



Actualización: Mayo de 2025

ENTRENADOR DE PERROS TRUFOSESOS

Manual de
Usuario

POR:

Marlene De la Cruz

Manual de usuario

índice

1. Condiciones para el uso de la aplicación	3
2. Inicio de aplicación	4
3. Menú principal	5
4. Botones	6
5. Trucos	7
6. Información trucos	8
7. Perros	9
8. Descargas	15
9. Entrenamiento	
a. Sentado	17
b. Pata	27

CONSIDERACIONES PARA EL USO DE LA APLICACIÓN



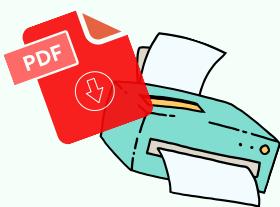
Aplicación actualmente para dispositivos Android.



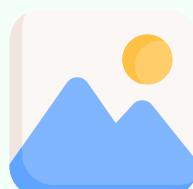
Se necesita permisos de uso de micrófono.



Para comenzar el entrenamiento del perro 3D se activará la cámara automáticamente.



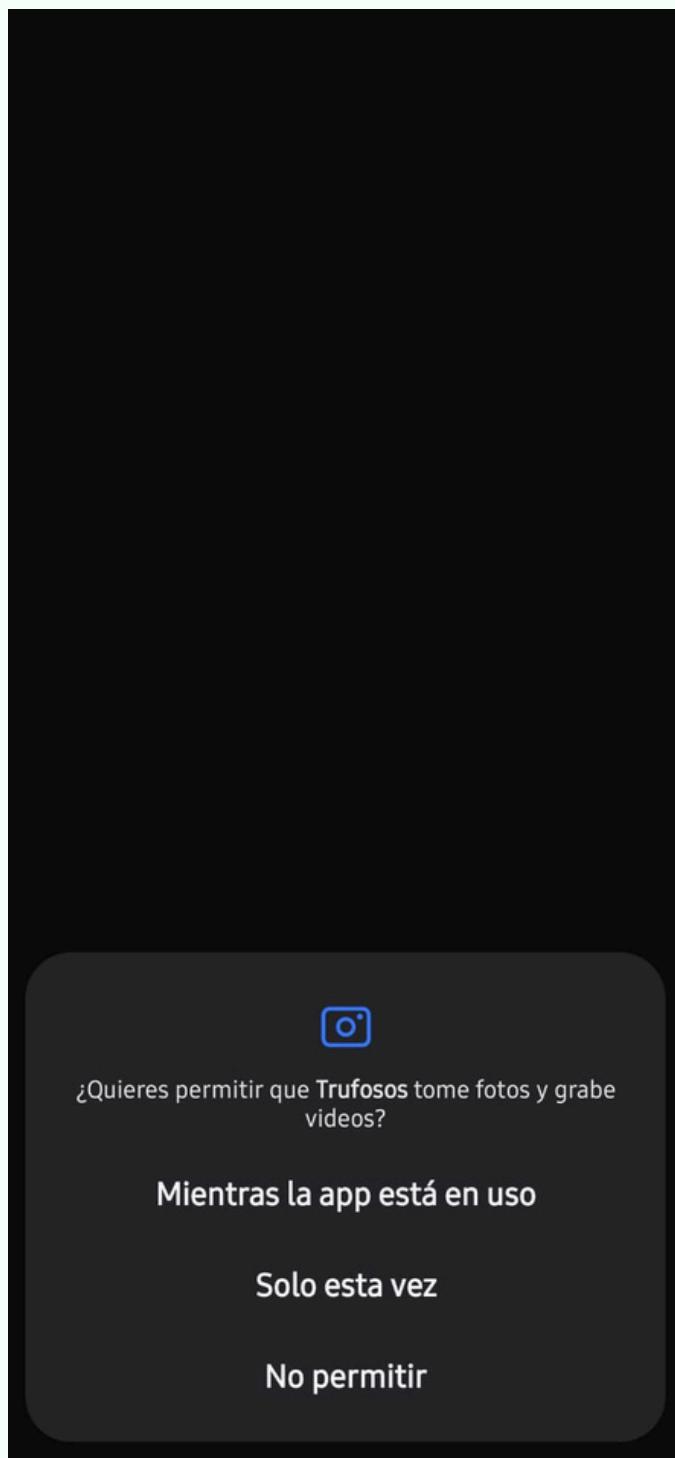
Descargar e imprimir el archivo PDF con el catálogo de imágenes para poder visualizar los perros 3D. Respeta el tamaño de las imágenes como en el PDF.



Para visualizar los modelos 3D colócalos en una superficie plana, de preferencia el suelo.

INICIO DE APLICACIÓN

Al abrir la aplicación solicitará permisos para el uso del micrófono y cámara de tu dispositivo.



MENÚ PRINCIPAL



Botón "Trucos": Observaremos los trucos a aprender actualmente.

Botón "Perros": Observaremos un catálogo de los modelos de perro 3D a visualizar.

Botón "Tips": Observaremos tips de entrenamiento.

Botón "Descargas": Nos redirigirá a una liga de Drive, donde podrás descargar el catálogo de perros y poder observarlos desde tu dispositivo.

Botón "Salir": Nos saca de la aplicación.

BOTONES DE NAVEGACIÓN

En la aplicación encontraremos los siguientes botones, a continuación se menciona el funcionamiento de cada uno de ellos:



Botón "Home": Regresamos al menú inicial.



Botón "Regresar": Al darle clic nos regresará a la pantalla anterior



Botón "Aceptar": Al darle clic seleccionamos el perro a entrenar.



Botón "Play": Al darle clic nos abrirá la pantalla de entrenamiento del comando a realizar para iniciar con el mismo. En caso de no haber seleccionado un perro a entrenar te redirigirá a la pantalla de "Perros".



Botón "Micrófono": Al darle clic activamos el micrófono para decir el comando.

TRUCOS

Recuadro de información: nos indica que podemos seleccionar alguno de los dos trucos disponibles.

Botón "Sentado": Al darle clic nos dará información sobre el comando, tales como recomendaciones.

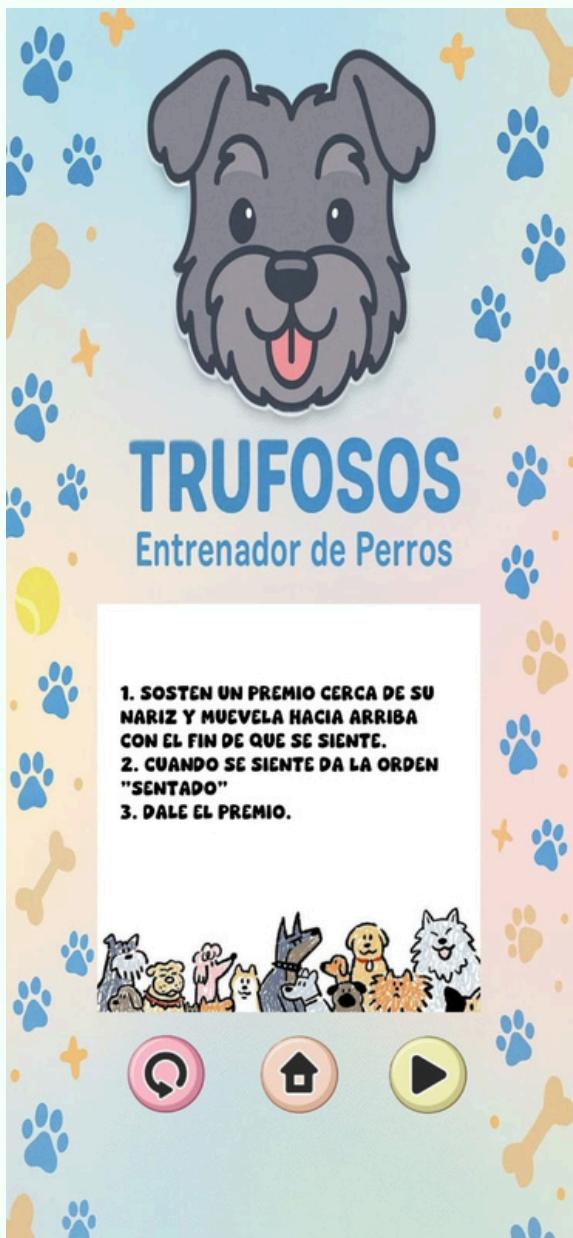
Botón "Pata": Al darle clic nos dará información sobre el comando, tales como recomendaciones.



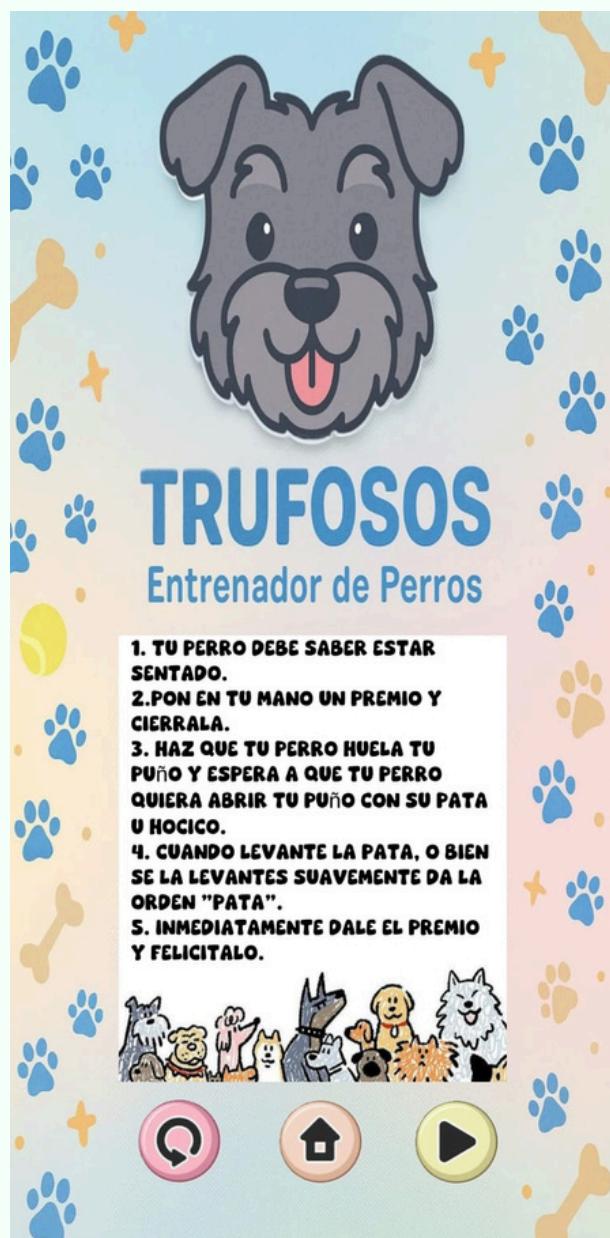
INFORMACIÓN TRUCOS

Al entrar a cualquiera de los trucos, se mostrará un recuadro de pasos a seguir para aprender a aplicarlos y que nuestro peludo los logre dominar.

