

31-10-2022

ENTREGABLE

MANUAL DE USUARIO

ALUMNOS: Xiomara Gabriela Torres Martínez.

José Francisco Urbina Olmedo.

Rocío Montserrath Tijiboy Fernández.

Aida Marisol Portillo García.

ESPECIALIDAD: Técnico en Software.

MATERIA: Módulo 3.4

DOCENTE: Caleb López.

FECHA: 31-10-2022

Worbit
MANUAL DE USUARIO

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	3
2.	OBJETIVOS DEL SISTEMA	3
3.	INSTALACIÓN DEL SISTEMA.....	3
4.	DIAGRAMA GENERAL DE SISTEMA	4
5.	EXPLICACIÓN GENÉRICA DE LAS FASES DEL SISTEMA	5
6.	INICIACIÓN AL USO DEL SISTEMA	7
7.	PANTALLA DE LOS MÓDULOS DEL SISTEMA CON SU EXPLICACIÓN	8
8.	GLOSARIO.....	10

Worbit
MANUAL DE USUARIO

1. INTRODUCCIÓN

En este documento podrás encontrar toda la información necesaria sobre el proyecto a desarrollar, en donde se explican todos los objetivos de nuestro proyecto, justificaciones del por qué este se está desarrollando y en que se piensa que aporte no solo en nuestra sección sino también en futuras secciones de nuestra institución, teniendo en cuenta la manera en la que se aplicará a la visión que se tiene de esta para así lograr todos los objetivos que se proponen, todo esto conforme a distintas formulaciones y métodos que aportaron a que nuestro proyecto resultase de una manera bien estructurada y así también mostrar el proceso en el que este ha sido realizado.

2. OBJETIVOS DEL SISTEMA

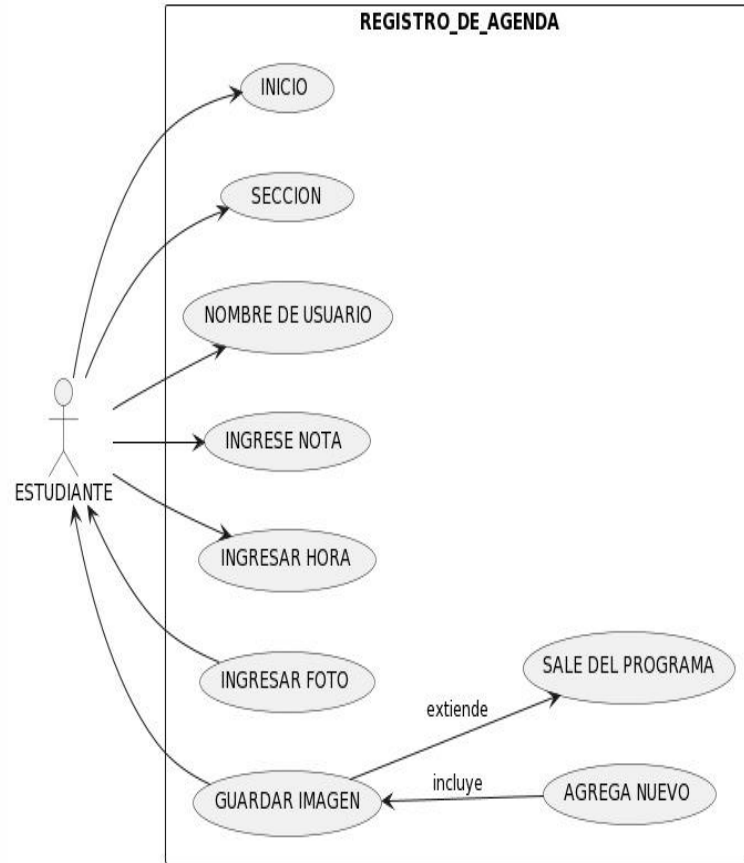
- Lleva un mayor orden en los tiempos del usuario.
- Ayuda a que el usuario lleve un mejor registro de sus actividades para que así pueda tener el conteo de días y horas específicas que tendrá libres y ocupados.
- Ayuda a que el usuario pueda recordar fácilmente respecto a temas sobre los que haya tomado apuntes.

3. INSTALACIÓN DEL SISTEMA

- 1- Tener un dispositivo con acceso a Internet.
- 2- Tener el almacenamiento necesario en el dispositivo.
- 3- Dirigirse a la Play Store del dispositivo.
- 4- Buscar la aplicación “Agenda”.
- 5- Darle al botón de descarga.
- 6- Esperar su descarga e instalación completa.
- 7- Abrir.

