# MANUAL DE USUARIO



**UNSE** 

# PROTOTIPO LACIFOWEB

Este documento está destinado a todos los usuarios del prototipo LACIFOWEB. Contiene información sobre las opciones disponibles que permiten la Gestión de Experimentos que se realizan en el Laboratorio de Cinética y Fotoquímica (LACIFO) de la FAyA. UNSE.

# ÍNDICE

CONSIDERACIONES DEL PROTOTIPO	2
NGRESO AL SISTEMA (LOGIN)	3
NICIO	3
GESTIÓN DE EXPERIMENTOS	4
CREAR EXPERIMENTO	5
CONFIRMACIÓN	6
AGREGAR PRODUCTOS: PRODUCTOS AGREGADOS	7
AGREGAR PRODUCTOS: BUSCAR PRODUCTOS	8
CARGAR SERIES	9
AGREGAR EQUIPOS: EQUIPOS AGREGADOS	. 10
AGREGAR EQUIPOS: BUSCAR EQUIPOS	. 10
VERIFICACIÓN DE LA INFORMACIÓN	.11
NFORMACIÓN ADICIONAL: AGREGAR INFORMACIÓN	.13
NFORMACIÓN ADICIONAL: EDITAR INFORMACIÓN	
CAMBIAR ESTADO	.14
DETALLES DEL EXPERIMENTO: INFORMACIÓN INICIAL	. 15
DETALLES DEL EXPERIMENTO: PRODUCTOS Y EQUIPOS	.16
DETALLES DEL EXPERIMENTO: MÁS INFORMACIÓN	. 18

# Manual de usuario

#### PROTOTIPO LACIFOWEB

#### CONSIDERACIONES DEL PROTOTIPO

La aplicación LACIFOWEB se define como un prototipo, ya que ofrece una funcionalidad parcial respecto a la definición del Sistema completo.

Este prototipo únicamente permite la realización de Gestión de Experimentos del LACIFO.

El sistema completo está compuesto de tres subsistemas: Gestión de Experimentos, Control de Inventario y Gestión de Usuarios, como se muestra en la figura 1.



Figura 1: Subsistemas del LACIFOWEB

Se ha decidido la realización del prototipo sobre la Gestión de Experimentos, debido a que este subsistema marca la diferencia entre LACIFOWEB y cualquier sistema existente de control de inventario.

### INGRESO AL SISTEMA (LOGIN)

Al ingresar al sistema se presenta la pantalla de autenticación de usuarios (Login). Este formulario solicita el ingreso de la dirección de mail y contraseña del usuario (Figura 2). En caso de ingresar información incorrecta, se muestra un mensaje de error solicitando el ingreso nuevamente.



Figura 2: Formulario de ingreso al sistema (login).

#### INICIO

Luego de ingresar al sistema, se presenta la pantalla de inicio (Figura 3). Desde esta pantalla en adelante, el sistema se divide en tres secciones: Menú superior (1), Menú lateral (2) y Contenido de la página actual (3).

- 1) El menú superior está compuesto por: Logo del sistema, notificaciones y opciones de la cuenta del usuario.
- 2) El menú lateral está compuesto los accesos a las páginas de Inicio, Tareas, Gestión de experimentos, Manual de usuario, Realizar encuesta y la opción de Cerrar sesión.
- 3) El contenido de la página actual, en este caso: Página principal.

La página principal presenta un resumen de la información de importancia para el usuario.

Está compuesta por 3 paneles: Usuario (4), Tareas (5) y Actividad reciente (6).

El panel de Usuario tiene la imagen, nombre y dirección de mail del usuario. Debajo se muestra una lista rápida de accesos a tareas, notificaciones y experimentos. Y a la derecha de cada ítem de la lista, la cantidad de cada uno.

El panel de Tareas muestra la lista de las tareas pendientes que tiene el usuario, permitiendo marcar como realizada, ver detalles o eliminar cada una.

El panel de Actividad reciente muestra la actividad reciente de importancia realizada en el sistema por el usuario actual u otros usuarios.