"Sentado"



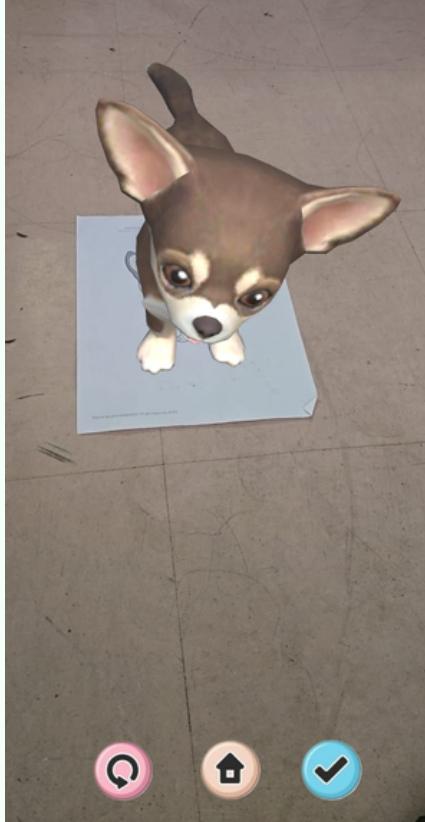
"Pata"



PERROS

Recuadro de información: nos indica que podemos ver el modelo 3D de los perros del catálogo al dar clic.

La sección de perros a visualizar es deslizable a la derecha para ver otros perros, e izquierda para regresar a ver los anteriores.



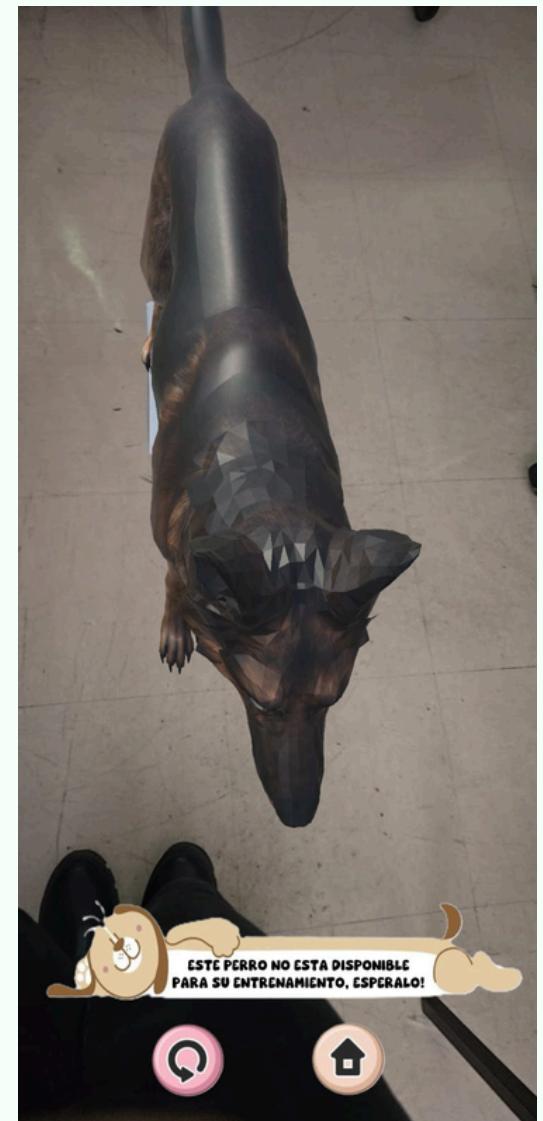
Actualmente solo el Chihuahua es elegible para su entrenamiento

PERROS

Veremos las siguientes imágenes referentes a los perros.



Visualización



PERROS

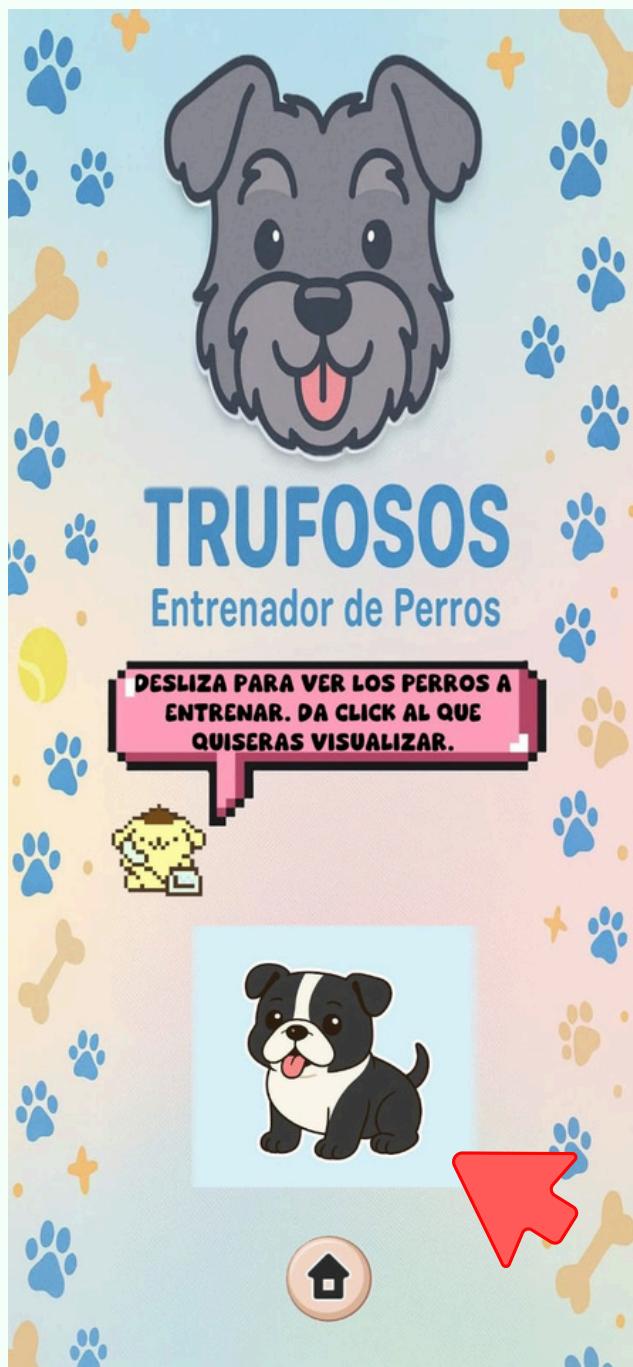
Veremos las siguientes imágenes referentes a los perros

Visualización

ESTE PERRO NO ESTÁ DISPONIBLE PARA SU ENTRENAMIENTO. ESPERALO!

PERROS

Veremos las siguientes imágenes referentes a los perros



PERROS

Veremos las siguientes imágenes referentes a los perros



TIPS



TRUFOSOS
Entrenador de Perros

>PARA CACHORROS SE RECOMIENDA UN ENTRENAMIENTO DIARIO DE ENTRE 3 A 5 MINUTOS.

>PARA PERROS ADULTOS SE ECOMIENDA UN ENTRENAMIENTO DIARIO DE ENTRE 15 A 20 MINUTOS.



Home icon

Como su nombre lo indica encontraremos unos tips de entrenamiento acorde a la edad de tu peludo.

DESCARGAS



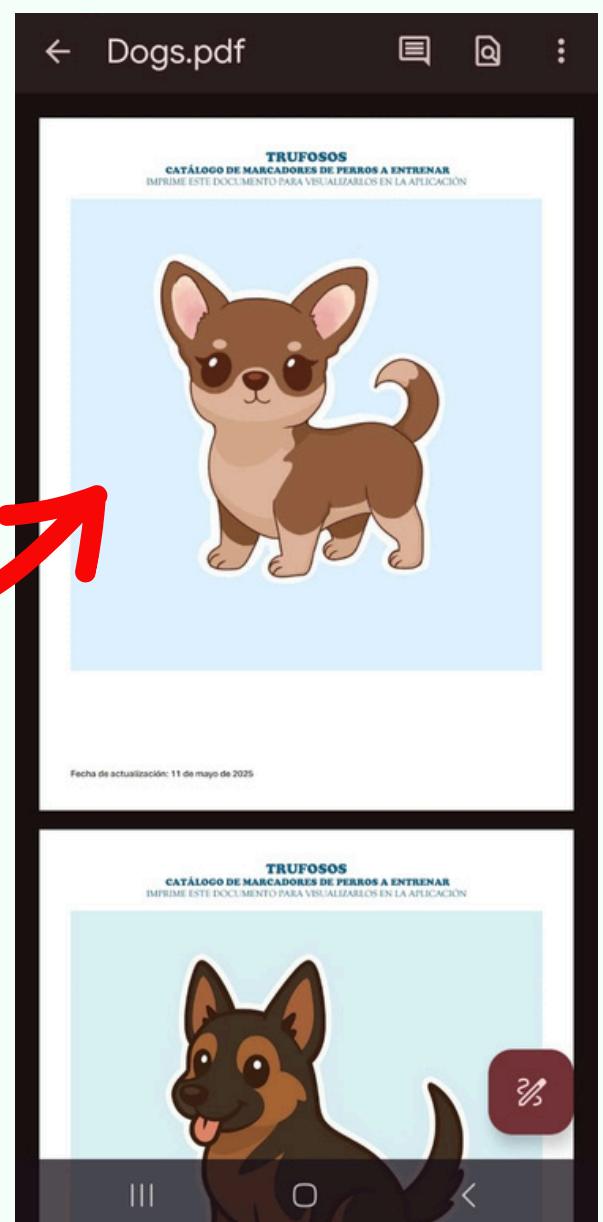
Al dar clic en "Descargas" nos redirigirá a una carpeta en drive con un PDF de los marcadores necesarios para poder visualizar los modelos 3D de perros en la sección "Perros".

