Proyecto Final Optical Marketing

Manual de Usuario Puesto Publicitario

Profesores:

Zohil, Julio Cesar Nelson Aquino, Francisco Jaime, Natalia Grupo 4:

Carlos Kapica 51482 Rodrigo Liberal 51658 Julián Peker 51395 Fernández David 53063

CATEDRA DE PROYECTO FINAL -OPTICAL MARKETING - MANUAL DE USUARIO PUESTO PUBLICITARIO

Contenido

Introducción	3
Iconos comunes a toda la interfaz de usuario	۷۷
Manejo del Catálogo	
Manejo del Juego	16

CATEDRA DE PROYECTO FINAL -OPTICAL MARKETING - MANUAL DE USUARIO PUESTO PUBLICITARIO

Introducción

El siguiente manual describe el modo de uso del puesto interactivo del sistema Optical Marketing. El mismo está destinado a los usuarios finales que interactúan con el dispositivo.

Se debe recordar que, según estudios realizados, las siguientes indicaciones permiten disfrutar del servicio de una manera óptima:

- Distancia mínima y máxima respectivamente al dispositivo: 1,3m 2,9m de distancia.
- Altura mínima y máxima del usuario: 0,9m 2,13m de altura.

CATEDRA DE PROYECTO FINAL -OPTICAL MARKETING - MANUAL DE USUARIO PUESTO PUBLICITARIO

Iconos comunes a toda la interfaz de usuario

Mientras el usuario se encuentre navegando el catalogo de productos, podrá observar los siguientes iconos:

Puntero, se utiliza para seleccionar las distintas opciones disponibles en pantalla. (Se controla mediante el movimiento de la mano).



Icono que permite regresar a la pantalla principal.



A través de este icono el usuario puede regresar a la pantalla anterior.



Este icono permite avanzar hacia el siguiente producto del catálogo.



De modo inverso al anterior, este icono regresa al producto anterior del catálogo.



Icono que permite dar valoración del producto que se está viendo en ese momento.



Icono de ayuda, siempre visible en la parte superior de la pantalla.

CATEDRA DE PROYECTO FINAL -OPTICAL MARKETING - MANUAL DE USUARIO PUESTO PUBLICITARIO

Manejo del Catálogo



Posiciónese delante del puesto hasta que el mismo lo detecte, notará esto cuando al mover su mano el puntero se mueva. (Duración aprox. 2 seg).



Catálogo

Juego

CATEDRA DE PROYECTO FINAL -OPTICAL MARKETING - MANUAL DE USUARIO PUESTO PUBLICITARIO



Coloque el puntero, moviendo su mano, sobre alguna de las opciones disponibles, y espere hasta que la circunferencia que rodea el puntero se cargue completamente para comenzar a utilizar el servicio.



CATEDRA DE PROYECTO FINAL -OPTICAL MARKETING - MANUAL DE USUARIO PUESTO PUBLICITARIO



Botines de Fútbol 2012



Camisetas





Seleccione, siempre utilizando el movimiento de su mano, alguno de los elementos disponibles.

CATEDRA DE PROYECTO FINAL -OPTICAL MARKETING - MANUAL DE USUARIO PUESTO PUBLICITARIO







Si desea observar las caracteristicas del producto o servicio, solo posicionese sobre el mismo, y aguarde nuevamente a que la circunferencia que rodea la mano se complete.







Argentina

Milan

Real Madrid







Bayer Munich

Chelsea

Camiseta Naranja

CATEDRA DE PROYECTO FINAL -OPTICAL MARKETING - MANUAL DE USUARIO PUESTO **PUBLICITARIO**

Camisetas









Argentina



Milan



Real Madrid



Bayer Munich



Chelsea



Camiseta Naranja

CATEDRA DE PROYECTO FINAL -OPTICAL MARKETING - MANUAL DE USUARIO PUESTO PUBLICITARIO





Si le agrada el producto, Seleccione 'Me Gusta'





Argentina



Si Ud posee un SmartPhone puede acceder a información especial del producto, realizando un escaneo del código OR.