Worbit
MANUAL DE USUARIO

4. DIAGRAMA GENERAL DE SISTEMA

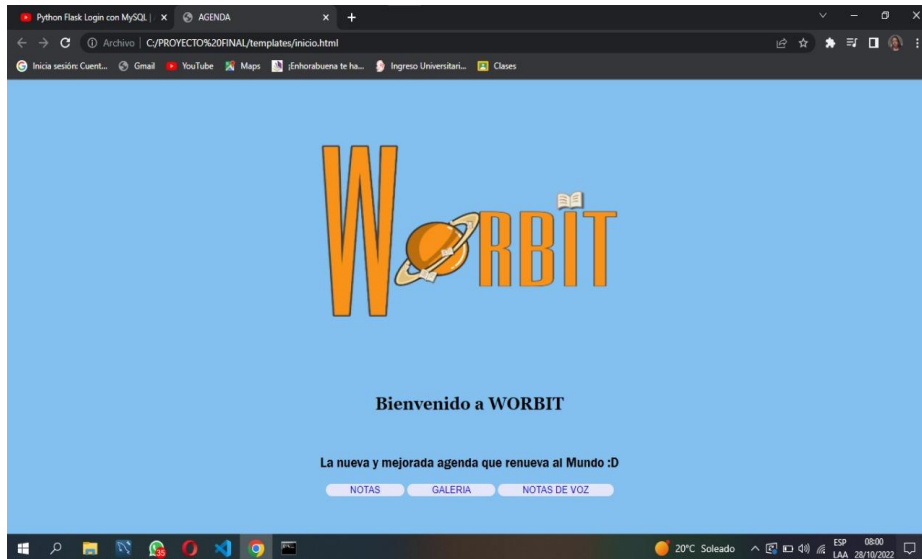


Worbit

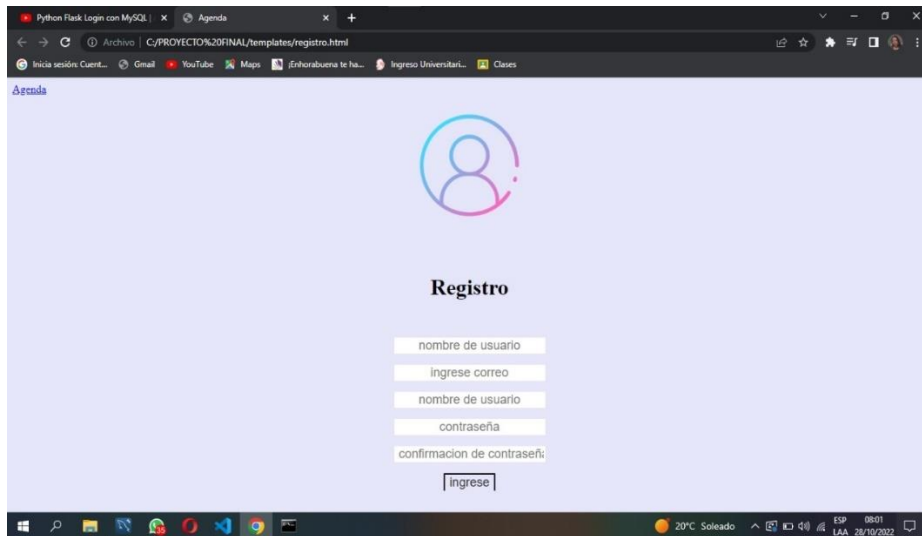
MANUAL DE USUARIO

5. EXPLICACIÓN GENÉRICA DE LAS FASES DEL SISTEMA

FASE 1: Pantalla de inicio de la aplicación.