En caso de cualquier error se anexa la liga de la misma.



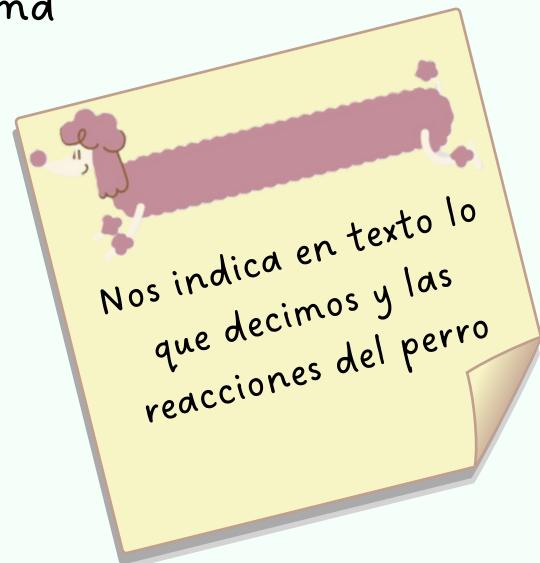
DESCARGAS

Al darle clic lo veremos de la siguiente forma



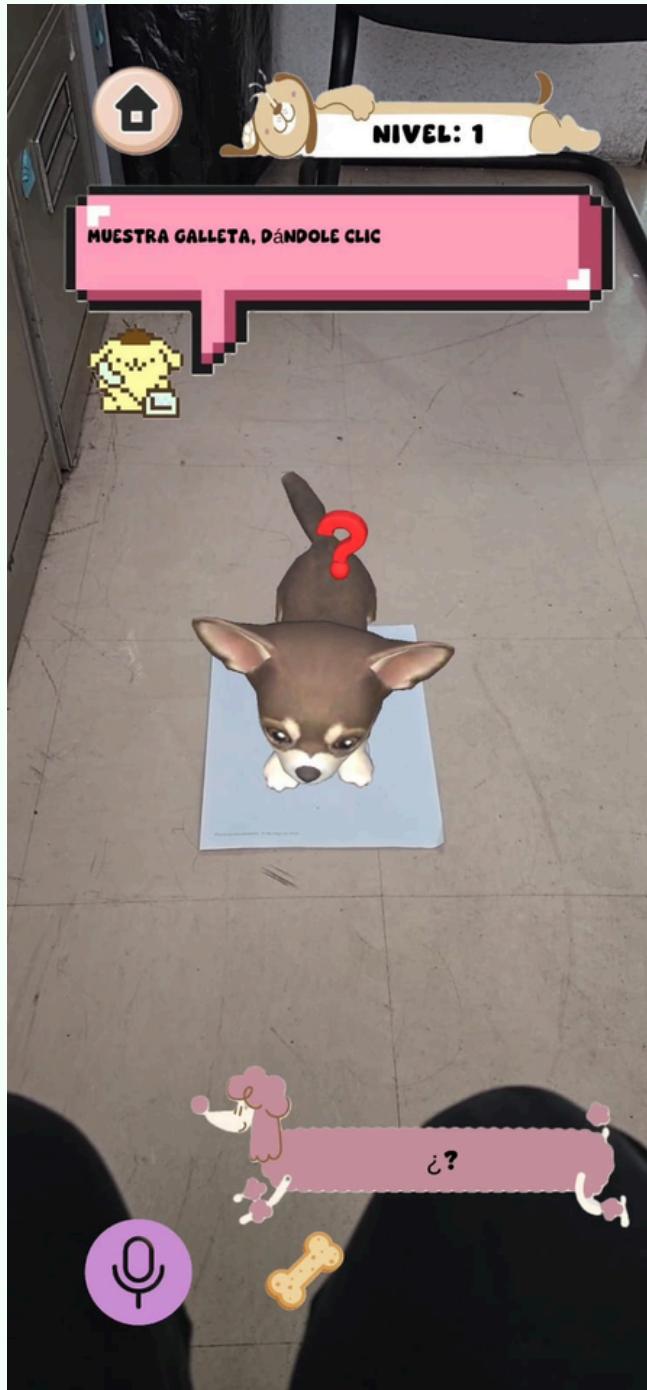
ENTRENAMIENTO SENTADO

Al dar clic en "Sentado" se la sección Trucos lo veremos de la siguiente forma



1. Colocaremos el marcador en una superficie plana de preferencia el suelo.
2. Damos clic en el botón de audio para hablar, se visualizará un ícono de activación de audio.
3. Decir alguno de los comandos que se pueden reconocer, siendo estos: "sentado" o "siéntate" y se visualizara en texto.

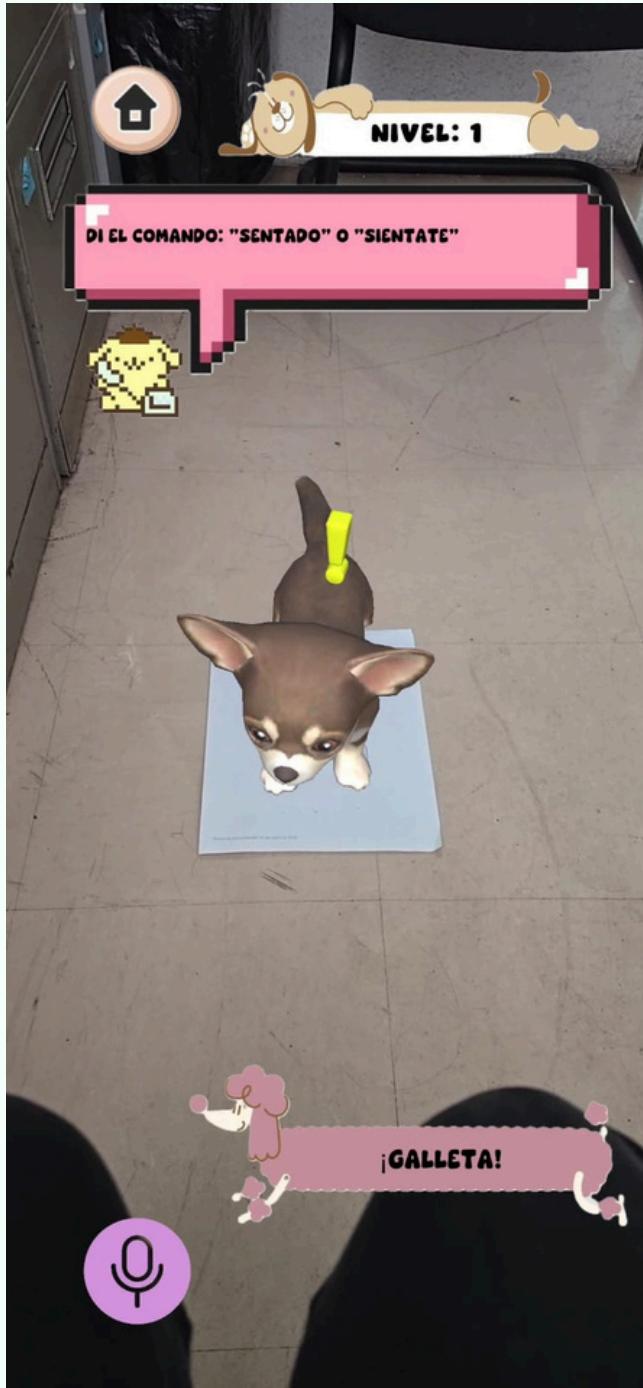
ENTRENAMIENTO SENTADO



Nivel 1

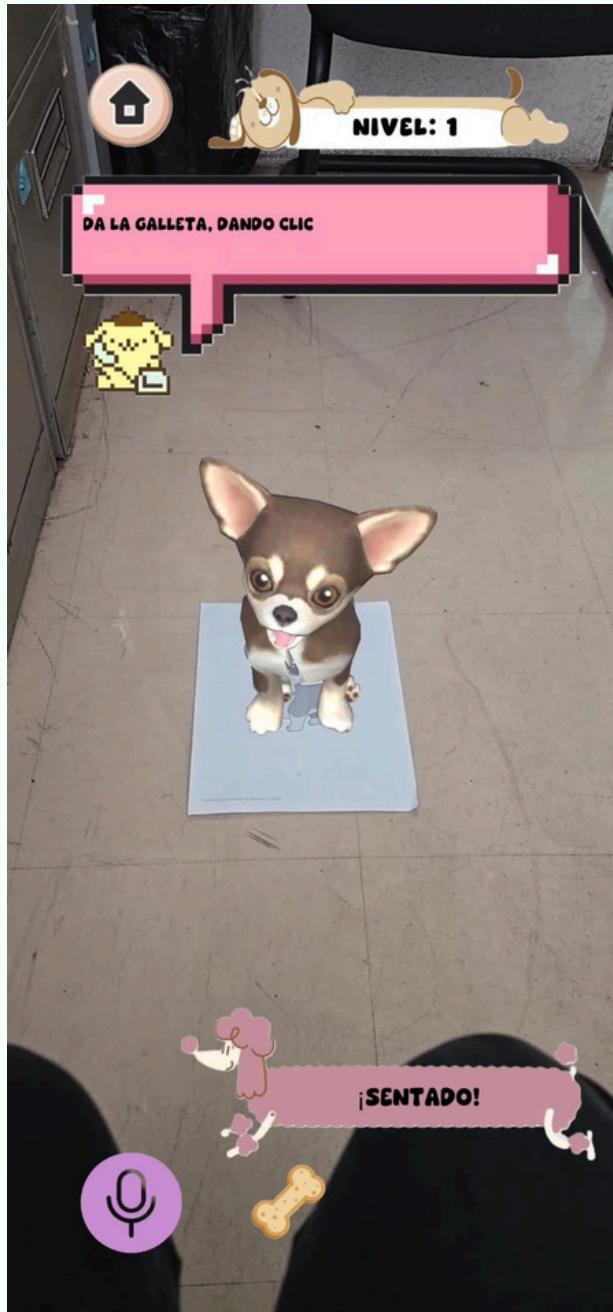
1. El perro reaccionará con "?", dando a entender que no entiende lo que le estas diciendo.
2. Dar clic en el botón de galleta, esto con el fin de llamar la atención del perro.

