



MANUAL DE USUARIO

Nombre de la Aplicación: AR_APP

Versión del Software: 1.0

Fecha de publicación: 24 de enero de
2025

Desarrollado por: Jinama

Correo de Contacto: jinamadamo@gmail.com

Integrantes: Nawal Bouallala Safyoun,
Jia Le Chen y Marc Martínez Rovira

ÍNDICE

Nº Pág

1. Introducción	2
2. Requisitos	2
3. Instalación	3
4. Listado de Funcionalidades	4
5. Instrucciones de Uso	6
6. Soporte Técnico y Contacto	9
7. Feedback	10
8. Conclusión	11

1. Introducción

1.1. Descripción de la Aplicación

- Esta aplicación es una aplicación diseñada, programada y pensada desde cero a partir de una petición de la empresa Bertrandt.

1.2. Resumen de que hace la aplicación y su propósito

- Nuestra aplicación es una aplicación dedicada a la muestra de modelos en Realidad Aumentada, con los cuales se pueden hacer algunas funcionalidades que más adelante en este mismo manual os explicamos.

1.3. Propósito del Manual

- Este manual ha sido redactado con el propósito de ayudar a todas las personas que quieran descargar y utilizar nuestra aplicación.

1.4. Público Objetivo

- Esta es una aplicación dedicada a un público que tenga una edad superior a 14 años, que además dispongan de un teléfono móvil con una API que sea compatible con la API de la aplicación.

2. Requisitos

2.1. Hardware

- Para poder descargar y ejecutar correctamente nuestra aplicación es necesario un teléfono móvil Android.

2.2. Software

- Para poder ejecutar correctamente nuestra aplicación es necesario que el teléfono móvil Android disponga de una API igual o superior a la API con la que se diseñó la aplicación en cuestión, la cual es API de nivel 25 o lo que es lo mismo, disponer de una versión de Android que sea igual o superior a la versión 7.1 de Android.
- Además, para poder ejecutar correctamente nuestra aplicación, el teléfono móvil con el que queramos ejecutarla, necesita disponer de compatibilidad con la Realidad Aumentada.

2.3. Plataformas compatibles

- Actualmente, nuestra aplicación solo es compatible con los dispositivos Android que dispongan de las características anteriormente mencionadas.

3. Instalación

3.1. Descarga

- Accede al enlace proporcionado para descargar un archivo de tipo zip.
- Si descomprimes el archivo zip, encontraras una carpeta y un archivo de tipo apk, el cual solo es ejecutable en dispositivos android.
- Para poder instalar la aplicación en tu dispositivo móvil, deberás transferirte el archivo apk a tu dispositivo móvil.

3.2. Ejecución

- Tienes que hacer doble click en el archivo apk descargado, lo cual hará que se instale la aplicación en tu dispositivo.
- En el momento de iniciar la aplicación si tu dispositivo necesita tener acceso a una aplicación que le permita a tu dispositivo utilizar las funciones de Realidad Aumentada, en nuestra aplicación os saldrá un mensaje que os redirigirá a Google Play para que descargues una aplicación para poder utilizar las funciones de Realidad Aumentada en vuestro dispositivo, pero sólo os permitirá descargar la aplicación mencionada si vuestro dispositivo es compatible con las funciones de Realidad Aumentada.

4. Listado de Funcionalidades

4.1. Elección de Modelo

- En la aplicación disponemos de la posibilidad de mostrar un conjunto de diversos modelos predefinidos en la aplicación para que los usuarios puedan comprobar cómo las diferentes funcionalidades funcionan con cada modelo respectivamente.

4.2. Mover el Modelo

- En la aplicación disponemos de la posibilidad de hacer que los usuarios puedan mover el modelo que se muestra en pantalla en cualquier dirección para poder proporcionar mayor flexibilidad a los usuarios en cuanto a cómo prefieren ver el modelo que elijan ver en pantalla

4.3. Rotar el Modelo

- En la aplicación disponemos de la posibilidad de hacer que el modelo que se muestra en pantalla gire en sentido de las agujas del reloj para poder hacer que los usuarios dispongan de una mayor flexibilidad en cuanto a la orientación en la que los usuarios quieren ver el modelo que quieren mostrar.