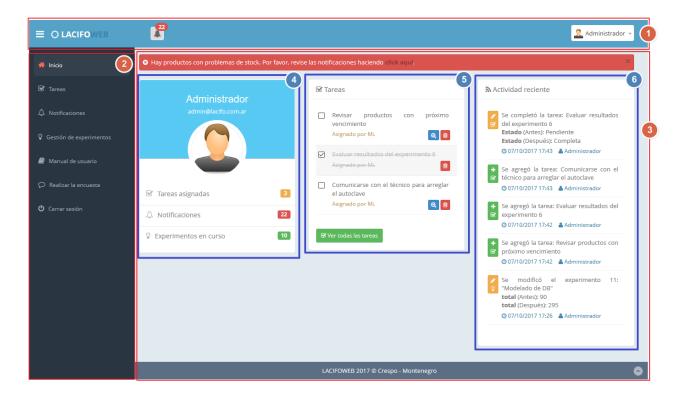


Figura 3: Pantalla de Inicio del Sistema.

## GESTIÓN DE EXPERIMENTOS

Para iniciar la gestión de experimentos se debe seleccionar la opción "Gestión de experimentos" del menú lateral. A continuación, se mostrará la pantalla que permite realizar todas las operaciones asociadas a los experimentos (Figura 4).

En esta pantalla, se presenta la siguiente información: Un panel con los enlaces de navegación superior (1); Un botón con la opción para crear un nuevo experimento (2); Una clasificación de la cantidad de experimentos para cada estado (3); Un listado de todos los experimentos (4) que permite realizar una búsqueda avanzada, búsqueda simple (un campo de texto único), y las columnas del listado con fecha, título, usuario creador, estado actual y las posibles acciones para cada experimento dependiendo su estado actual.

Las acciones posibles dependiendo el estado actual son:

- Estado INICIADO: Ver detalles, eliminar, modificar información inicial, agregar productos, cargar series, agregar equipos, verificar información, cambiar estado y agregar información adicional.
- Estado PREPARADO: Ver detalles, editar información inicial, cambiar estado y agregar información adicional.
- Estado EN CURSO: Ver detalles, editar información inicial, cambiar estado y agregar información adicional.
- Estado FINALIZADO: Ver detalles.

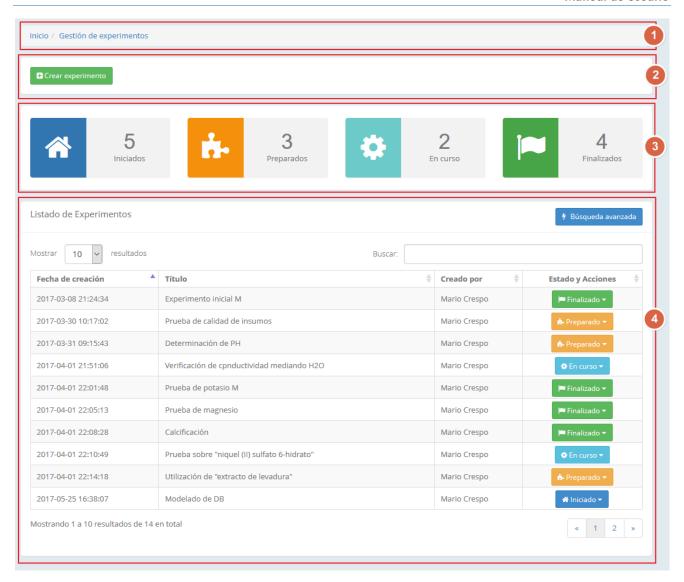


Figura 4: Pantalla de Gestión de experimentos.

#### CREAR EXPERIMENTO

Para crear un nuevo experimento se debe presionar el botón "Crear experimento". A continuación, se mostrará la pantalla que permite cargar la información inicial de un experimento (Figura 5).

El contenido de esta pantalla se divide en 3 paneles: Etapas en la creación (1), Información inicial (2) y opciones disponibles (3).

El panel de Etapas en la creación indica al usuario todas las etapas que forman parte de la creación de un experimento y destaca la etapa en que se encuentra actualmente en color azul, las etapas completas en verde y las faltantes en gris.

El panel de información inicial permite cargar la información más importante de un experimento: título, descripción, condiciones y resultados.

Por último, el panel de opciones disponibles. Cancelar para volver a la pantalla de Gestión de Experimentos y Continuar para dirigirnos a la siguiente etapa de la creación.