ENTRENAMIENTO SENTADO

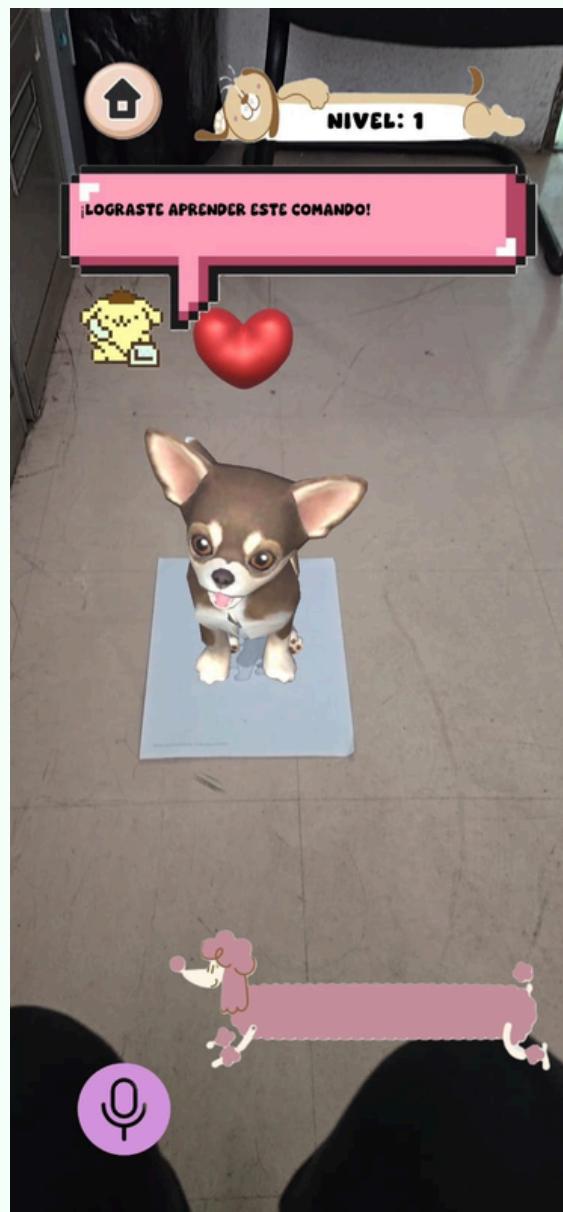


1. El perro reaccionará con "!", dando a entender que haz llamado su atención y se verá el mensaje de "*Galleta!*".
2. Puedes repetir el comando por voz.

ENTRENAMIENTO SENTADO



1. El perro realizará el comando.
2. Da clic en el botón de galleta para premiarlo el perro reaccionará con ❤ y avanzará de nivel.



ENTRENAMIENTO SENTADO

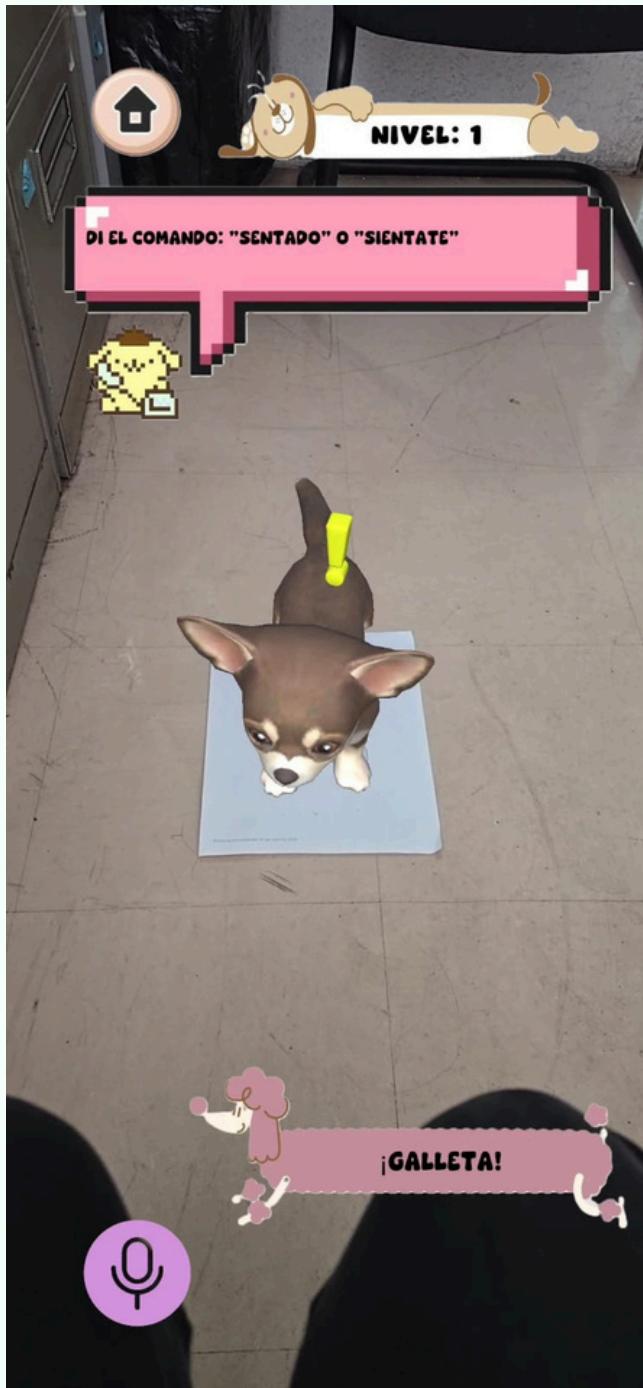


Nivel 2

Tu perro está listo para nuevos retos, aún depende de los premios para realizar el trucos. Vamos a trabajar en ellos

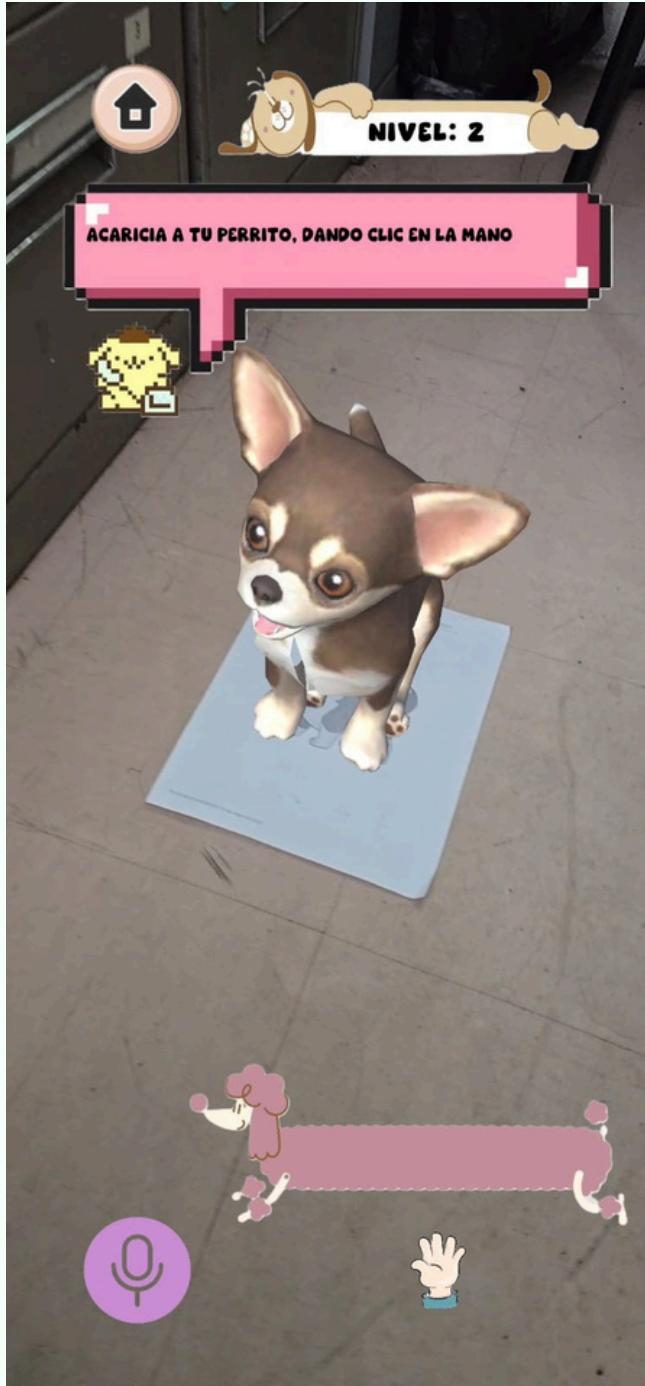
1. Dar clic en el botón de galleta, esto con el fin de llamar la atención del perro.

