEO DE INSTRUCTOR

5.1 Nuevo curso

El instructor puede crear una nueva UniReward en este apartado. La UniReward guarda relación con cualquier tipo de sesión de ejercicios de la plataforma de iVictrix, como se ha comentado en apartados anteriores. En esta vista, el usuario puede observar un formulario para la creación de la UniReward. En dicho formulario, el instructor tiene que introducir campos como nombre y descripción de la sesión de ejercicios de iVictrix, cantidad total de UniPoints para conseguir la UniReward y el usuario que recibe la recompensa.

Si hay algun error durante la creación de la UniReward, el sistema lo notifica al instructor. Si el instructor no rellena alguno de los campos, el sistema también lo notifica.

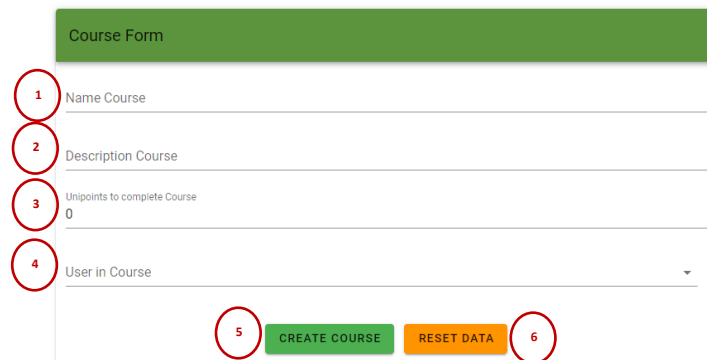


FIGURA 5.2: NUEVO CURSO

El usuario tambien, si lo desea, puede cancelar la operación. Para ello, en la parte superior de la ventana, tiene un botón para volver a la página anterior. Este botón recibe el nombre de Volver atrás (Go back). En este caso, devuelve al usuario a la vista Home.

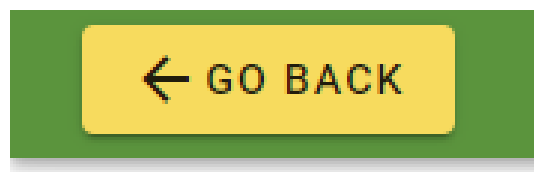


FIGURA 5.3: BOTÓN GO BACK

5.2 Entrega UniPoints

El instructor puede entregar UniPoints a otros usuarios por el rendimiento en las sesiones de ejercicio de iVictrix. Para ello, en esta vista, el instructor tiene un formulario para poder entregar los UniPoints. Los elementos de dicho formulario son: Nombre del usuario destinatario, numero de UniPoints a traspasar, la UniReward a la que pertenecen los UniPoints que se van a entregar y por último un concepto para la transferencia de UniPoints.

Si hay algun error durante la transferencia, el sistema lo notifica al instructor. Si el instructor no rellena alguno de los campos, el sistema también lo notifica.

The screenshot shows a web form titled "Reward Of UniPoints" with a green header. The form contains four input fields, each with a red circle and a number next to it: 1. "User Destiny" (dropdown), 2. "UniReward linked to this UniPoints" (dropdown), 3. "Concept of Reward" (text input), and 4. "UniPoints to deliver" (text input with the value "0"). At the bottom of the form, there are two buttons: a green "CREATE REWARD" button (annotated with a red circle and the number 5) and an orange "RESET DATA" button (annotated with a red circle and the number 6).

ILUSTRACIÓN 5.2: ENTREGA DE UNIPPOINTS

El usuario tambien, si lo desea, puede cancelar la opreación. Para ello, en la parte superior de la ventana, tiene un botón para volver a la página anterior. Este botón recibe el nombre de Volver atrás (Go back o la Figura 5.5). En este caso, devuelve al usuario a la vista Home.

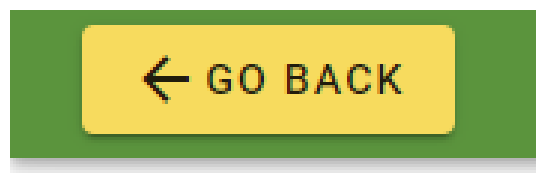


FIGURA 5.5: BOTÓN GO BACK

6. Alertas

Como se ha mencionado en el anteriores puntos, el sistema tiene alertas, dichas alertas pueden ser de cuatro tipos: Success, info, warning y error. Success es la alerta de un resultado satisfactorio en una operación. Info es una alerta de informativa para el usuario. Warning es una alerta de precaución, notifica al usuario de que puede haber problemas si sigue por un camino mientras realiza una tarea. Por último, error es un alerta usada cuando una operación no tiene un resultado exitoso.



ILUSTRACIÓN 6.1: ALERTAS DE LA PLATAFORMA