4.4. Escalar el Modelo

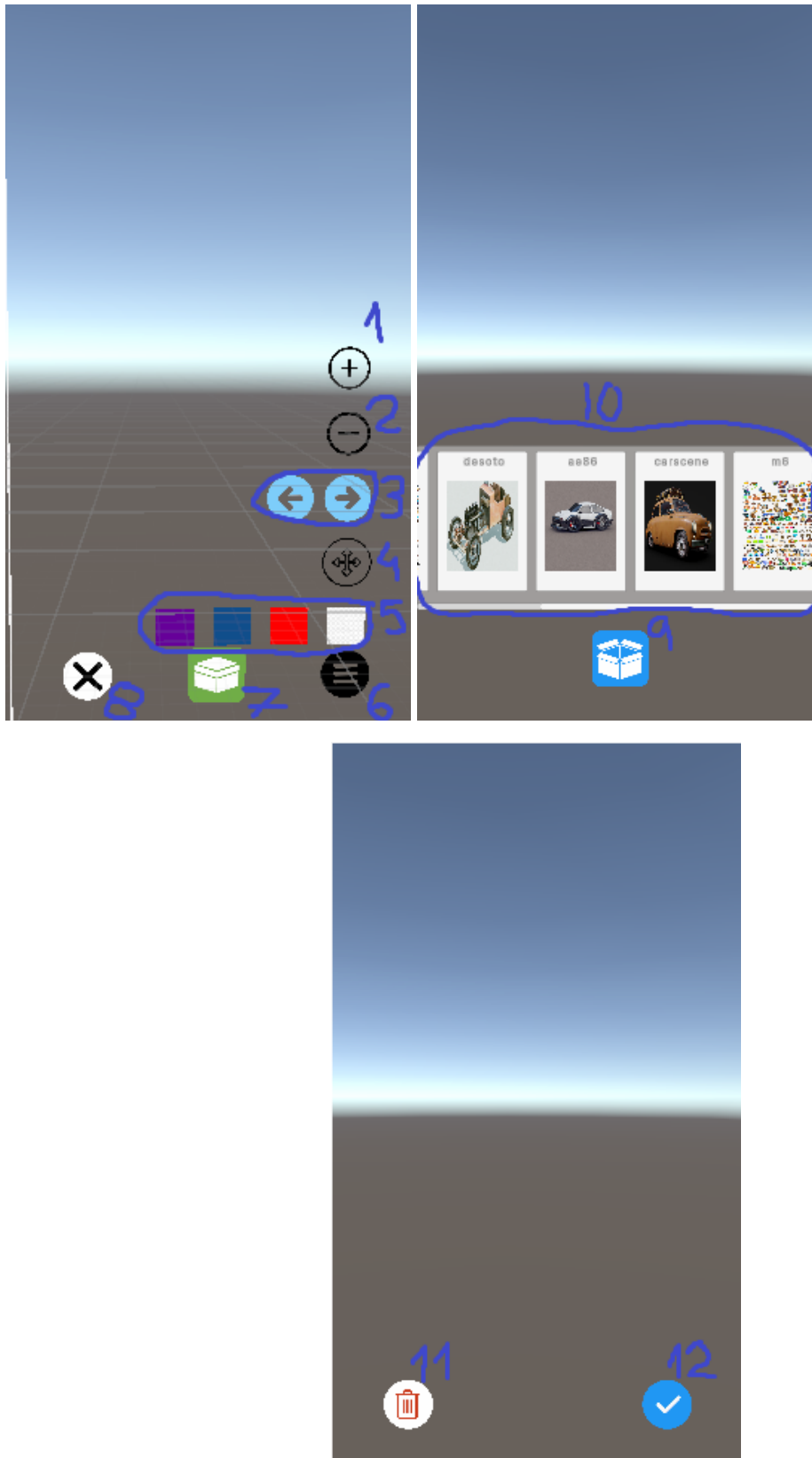
- En la aplicación disponemos de la posibilidad de agrandar o de disminuir las dimensiones del modelo que se muestra en pantalla para poder ver mejor las características del modelo mostrado.

4.5. Cambiar el Color del Modelo

- En la aplicación disponemos de la posibilidad de cambiarle el color al modelo que se muestra en pantalla entre un conjunto de 4 colores diferentes entre los que elegir.

5. Instrucciones de Uso

5.1. Esta es la interfaz de nuestra aplicación



5.2. Listado de los Botones de la Interfaz

- 1. Botón que permite agrandar las dimensiones del modelo mostrado en pantalla.
- 2. Botón que permite disminuir las dimensiones del modelo mostrado en pantalla.
- 3. Conjunto de botones que permiten rotar el modelo que se muestra en pantalla.
 - 3.1. Botón que rota el modelo en el sentido contrario al de las agujas del reloj.
 - 3.2. Botón que rota el modelo en el sentido de las agujas del reloj.
- 4. Botón que permite activar el modo mover en el modelo que se muestra en pantalla.
- 5. Conjunto de botones que permiten cambiar el color del modelo que se muestra en pantalla.
 - 5.1. Botón que permite poner de color Morado al modelo completo o solo una parte del modelo que se muestra en pantalla
 - 5.2. Botón que permite poner de color Azul al modelo completo o solo una parte del modelo que se muestra en pantalla
 - 5.3. Botón que permite poner de color Rojo al modelo completo o solo una parte del modelo que se muestra en pantalla
 - 5.4. Botón que permite poner en su color original al modelo completo o solo una parte del modelo que se muestra en pantalla
- 6. Botón que permite mostrar y ocultar el menú de botones formado por los botones del 1 al 5.4.
- 7. Botón que permite mostrar el menú de selección de modelos.
- 8. Botón que permite eliminar el modelo que se haya seleccionado.