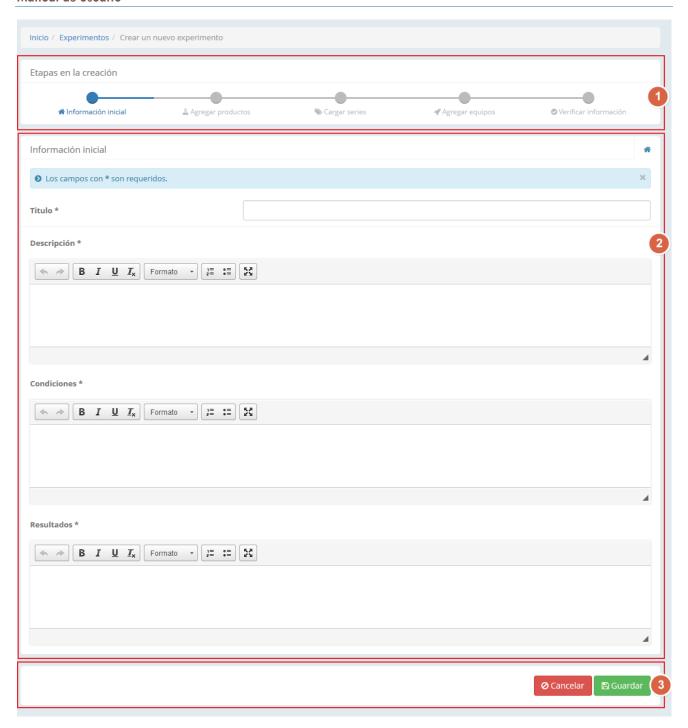


Figura 5: Pantalla de Creación de un experimento. Información inicial.

# CONFIRMACIÓN

Luego de realizar algún cambio durante el proceso de creación se muestra una pantalla de Confirmación (Figura 6).

El contenido de esta pantalla se divide en 3 paneles: Opciones disponibles (1), Etapas en la creación (2) e Información del experimento (3).

El panel de opciones disponibles muestra un mensaje de confirmación de los cambios que se han realizado correctamente. Y de acuerdo a los cambios realizados, las opciones disponibles para continuar.

El panel de Etapas en la creación indica al usuario todas las etapas que forman parte de la creación de un experimento y destaca la etapa en que se encuentra actualmente en color azul, las etapas completas en verde y las faltantes en gris.

El panel de Información del experimento muestra la información básica del mismo: Título, estado actual, fecha de creación y el usuario creador.

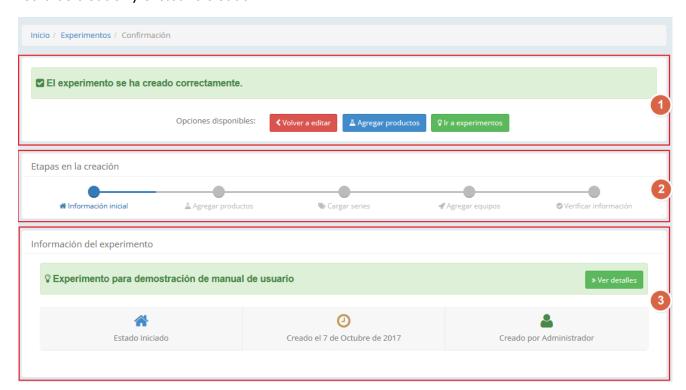


Figura 6: Pantalla de Confirmación de cambios.

#### AGREGAR PRODUCTOS: PRODUCTOS AGREGADOS

Para continuar con la siguiente etapa de la creación se muestra la pantalla que permite agregar productos al experimento (Figura 7).

Como se puede ver en esta pantalla, el panel de Etapas en la creación (1) ha marcado la primera etapa como completa y se sitúa en Agregar productos como etapa actual.

El panel de Agregar productos (2) está compuesto por dos pestañas.

Productos agregados (3): en esta pestaña se muestra el listado de los productos que se han agregado al experimento, la información que se muestra de cada producto es: código, nombre, tipo de producto, marca en caso que el producto utilice series, cantidad a utilizar y la opción de eliminar que permite quitar el producto del experimento.

La pestaña Buscar productos (4) la podemos ver activa en la figura 8.

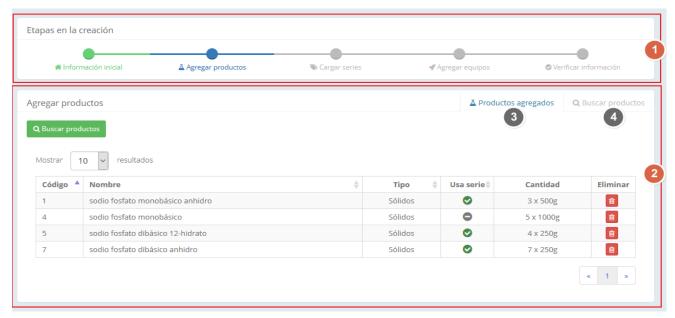


Figura 7: Pantalla de Creación de un experimento. Agregar productos, productos agregados.

