



Manual de Usuario

Aplicación Móvil HistoriAR

Aplicación Móvil Como Recurso Didáctico En La Enseñanza

Versión 1.0.0

Contenido

Introducción	1
Inicio de la Aplicación.....	2
Menú Principal	3
Información	4
Cámara	5

Introducción

El siguiente manual se elabora con el fin de poder instruir al usuario final en el uso adecuado de la aplicación, facilitando la navegación dentro de las funciones y acompañado de ilustraciones para brindar una mejor experiencia.

Inicio de la Aplicación

Después de la instalación, la aplicación se identifica dentro del menú de aplicaciones con un icono de color naranja con un libro abierto en el centro de color azul.



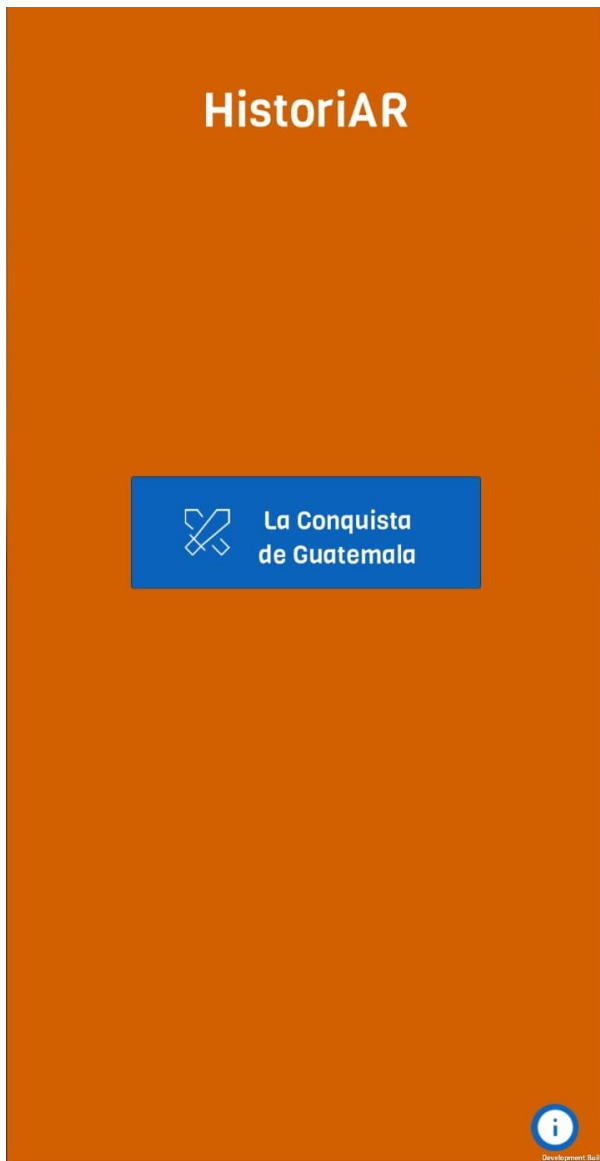
Al tocar el icono en la pantalla, se mostrará la pantalla con el logo de Unity, indicando que la aplicación fue desarrollada en dicha plataforma.



Menú Principal

A continuación, se presenta el menú principal de la aplicación. En esta pantalla se encuentran dos opciones. La primera opción es ver la información de la aplicación se puede encontrar en la parte de abajo y a la derecha de la aplicación.

La segunda opción es el seleccionar el tema a estudiar y dirigirse a la siguiente pantalla de la aplicación.



Información

Al seleccionar la opción de ver la información, se mostrará un panel con la información del desarrollador, un enlace a la página de descarga de lecturas y la versión de la aplicación.



Cámara

Al seleccionar el tema a estudiar, se abrirá la cámara de la aplicación para iniciar el reconocimiento de las imágenes presentes en las lecturas.

La lectura utilizada y el tema dentro de la aplicación deben ser las mismas para que el reconocimiento de las imágenes se realice de forma adecuada y la lectura tenga continuidad con el contenido proporcionado dentro de la aplicación.