- 9. Botón que permite volver a ocultar el menú de selección de modelos.
- 10. Menú de selección de modelos que se puede deslizar a izquierda o derecha para poder seleccionar más modelos de los que se ven a primera vista.
- 11. Botón que permite eliminar la selección de modelo.
- 12. Botón que permite confirmar la selección de modelo.

5.3. Cómo utilizar la aplicación

- Para poder elegir un modelo:
 - Primero hay que pulsar el botón que tiene el número 7.
 - A continuación, se selecciona uno de los modelos que aparecen en el selector horizontal, que hace referencia al número 10.
 - Por último, hay que pulsar el botón que tiene el número 12 para confirmar la selección.
- Para poder mover un modelo:
 - Primero hay que tener seleccionado un modelo.
 - A continuación, hay que pulsar el botón que tiene el número 6.
 - Después, hay que pulsar el botón que hace referencia al número 4.
 - Por último, hay que pulsar en cualquier lugar de la pantalla y mantener pulsado para poder mover el modelo en cualquier dirección.
- Para poder rotar un modelo:
 - Primero hay que tener seleccionado un modelo.
 - A continuación, hay que pulsar el botón que tiene el número 6.

- Después, hay que pulsar el botón que hace referencia al número 3.
- Por último, hay que pulsar en cualquier parte de la pantalla y mantener pulsado y el modelo girará en sentido de las agujas del reloj.
- Para poder escalar el modelo:
 - Primero hay que tener seleccionado un modelo.
 - A continuación, hay que pulsar el botón que tiene el número 6.
 - Por último, hay que pulsar los botones que tienen los números 1 y 2, para agrandar el tamaño del modelo o para disminuir el tamaño del modelo, respectivamente.
- Para poder cambiar el color del modelo:
 - Primero hay que tener seleccionado un modelo.
 - Por último, hay que pulsar uno de los botones que hay en el conjunto de botones con el número 5, de izquierda a derecha los botones te permiten cambiar el color a Morado, Azul, Rojo y el Pre Definido, respectivamente.

6. Soporte Técnico y Contacto

6.1. En caso de cualquier problema póngase en contacto con el servicio técnico a través de los siguientes correos electrónicos:

- [jinamadamo@gmail.com](mailto:jnamadamo@gmail.com)
- nawal.bouallala@estudiantat.upc.edu

- jjale.chen@estudiantat.upc.edu
- marc.martinez.rovira@estudiantat.upc.edu

6.2. Horarios de atención

- De Lunes a Viernes:
 - Por las mañanas:
 - De 8:00 a 13:00
 - Por las tardes:
 - De 16:00 a 20:00

7. Feedback

7.1. Para cualquier problema o error que encuentren en la aplicación póngase en contacto con los desarrolladores a través de los siguientes correos electrónicos:

- jinamadamo@gmail.com
- nawal.bouallala@estudiantat.upc.edu
- jjale.chen@estudiantat.upc.edu
- marc.martinez.rovira@estudiantat.upc.edu

7.2. Formato para informar de un problema o error

- Redactar un correo electrónico a alguno de los correos electrónicos mencionados anteriormente con el siguiente formato:
 - Asunto: Explicar el error o problema te ha ocurrido de forma muy resumida.
 - Cuerpo: Explicar detalladamente qué error o problema te ha ocurrido, explicitando que mensaje de error te ha salido, explicitando

utilizando qué funcionalidad te ha ocurrido y explicando todos los detalles posibles que hagan referencia al error o problema ocurrido.

7.3. Para cualquier sugerencia o mejora que quieran aportar a la aplicación póngase en contacto con los desarrolladores a través de los siguientes correos electrónicos:

- jinamadamo@gmail.com
- nawal.bouallala@estudiantat.upc.edu
- jjale.chen@estudiantat.upc.edu
- marc.martinez.rovira@estudiantat.upc.edu

7.4. Formato para informar de una sugerencia o mejora

- Redactar un correo electrónico a alguno de los correos electrónicos mencionados anteriormente con el siguiente formato:
 - Asunto: Explicar la sugerencia o mejora que se te ha ocurrido de forma muy resumida.
 - Cuerpo: Explicar detalladamente qué sugerencia o mejora se te ha ocurrido, explicando todos los detalles posibles que hagan referencia a la mejora o sugerencia que se te ha ocurrido para nuestra aplicación.

8. Conclusión

8.1. Agradecimientos

- Te agradecemos que hayas decidido tomarte el tiempo para descargarte e instalarte nuestra aplicación.
- Sabemos que nuestra aplicación está en su primera versión y seguramente tengas muchas ideas para mejorarla, por lo que te animamos a realizar correos electrónicos siguiendo el formato mencionado anteriormente para poder aportar esas grandes ideas a versiones futuras de nuestra aplicación.