ENTRENAMIENTO SENTADO



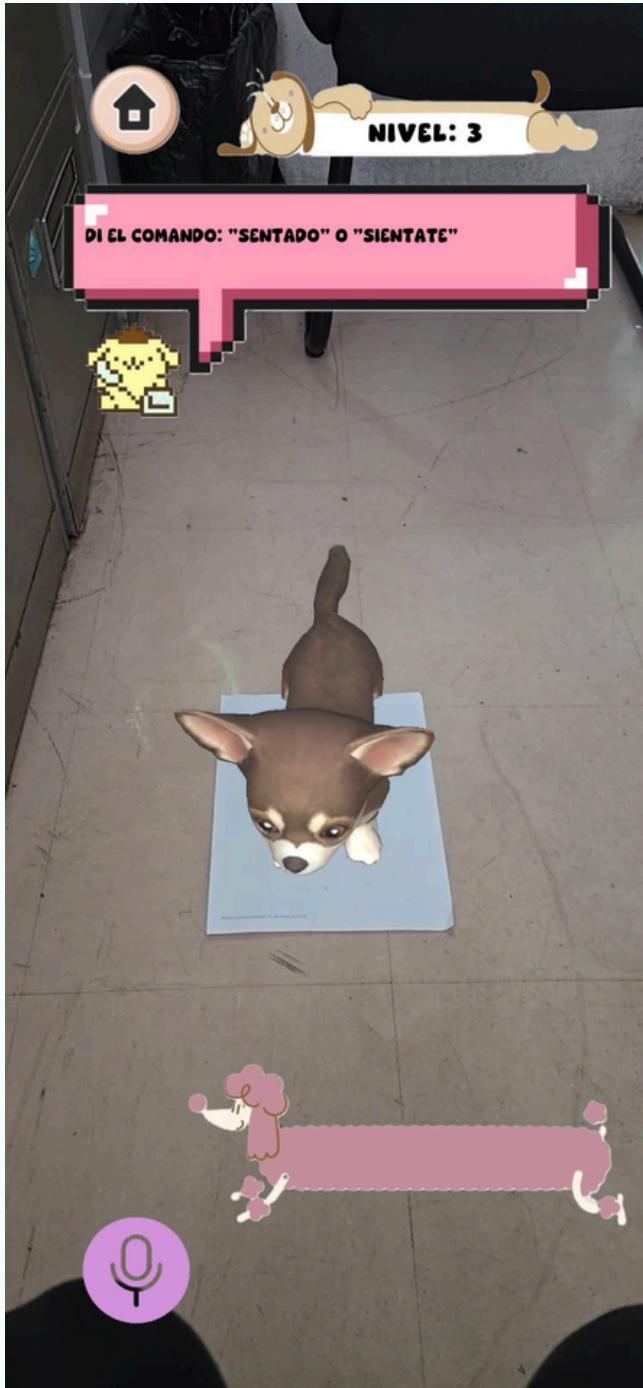
1. El perro reaccionará con "!", dando a entender que has llamado su atención y se verá el mensaje de "¡Galleta!".

ENTRENAMIENTO SENTADO



1. Puedes repetir el comando por voz. El perro realizará el comando.
2. Esta vez da clic en el botón de "Mano" con el fin de acariciarlo y que asocie realizar el truco con una pequeña caricia.

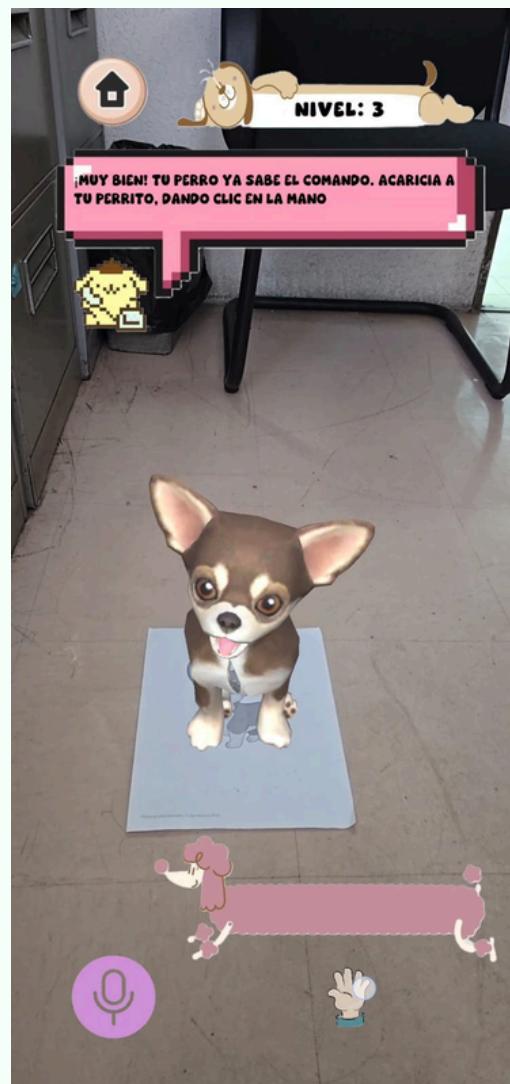
ENTRENAMIENTO SENTADO



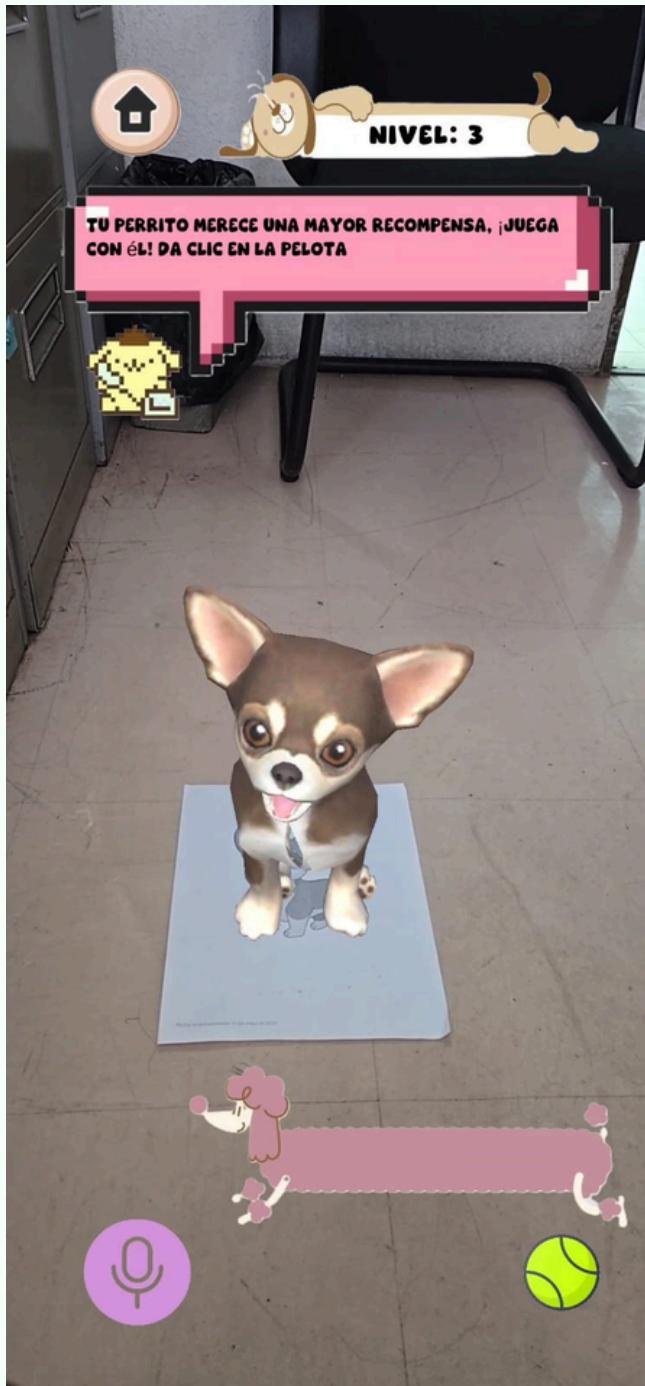
Nivel 3

Tu perro está listo para el reto final. Vamos a trabajar en él.

