



# **QUIZCRAFT**

## **DISEÑO DE LA APLICACIÓN MOVIL**

**AUTORES:**

JUAN JESÚS SUÁREZ MIRANDA

ANTONIO MANUEL SANCHEZ RAMÍREZ

# ÍNDICE

1. Descripción de la aplicación .....	3
2. Wireframes .....	4

# 1. Descripción de la aplicación

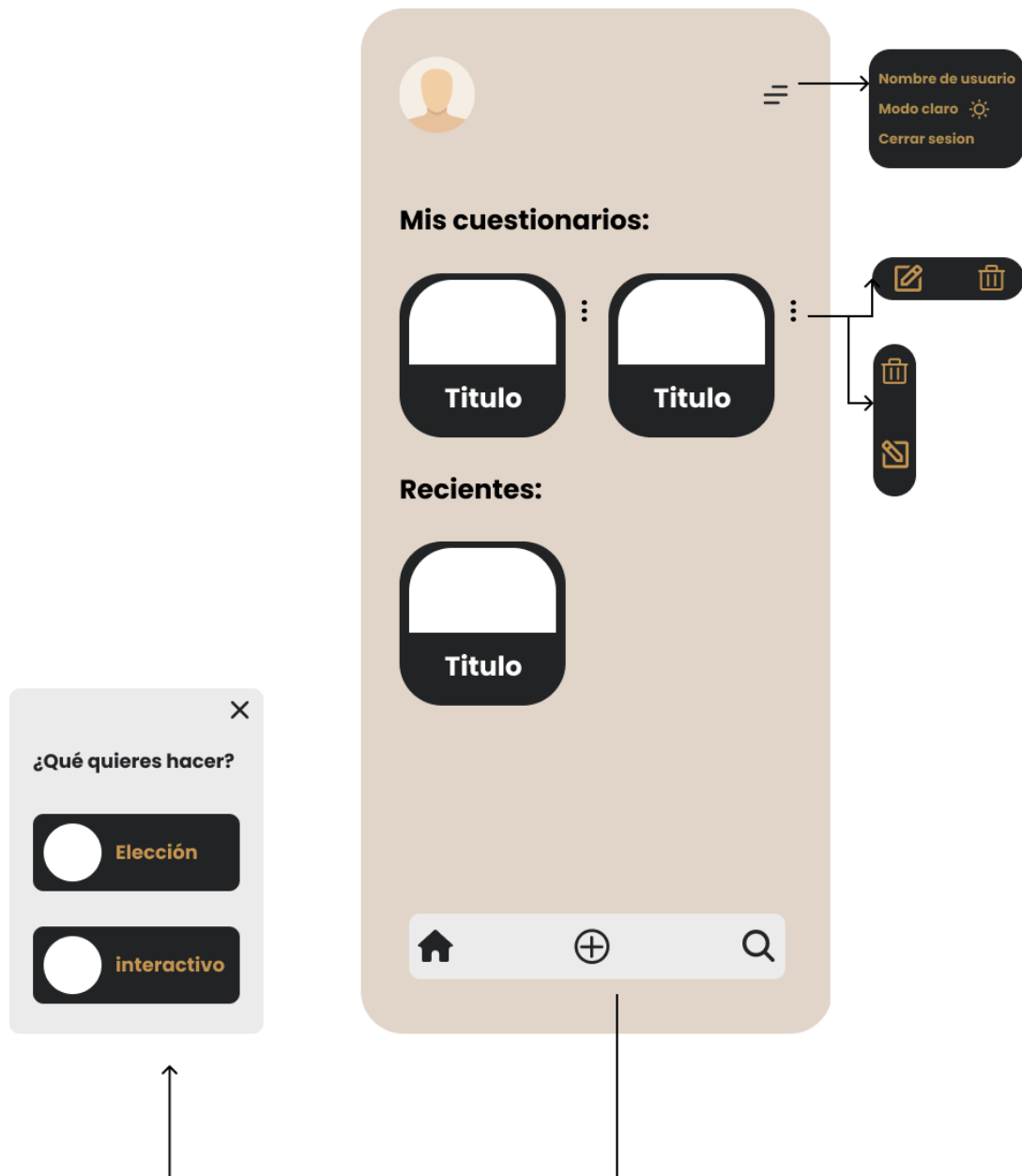
La aplicación móvil, desarrollada en Kotlin, está diseñada para facilitar el aprendizaje y la preparación de exámenes mediante la generación de cuestionarios personalizados a partir de diversas fuentes de contenido. Los usuarios podrán crear cuestionarios de manera dinámica utilizando múltiples formatos de entrada, tales como documentos PDF, imágenes preexistentes o capturadas directamente con la cámara del dispositivo. A través de un sistema avanzado de reconocimiento de texto (OCR), la aplicación extraerá el contenido relevante de estos formatos y generará automáticamente preguntas y respuestas sobre los temas contenidos en los mismos.