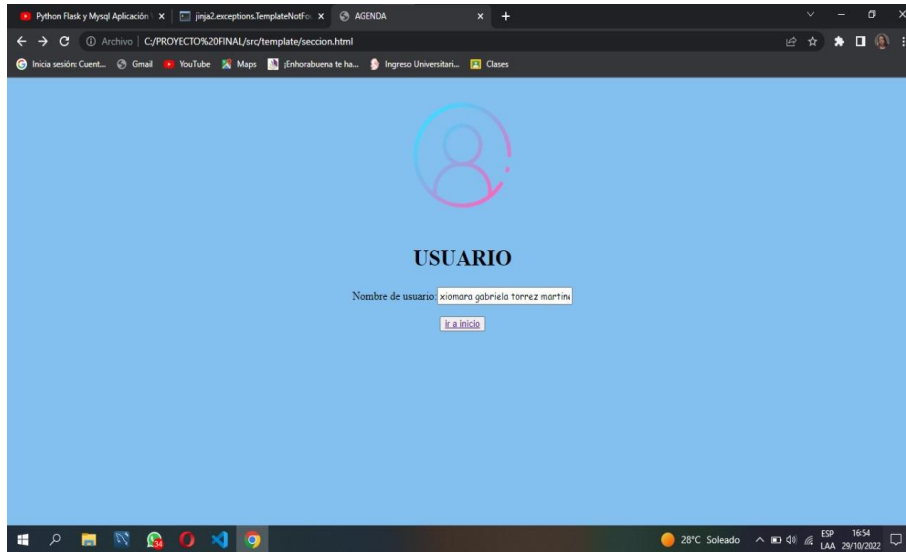
FASE 2: Registro en la aplicación.



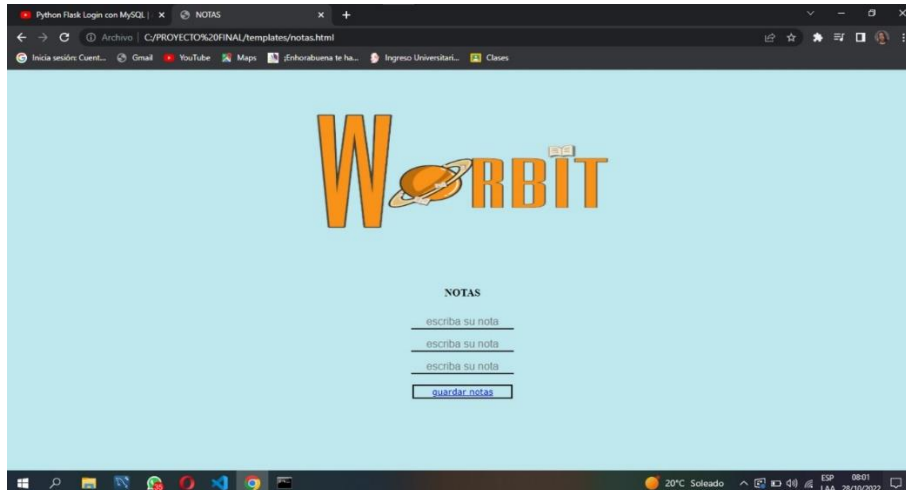
Worbit

MANUAL DE USUARIO

FASE 3: Perfil de usuario.



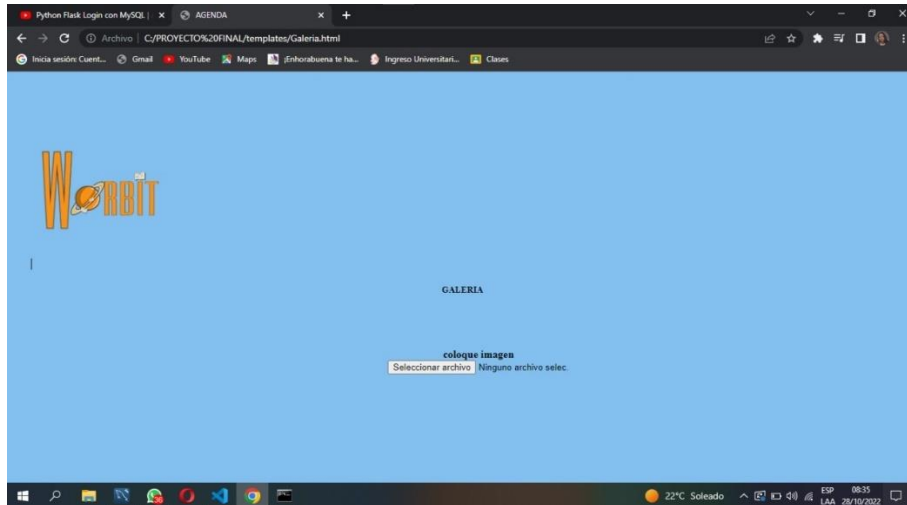
FASE 4: Primera opción de ingreso de datos.