#### AGREGAR PRODUCTOS: BUSCAR PRODUCTOS

La pestaña activa Buscar productos (Figura 8) nos muestra un formulario de búsqueda de productos por código, nombre y tipo de producto. Si todos estos campos quedan en blanco, por defecto se buscan todos los productos y se genera un listado con los resultados.

Cada producto de este listado de búsqueda tiene la siguiente información: código, nombre, tipo de producto, si el producto debe cargar series, cantidad a consumir, fracción por la que se divide, cantidad disponible y la opción de agregar que figura en verde en caso de estar disponible, o en amarillo en caso que el producto ya se haya seleccionado.

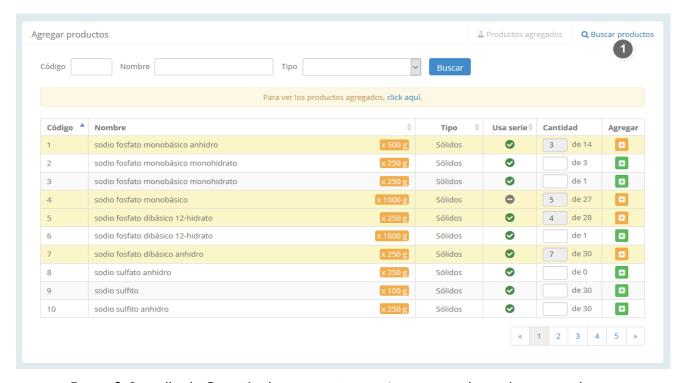


Figura 8: Pantalla de Creación de un experimento. Agregar productos, buscar productos.

#### **CARGAR SERIES**

La siguiente etapa de la creación de un experimento presenta la pantalla que permite cargar las series a los productos seleccionados (Figura 9).

Para cada producto que deba cargar series, se genera una sección que permite la selección de múltiples series, en este caso las secciones (1) y (2) que corresponden a dos productos.

En cada sección se muestra el nombre del producto, un listado con las series disponibles, un listado complementario con las series seleccionadas y un mensaje que avisa si se han seleccionado todas las series o la cantidad que falta por seleccionar.

En la sección (1) el producto debía seleccionar 3 series. Al completar la selección, el listado de series disponibles quedó bloqueado y se muestra el mensaje: "Se han seleccionado todas las series".

En la sección (2) el producto debe seleccionar 4 series. Como no se han seleccionado series aún, el listado de series seleccionadas esta en blanco.

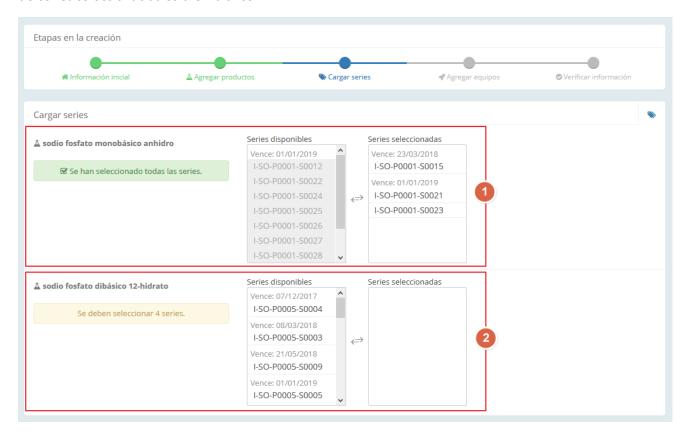


Figura 9: Pantalla de Creación de un experimento. Cargar series.

#### AGREGAR EQUIPOS: EQUIPOS AGREGADOS

Al continuar con la creación de experimentos, la siguiente etapa de la creación presenta la pantalla que permite agregar equipos (Figura 10).

La sección agregar equipos (1), se divide en dos pestañas. Equipos agregados (2) y Buscar equipos (3).

La pestaña Equipos agregados (2), muestra un listado con los equipos que van a utilizarse para realizar el experimento. Por cada equipo de la lista se muestra su nombre, marca, observaciones, el estado en que se encuentra y la opción de eliminar que permite quitar a cada equipo del experimento.

La pestaña Buscar equipos (3) se puede ver activa en la figura 11.