1. Di el comando "Sentado" o "Siántate".

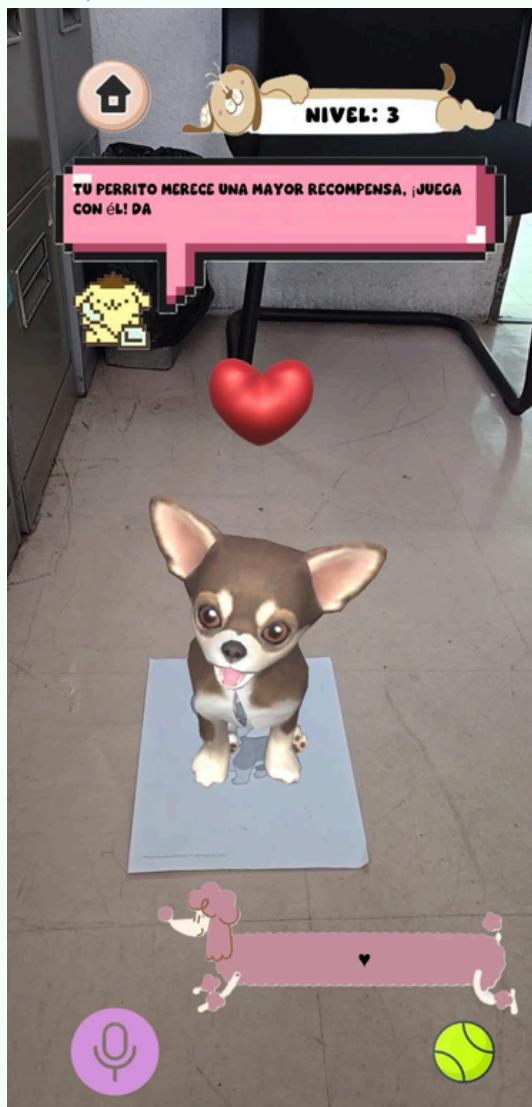


ENTRENAMIENTO SENTADO



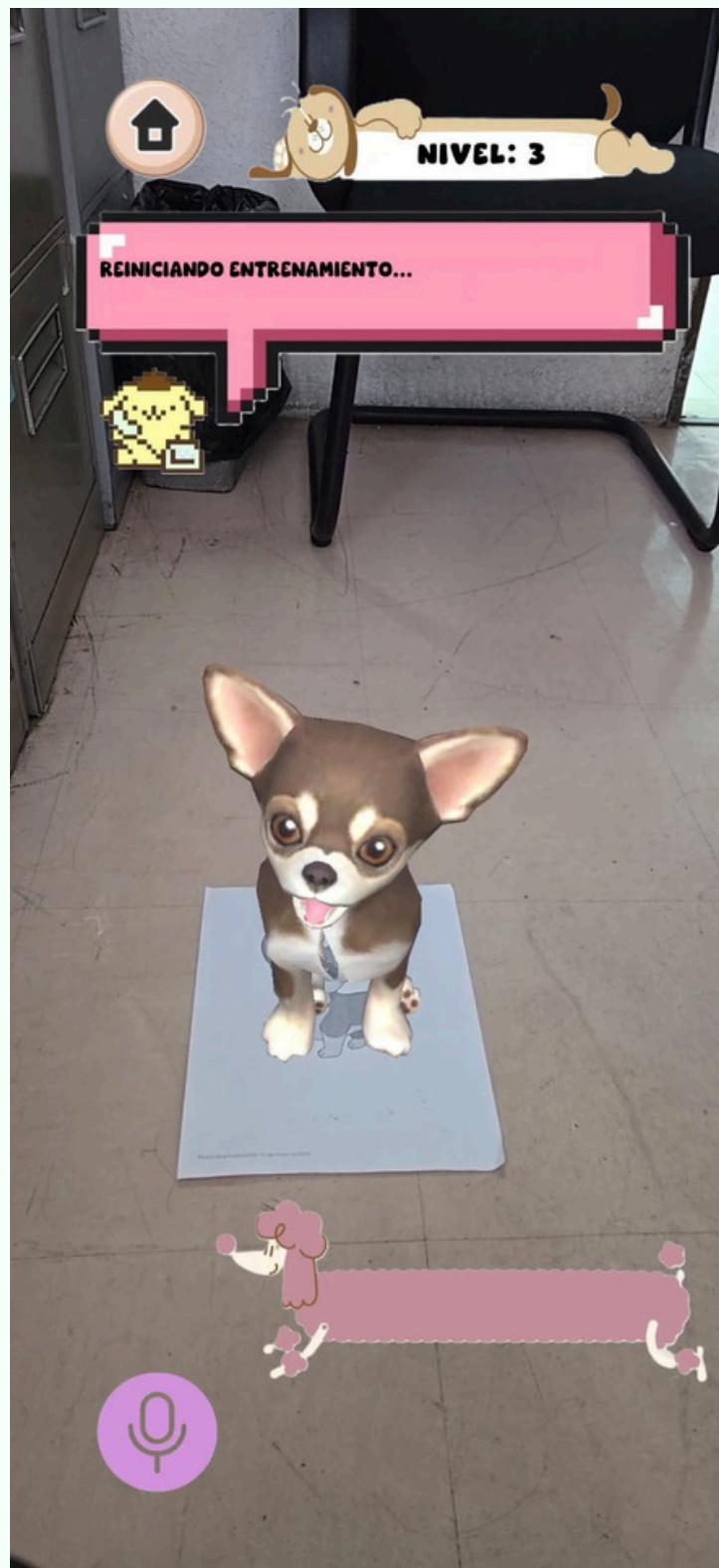
Tu perro ejecuta el comando sin problema alguno, dándole una pequeña caricia y jugando con él.

1. Da clic en el botón de la pelota.
2. Reaccionará con ❤️, y finaliza el entrenamiento.



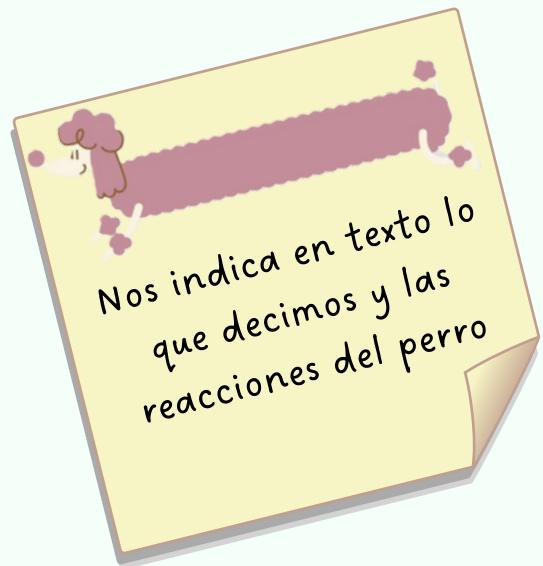
ENTRENAMIENTO SENTADO

Se reinicia el entrenamiento



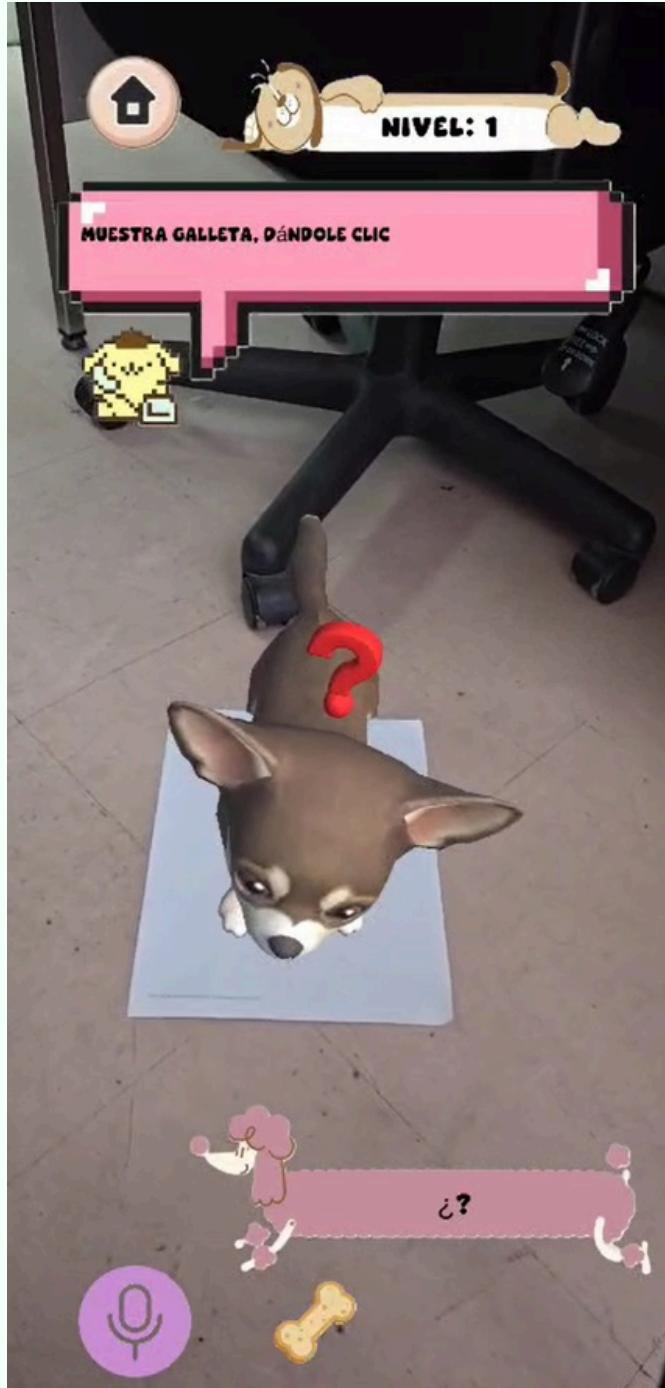
ENTRENAMIENTO PATA

Al dar clic en "Pata" se la sección Trucos lo veremos de la siguiente forma



1. Colocaremos el marcador en una superficie plana de preferencia el suelo.
2. Damos clic en el botón de audio para hablar, se visualizará un ícono de activación de audio. 
3. Decir alguno de los comandos que se pueden reconocer, siendo estos: "pata", "dame la pata" o "la pata" y se visualizara en texto.