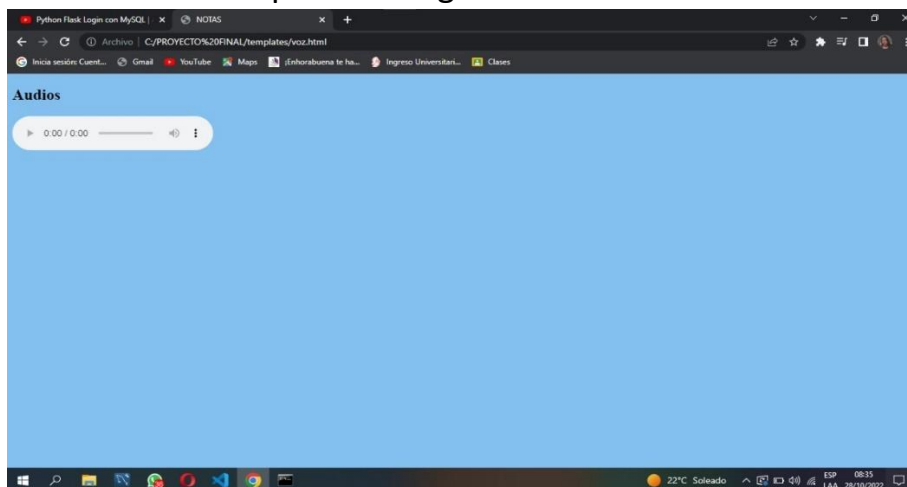
Worbit

MANUAL DE USUARIO

FASE 5: Segunda opción de ingreso de datos.



FASE 6: Tercera opción de ingreso de datos.



6. INICIACIÓN AL USO DEL SISTEMA

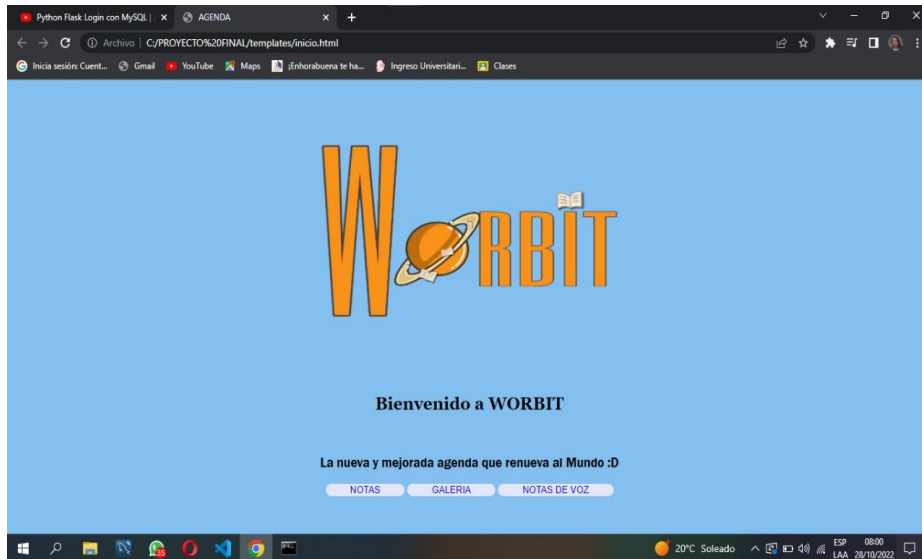
1. Ingresar a la aplicación.
2. Ingresar a dar sus datos.
3. Ingresar su nombre de usuario.
4. Ingresar su contraseña y confirmarla.
5. Acceder al menú de opciones.
6. Seleccionar la opción en la que desea trabajar.