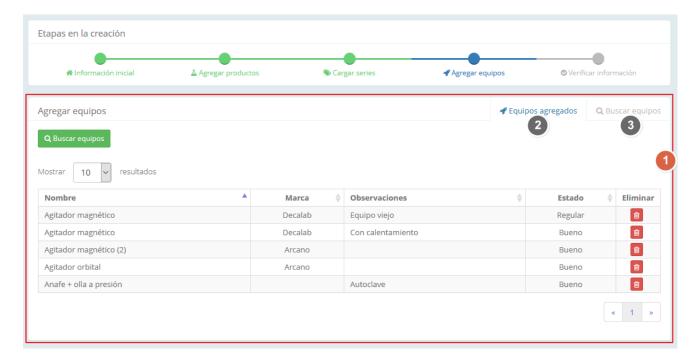


Figura 10: Pantalla de Creación de un experimento. Agregar equipos, equipos agregados.

#### AGREGAR EQUIPOS: BUSCAR EQUIPOS

La pestaña activa Buscar equipos (Figura 11) nos muestra un formulario de búsqueda de equipos por nombre, marca y estado. Si todos estos campos quedan en blanco, por defecto se buscan todos los equipos y se genera un listado con los resultados.

Cada equipo de este listado de búsqueda tiene el nombre, marca, observaciones, estado y la opción de agregar que figura en verde en caso de estar disponible, o en amarillo en caso que el equipo ya se haya agregado.

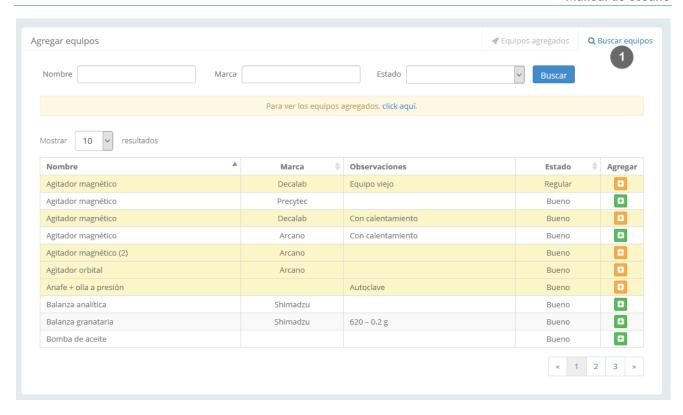


Figura 11: Pantalla de Creación de un experimento. Agregar equipos, buscar equipos.

## VERIFICACIÓN DE LA INFORMACIÓN

La etapa final de la creación de un experimento es la verificación de la información ingresada. Esta información se muestra en la pantalla Verificar información (Figura 12).

Como se puede ver, en el panel de Etapas de creación (1), se ha llegado a la etapa final, completando todas las anteriores.

El panel de Verificar información está compuesto por cuatro secciones.

- Un resumen del experimento (2) que muestra el título, cantidad de productos, series, equipos y
  costo total.
- Una sección con la información inicial (3) compuesta por título, descripción, condiciones y resultados, permitiendo la opción de editar dicha información presionando el botón editar situado a la derecha de la sección.
- Una sección con los productos asociados al experimento (4), que muestra un listado compuesto por código, nombre, tipo de producto, si usa serie y la cantidad a utilizar. Esta sección también tiene la opción de editar.
- Una sección con todas las series asignadas a los productos a utilizar (5), que se muestran en forma de listado, con la opción de editar esta información.
- Una sección con los equipos a utilizar (ó), que muestra un listado compuesto por nombre, marca, observaciones y estado. También con la opción de editar.

Y en el panel inferior se muestra el estado actual del experimento y las opciones disponibles (7).