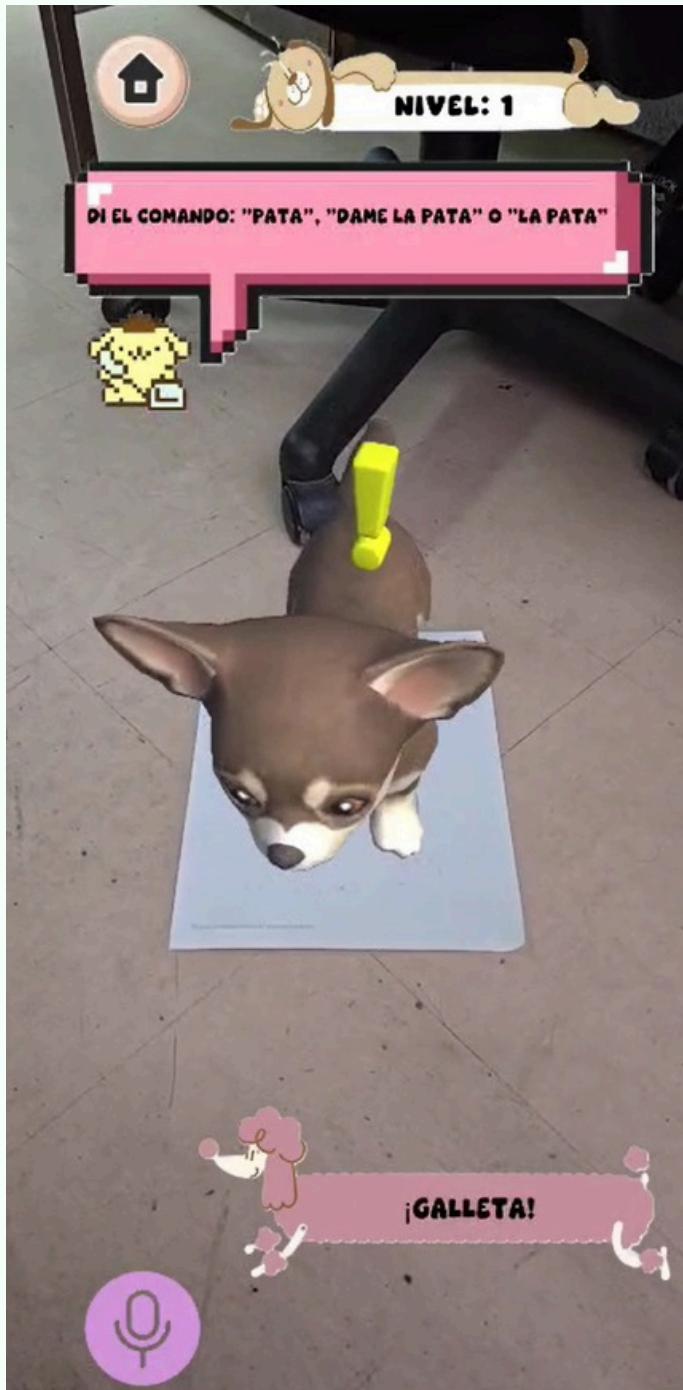
ENTRENAMIENTO PATA



Nivel 1

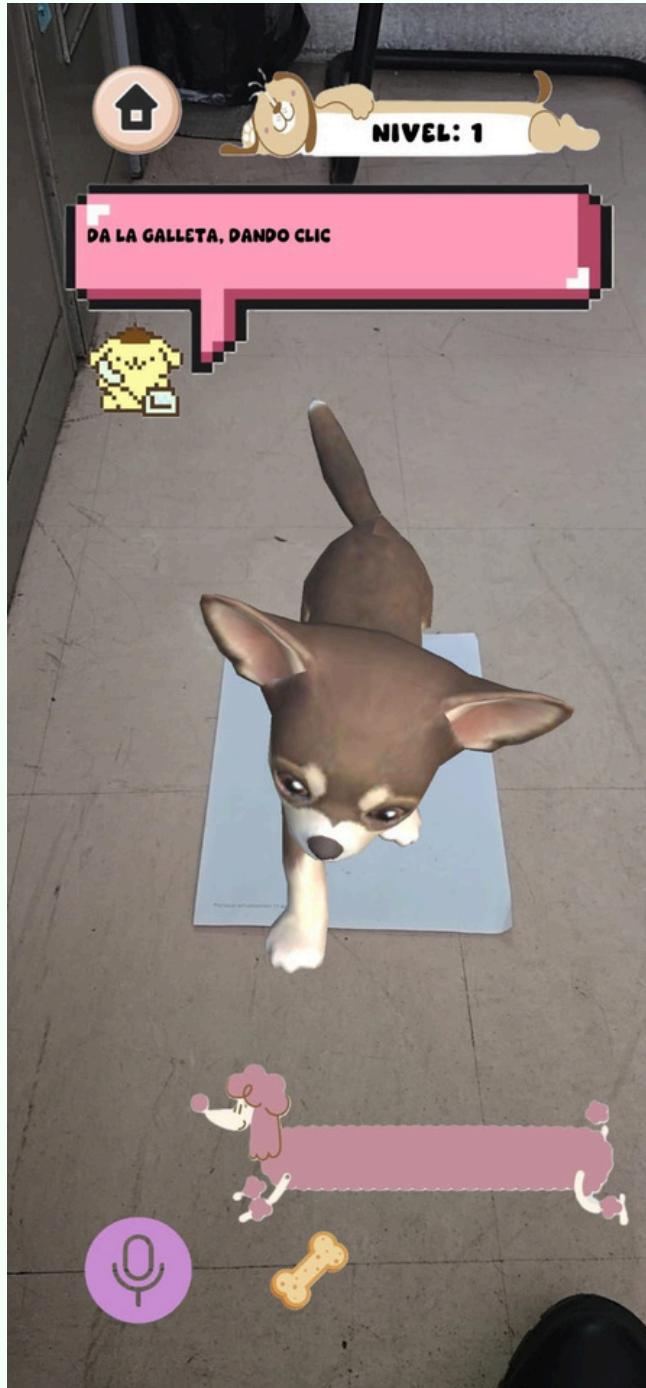
1. El perro reaccionará con "?", dando a entender que no entiende lo que le estas diciendo.
2. Dar clic en el botón de galleta, esto con el fin de llamar la atención del perro.

ENTRENAMIENTO PATA



1. El perro reaccionará con "!", dando a entender que haz llamado su atención y se verá el mensaje de "¡Galleta!".
2. Puedes repetir el comando por voz.

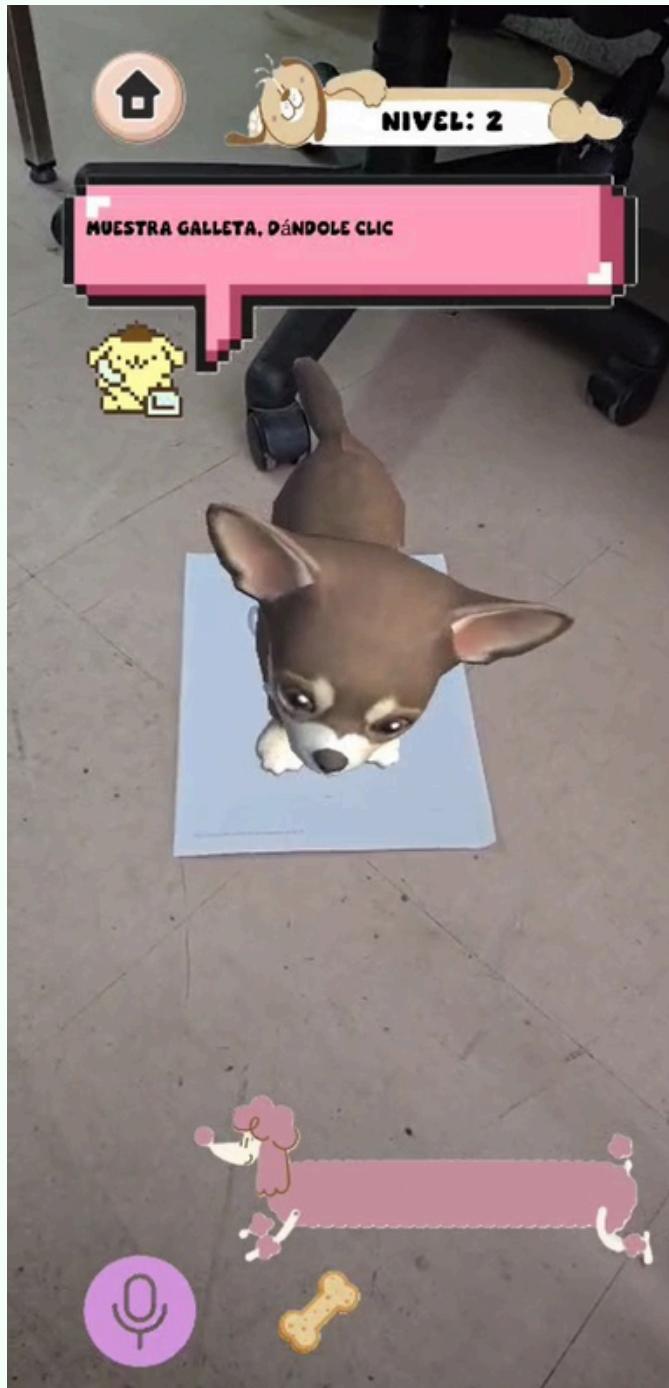
ENTRENAMIENTO PATA



1. El perro realizará el comando.
2. Da clic en el botón de galleta para premiarlo el perro reaccionará con ❤ y avanzará de nivel.



ENTRENAMIENTO PATA

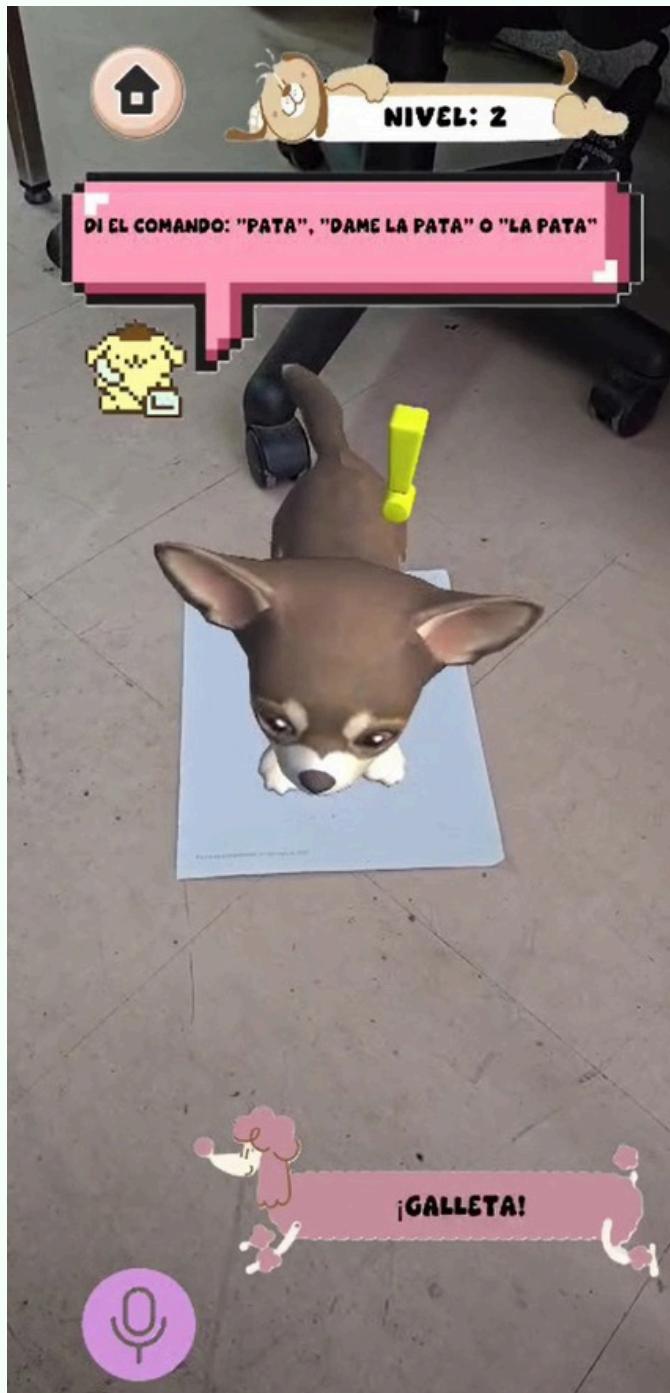


Nivel 2

Tu perro está listo para nuevos retos, aún depende de los premios para realizar el truco. Vamos a trabajar en ellos