Además de generar automáticamente preguntas, los usuarios podrán importar cuestionarios ya existentes, lo que les permitirá incorporar preguntas creadas a su biblioteca personal. De este modo, se agiliza el proceso de estudio y se adapta a las necesidades individuales de los usuarios. La aplicación también contará con una función de búsqueda que permitirá a los usuarios explorar cuestionarios creados por otros, fomentando el intercambio de recursos educativos y la colaboración entre los estudiantes.

Cada usuario podrá crear una cuenta personal donde se almacenarán sus cuestionarios, lo que permitirá acceder a ellos en cualquier momento y desde cualquier dispositivo. Esto garantizará que los datos se sincronicen en la nube y estén siempre disponibles para un uso eficiente. La experiencia de estudio se complementará con la posibilidad de realizar los cuestionarios generados como si fueran juegos interactivos, transformando el proceso de aprendizaje en algo más dinámico y atractivo.

La aplicación proporcionará una plataforma robusta y flexible para estudiantes que busquen métodos eficientes y personalizados de preparación para sus exámenes, empleando las capacidades avanzadas de Kotlin para asegurar un rendimiento óptimo y una interfaz de usuario intuitiva y moderna.

## 2. Wireframes



Página principal, podremos ver cuestionarios creado y jugados recientemente.



Página de usuario, aquí podremos observar ciertos datos del usuario que ha iniciado sesión.



A mobile application interface for editing a user profile. The screen has a light beige background. At the top left is a circular profile picture placeholder with an orange silhouette. At the top right is a hamburger menu icon. Below these are three white input fields with orange text labels: "Nombre de usuario", "correo electrónico", and "contraseña". Under the password field is a white square button with a camera icon. At the bottom of the form area are two dark grey buttons with orange text: "Cancelar" and "Aceptar". At the very bottom is a navigation bar with three icons: a house, a plus sign, and a magnifying glass.

Nombre de usuario

correo electrónico

contraseña



Cancelar Aceptar

Editar perfil, en esta vista se podrá editar algunos datos del usuario.



Búsqueda de cuestionarios, en esta vista se ven los cuestionarios que encuentra el motor de búsqueda.

A mobile application interface for editing a questionnaire. The screen has a light beige background. At the top left is a circular profile icon with an orange silhouette. At the top right is a hamburger menu icon. Below these are four input fields: a text field labeled 'nombre del cuestionario', a square image field with a camera icon, a text field labeled '# tags', and a larger text area labeled 'Descripción'. At the bottom of the form are two dark buttons labeled 'Cancelar' and 'Aceptar'. At the very bottom is a navigation bar with three icons: a home icon, a plus icon, and a search icon.

Edición de cuestionario, en esta vista se podrá editar un cuestionario ya creado.