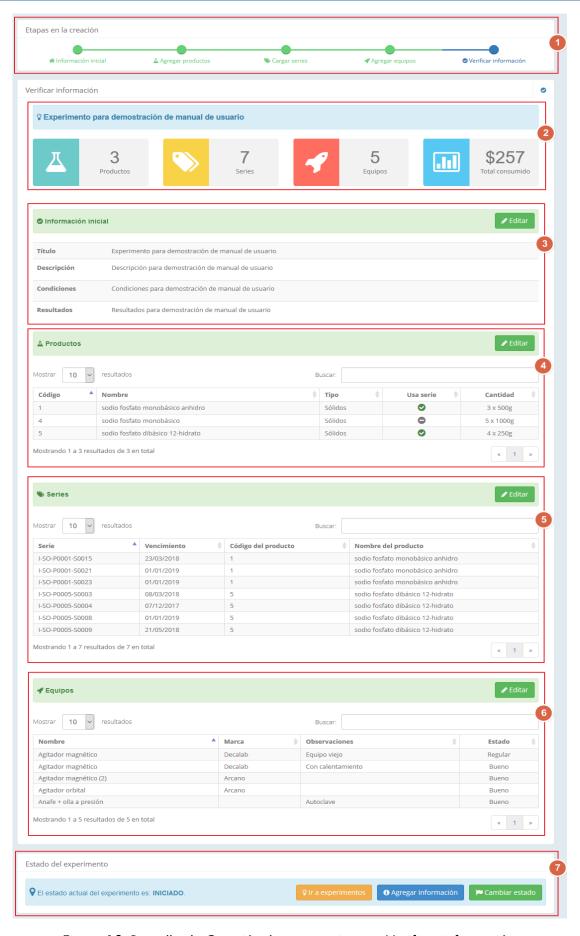


Figura 12: Pantalla de Creación de un experimento. Verificar información.

## INFORMACIÓN ADICIONAL: AGREGAR INFORMACIÓN

Una vez creado el experimento, o al menos cargada la información inicial. Se puede acceder a la pantalla que permite agregar información adicional al experimento (Figura 13).

La información adicional del experimento, es todo tipo de información que pueda ayudar a comprender mejor el experimento. Se puede agregar esta información en todo el transcurso del experimento hasta que haya finalizado.

El panel de información adicional se divide en dos pestañas. Agregar (1) y Editar (2).

La pestaña de Agregar información está compuesta por un resumen del experimento (3) que muestra el título, estado, fecha de creación y el usuario creador. Y por un formulario que permite agregar información (4) compuesto por un campo de texto y el botón Guardar.

La pestaña Editar información se muestra activa en la figura 14.

En el panel inferior se muestran las opciones disponibles (5). Puede ir a la pantalla que permite el cambio de estado del experimento, Volver para dirigirnos al panel de Gestión de Experimentos o Editar información que muestra el contenido de la pestaña Editar información (2).

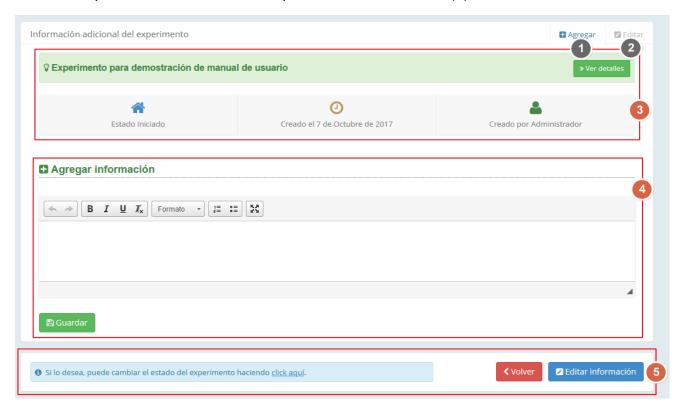


Figura 13: Pantalla de Información adicional de un experimento. Agregar información.

# INFORMACIÓN ADICIONAL: EDITAR INFORMACIÓN

La pestaña activa Editar información (1) es la segunda pestaña del panel de Información adicional (Figura 14). En esta pestaña se muestra un listado con toda la información adicional que se ha agregado al experimento (2).

Este listado de información adicional está compuesto por la fecha, el usuario, el estado del experimento en el momento que se ha cargado la información, la información y las acciones disponibles.

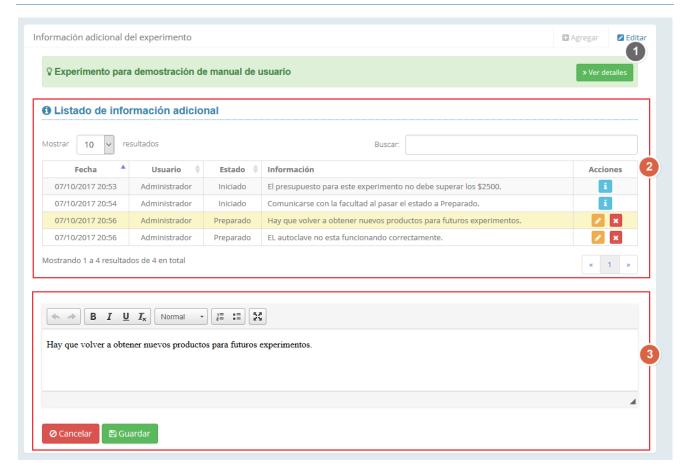


Figura 14: Pantalla de Información adicional de un experimento. Editar información.