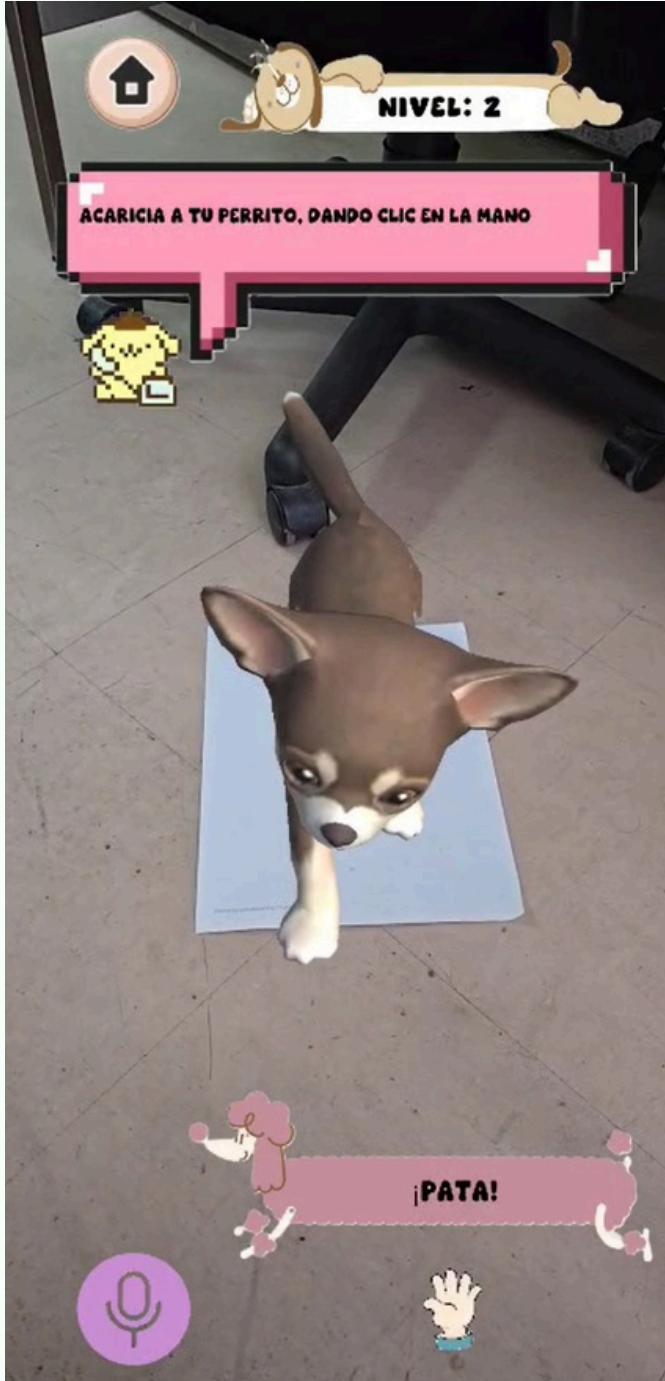
1. Dar clic en el botón de galleta, esto con el fin de llamar la atención del perro.

ENTRENAMIENTO PATA



1. El perro reaccionará con "!", dando a entender que has llamado su atención y se verá el mensaje de "¡Galleta!".

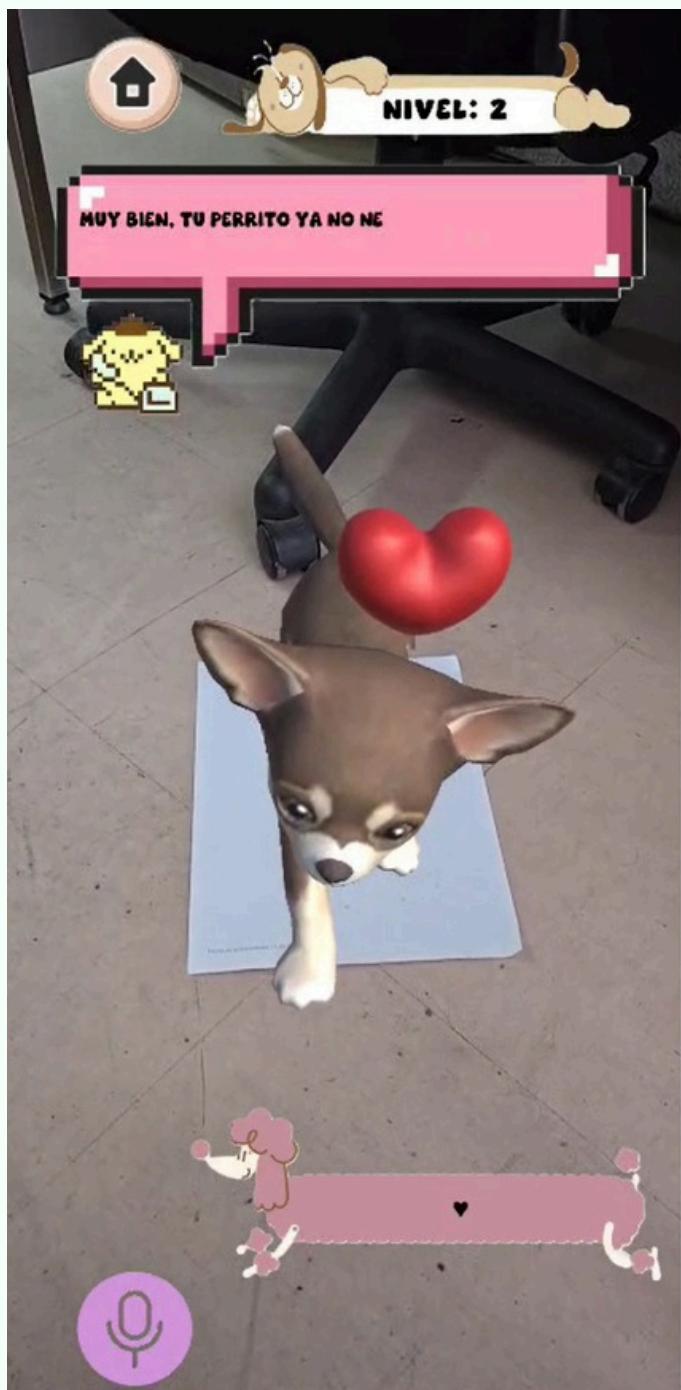
ENTRENAMIENTO PATA



1. Puedes repetir el comando por voz. El perro realizará el comando.
2. Esta vez da clic en el botón de "Mano" con el fin de acariciarlo y que asocie realizar el truco con una pequeña caricia.



ENTRENAMIENTO PATA



Tu perro reacciona con ❤, ya no necesita premios para realizar el truco.
Y avanzamos al último nivel.



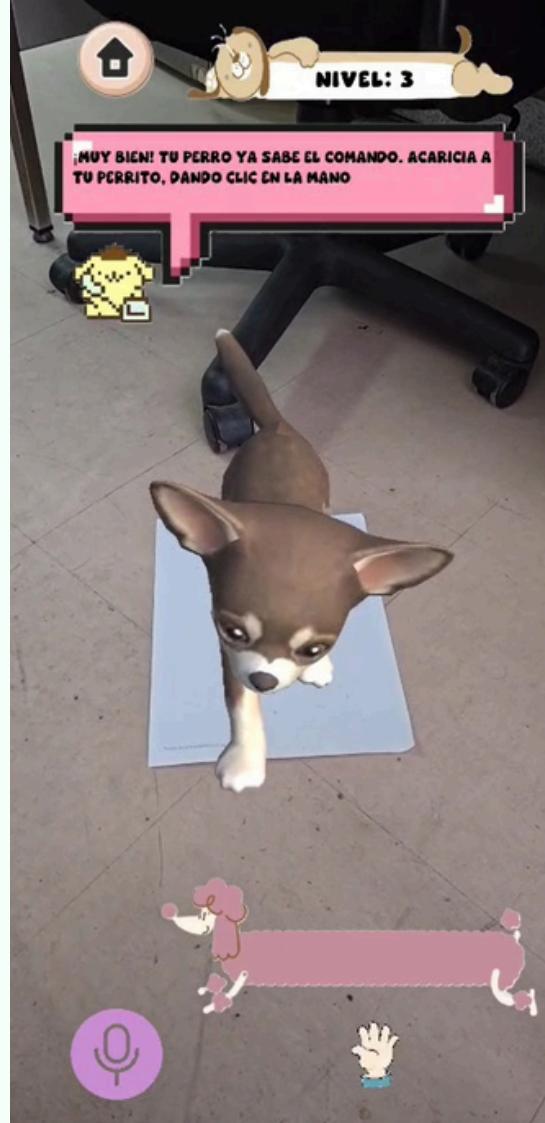
ENTRENAMIENTO PATA



Nivel 3

Tu perro está listo para el reto final. Vamos a trabajar en el.

1. Di el comando "pata", "dame la pata" o "la pata".



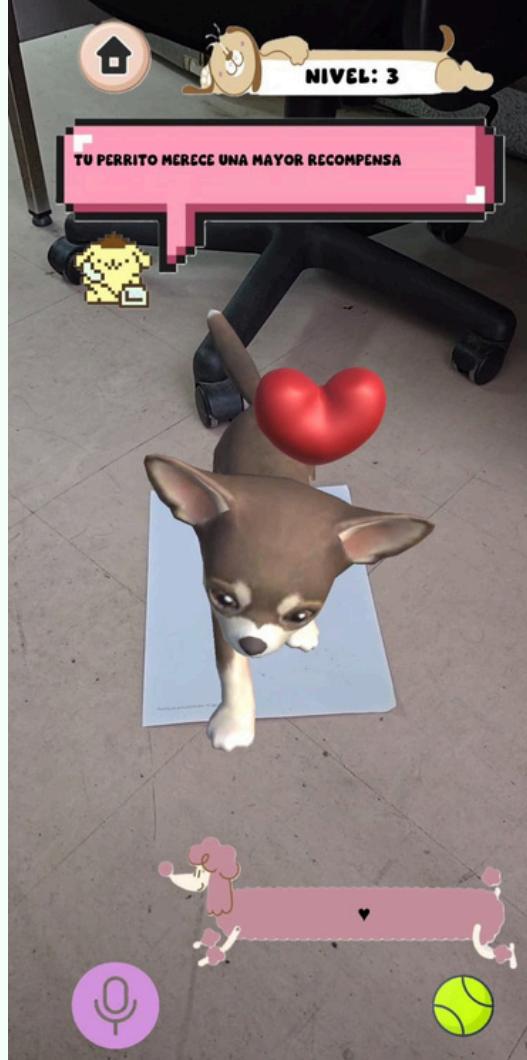
ENTRENAMIENTO

PATA



Tu perro ejecuta el comando sin problema alguno, prémialo dándole una pequeña caricia y jugando con él.

1. Da clic en el botón de la pelota. 
2. Reaccionará con  , y finaliza el entrenamiento.



ENTRENAMIENTO PATA

Se reinicia el entrenamiento