Para obtener mas info del producto coloque su celul sobre el codigo QR







CATEDRA DE PROYECTO FINAL -OPTICAL MARKETING - MANUAL DE USUARIO PUESTO PUBLICITARIO







Si le agrada el producto, Seleccione 'Me Gusta'





Recuerde que puede recibir información de la pantalla en la que se encuentra colocando el puntero sobre la imagen del signo ? ubicada en el extremo superior





Para obtener mas info del producto coloque su celular sobre el codigo QR







CATEDRA DE PROYECTO FINAL -OPTICAL MARKETING - MANUAL DE USUARIO PUESTO **PUBLICITARIO**





Argentina













CATEDRA DE PROYECTO FINAL -OPTICAL MARKETING - MANUAL DE USUARIO PUESTO PUBLICITARIO





Si le agrada el producto, Seleccione 'Me Gusta'



Argentina





Para obtener mas info del producto coloque su celular sobre el codigo QR





CATEDRA DE PROYECTO FINAL -OPTICAL MARKETING - MANUAL DE USUARIO PUESTO PUBLICITARIO





Si le agrada el producto, Seleccione 'Me Gusta'



Argentina





Para obtener mas info del producto coloque su celular sobre el codigo QR





Si desea observar el siguiente producto o servicio del catálogo, ubíquese sobre la flecha ubicada en la esquina inferior derecha.



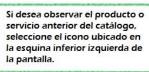
CATEDRA DE PROYECTO FINAL -OPTICAL MARKETING - MANUAL DE USUARIO PUESTO PUBLICITARIO





Argentina













CATEDRA DE PROYECTO FINAL -OPTICAL MARKETING - MANUAL DE USUARIO PUESTO PUBLICITARIO

Manejo del Juego



Catálogo

El juego se basa en econtrar coincidencias de productos sobre una grilla, para obtener premios y descuentos.



Juego

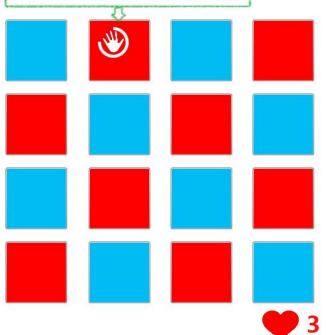
CATEDRA DE PROYECTO FINAL -OPTICAL MARKETING - MANUAL DE USUARIO PUESTO PUBLICITARIO



CATEDRA DE PROYECTO FINAL -OPTICAL MARKETING - MANUAL DE USUARIO PUESTO PUBLICITARIO



Debe posicionar el puntero sobre alguno de los rectangulos y esperar a que cargue la circunferencia.



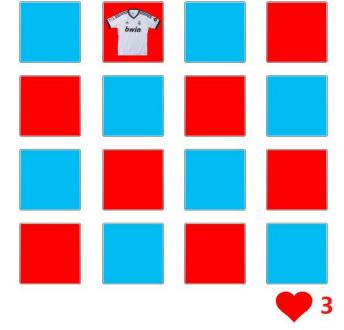


CATEDRA DE PROYECTO FINAL -OPTICAL MARKETING - MANUAL DE USUARIO PUESTO PUBLICITARIO





seleccionado.





CATEDRA DE PROYECTO FINAL -OPTICAL MARKETING - MANUAL DE USUARIO PUESTO PUBLICITARIO



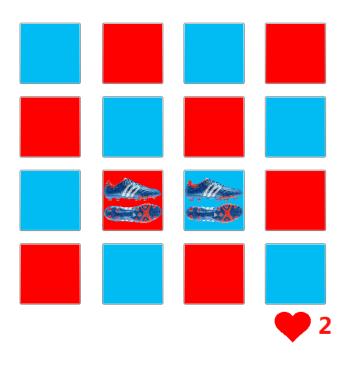




En caso de no encontrar coincidencias, Se le descontará una vida y el sistema se lo informará con un mensaje

CATEDRA DE PROYECTO FINAL -OPTICAL MARKETING - MANUAL DE USUARIO PUESTO PUBLICITARIO





en 11Core Trx Fg

Si encontrase una coincidencia, el sistema le devolverá un código OR para que pueda solicitar su premio.



CATEDRA DE PROYECTO FINAL -OPTICAL MARKETING - MANUAL DE USUARIO PUESTO PUBLICITARIO







En caso de no haber encontrado coincidencias tres veces consecutivas, el juego habrá terminado.