#### **CAMBIAR ESTADO**

Desde el panel principal de Gestión de experimentos se puede acceder a la pantalla que permite cambiar el estado del experimento (Figura 15).

En esta pantalla se muestra el panel del estado del experimento compuesto por dos secciones. En la sección (1) se muestra el título del experimento, el estado, fecha de creación y el usuario creador. En la sección (2) se muestran todos los estados por los que debe pasar un experimento (Iniciado, Preparado, En curso y Finalizado), el estado actual se muestra en color azul, los estados completos en color verde y los estados faltantes en color gris.

En el panel de opciones disponibles (3) se muestra un mensaje que permite dirigirse a agregar información adicional, un botón de volver para volver al panel de Gestión de experimentos y el botón de Cambiar estado que permite cambiar el experimento al estado siguiente.

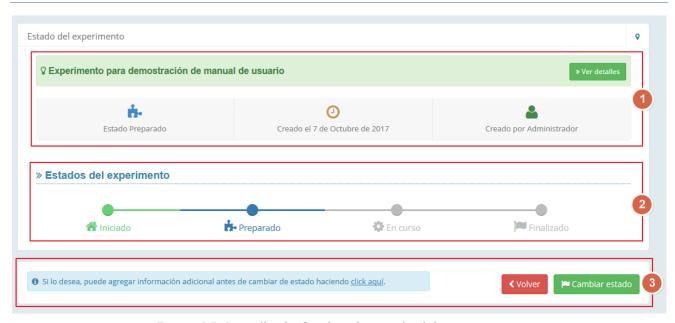


Figura 15: Pantalla de Cambio de estado del experimento.

### DETALLES DEL EXPERIMENTO: INFORMACIÓN INICIAL

Desde el panel de Gestión de experimentos podemos acceder a la pantalla que muestra la información detallada de cualquier experimento (Figura 16).

El panel de detalles del experimento está dividido en tres pestañas: Información inicial (1), Productos y equipos (2) y Más información (3).

La primera pestaña correspondiente a la información inicial está compuesta por tres secciones.

- Una sección que muestra el resumen del experimento (4) formado por el título, estado actual, fecha de creación y usuario creador.
- Otra sección que muestra la información inicial (5) compuesta por la descripción, condiciones y resultados.
- Y finalmente dos botones inferiores para ayudar la navegación (6) que corresponden a Productos y equipos y Más información, ambos activan sus correspondientes pestañas.

En el panel de opciones disponibles (7) se muestra un botón de volver para volver al panel de Gestión de experimentos, un botón que permite dirigirse a agregar información adicional y el botón de Cambiar estado que permite cambiar el experimento al estado siguiente.

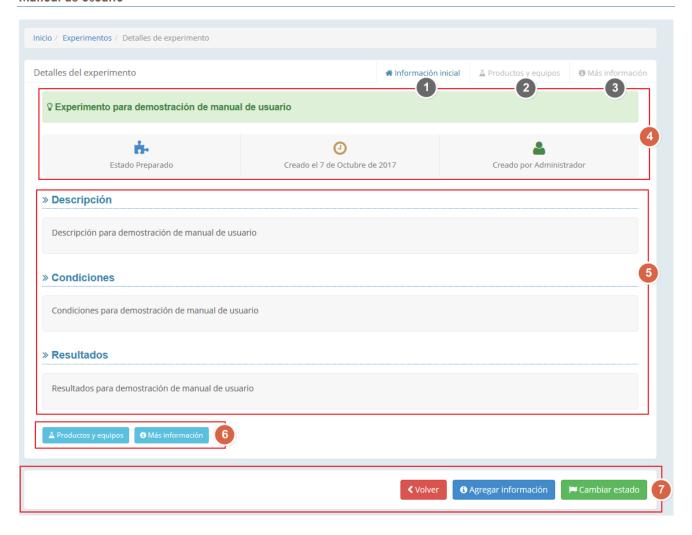


Figura 16: Pantalla de Detalles del experimento. Información inicial.

#### DETALLES DEL EXPERIMENTO: PRODUCTOS Y EQUIPOS

La pestaña activa Productos y equipos (1) es la segunda pestaña del panel de Detalles del experimento (Figura 17). En esta pestaña se muestra la información correspondiente a productos, series y equipos que se han agregado para ser utilizados en el experimento.

Esta pestaña está compuesta por cinco secciones: el resumen del experimento (2) al igual que la pestaña inicial, el listado de productos (3), el listado de series asociadas a los productos (4), el listado de equipos (5) y los botones inferiores (6) que facilitan la navegación con las otras pestañas.