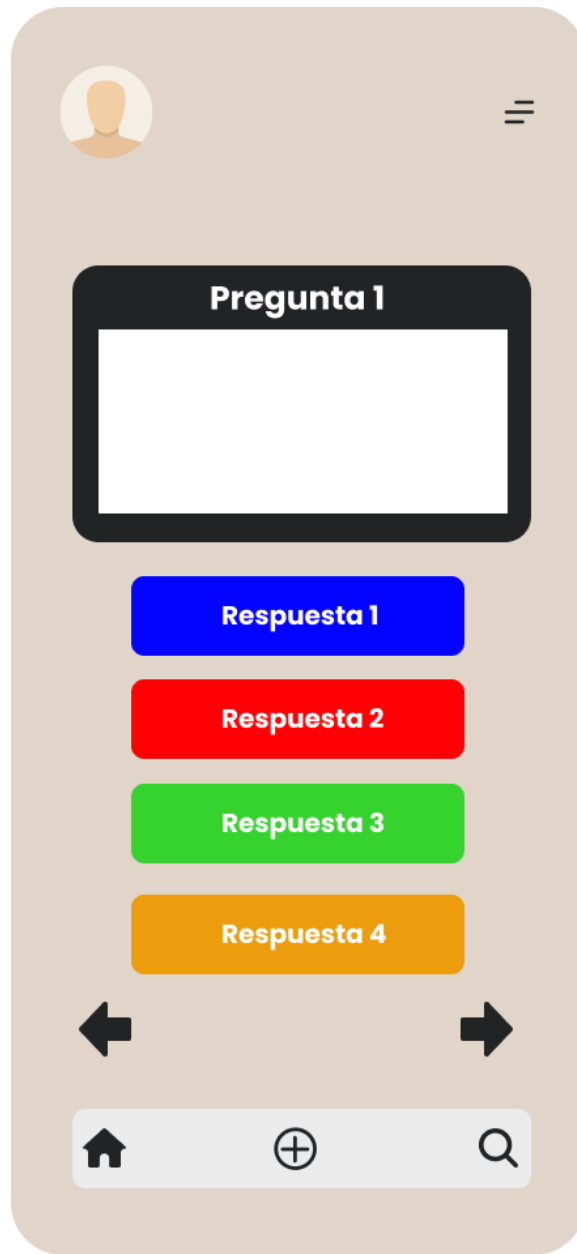




Información de cuestionario, en esta vista se podrá observar una pequeña información del cuestionario.



Juego de cuestionario, en esta vista simula como se vería el cuestionario en modo examen.



Juego de cuestionario con imagen, al igual que la vista anterior, es una simulación de la jugabilidad del cuestionario, pero con el agregado de imágenes.



Resultado de cuestionario, esta es una vista final de la calificación del cuestionario, luego de jugarlo.

A mobile application interface for creating a questionnaire. The screen has a light beige background. At the top left is a circular profile icon with an orange silhouette. At the top right is a hamburger menu icon. Below these is a text input field with the placeholder "nombre del cuestionario". Underneath is a camera icon in a white square. Then, there are two buttons: "Generar con un documento" with a document icon, and "Genera de un texto" with a document icon. Below these is a text input field with the placeholder "# tags". Then is a larger text input field with the placeholder "Descripción". At the bottom is a navigation bar with three icons: a home icon, a plus icon, and a search icon.

Creación del cuestionario, en esta vista se muestra cómo se crearán los cuestionarios, introduciendo un texto o un pdf con formato de pregunta respuesta.



A mobile app registration screen mockup. At the top, a white rounded rectangle contains the word "Logo" in bold black text. Below this, a dark gray rounded rectangle contains three white input fields with orange placeholder text: "Nombre de usuario", "Contraseña", and "Correo". Under the input fields, the text "Iniciar sesion" is displayed in white. Below that is a gold button with the text "Registrarse" in white. At the bottom of the dark gray area is the Google logo. The entire screen is set against a light beige background.

Registro, en esta vista se muestra cómo será el registro de un usuario nuevo, habilitaremos la opción de hacerlo con Google.



Inicio de sesión, en esta vista se muestra como se hace el login de un usuario en la aplicación.