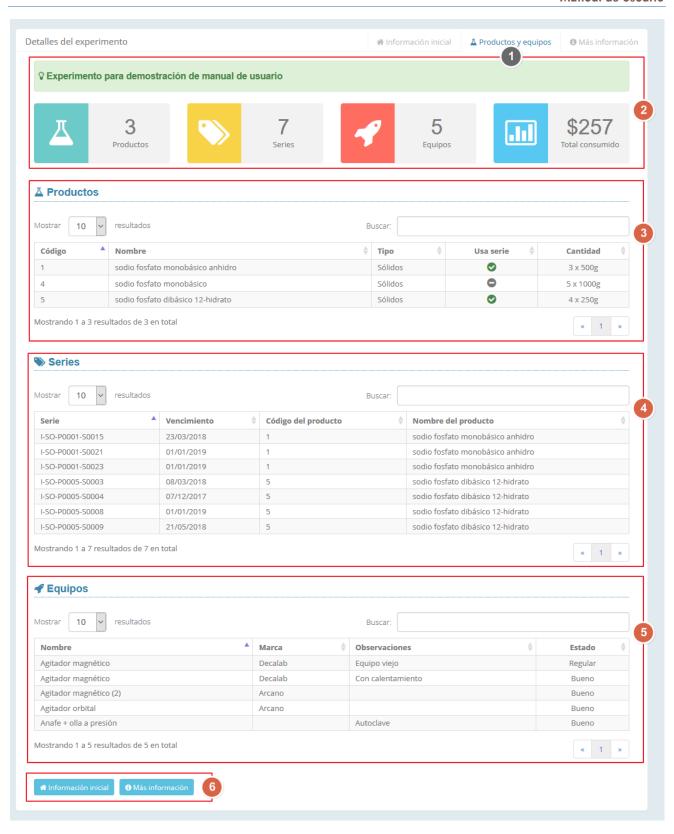


Figura 17: Pantalla de Detalles del experimento. Productos y equipos.

# DETALLES DEL EXPERIMENTO: MÁS INFORMACIÓN

La pestaña activa Más información (1) es la tercera pestaña del panel de Detalles del experimento (Figura 18). En esta pestaña se muestra la información correspondiente a la Información adicional que se ha agregado y el registro completo de todos los eventos asociados al experimento.

Esta pestaña está compuesta por tres secciones: la información adicional del experimento (2), un listado con el registro completo de eventos (3) y los botones inferiores (4) que facilitan la navegación con las otras pestañas.

Cada información adicional agregada al experimento se muestra como ítems, donde cada ítem tiene un icono en color azul que identifica el estado del experimento en el momento en que se cargó la información, seguido por la fecha, el usuario que ha cargado la información y la información agregada.

El listado del registro de eventos está compuesto por la fecha, el usuario, la acción realizada, una breve descripción del evento e información complementario en caso de ser necesaria para describir mejor el evento.

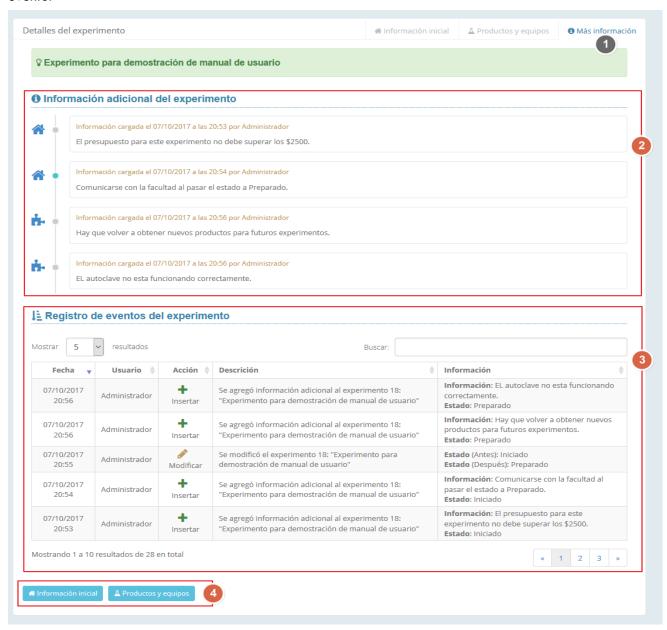


Figura 18: Pantalla de Detalles del experimento. Más información.