Worbit

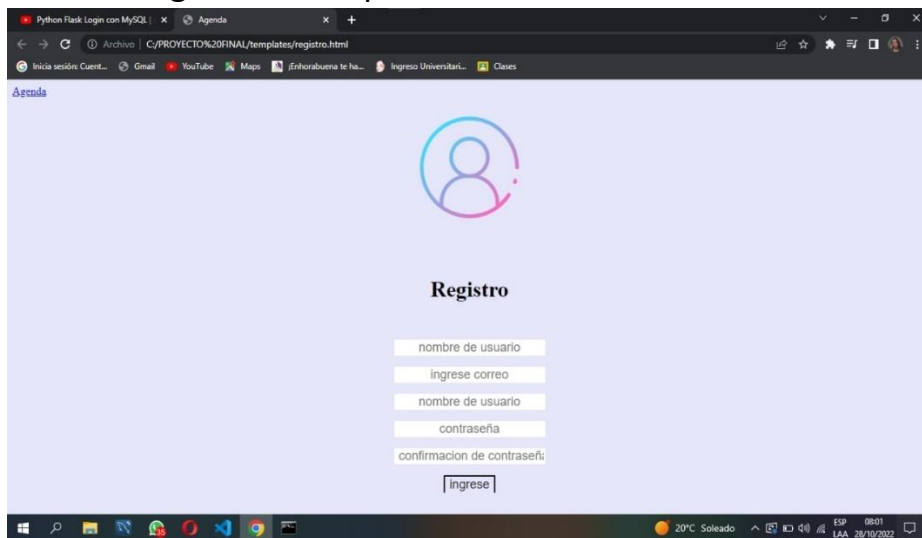
MANUAL DE USUARIO

7. PANTALLA DE LOS MÓDULOS DEL SISTEMA CON SU EXPLICACIÓN

FASE 1: Pantalla de inicio de la aplicación.



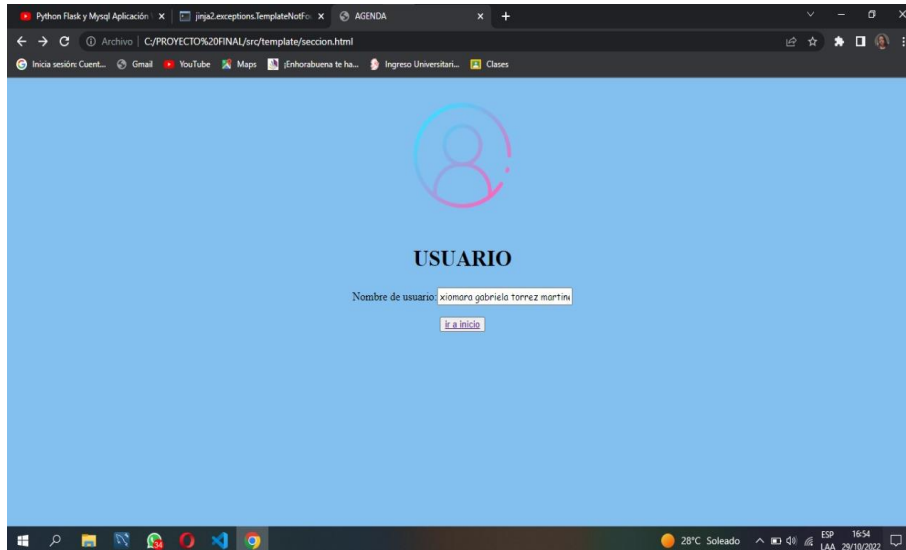
FASE 2: Registro en la aplicación.



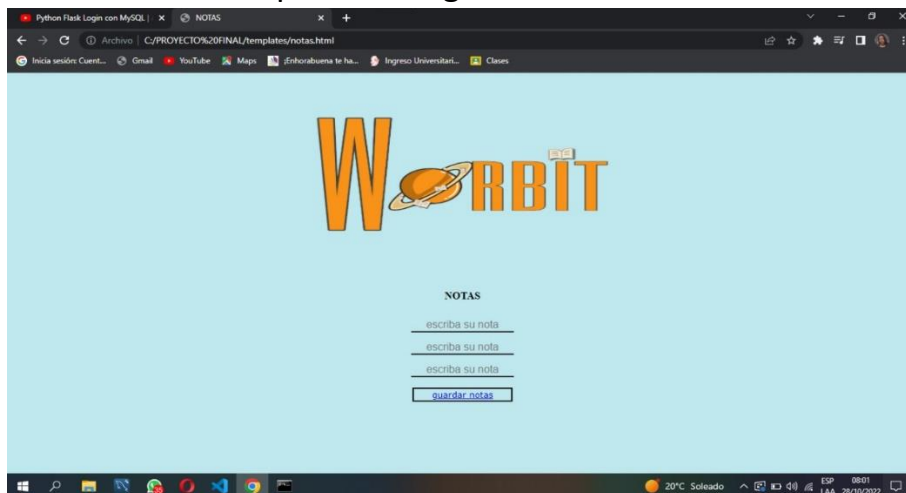
Worbit

MANUAL DE USUARIO

FASE 3: Perfil de usuario.



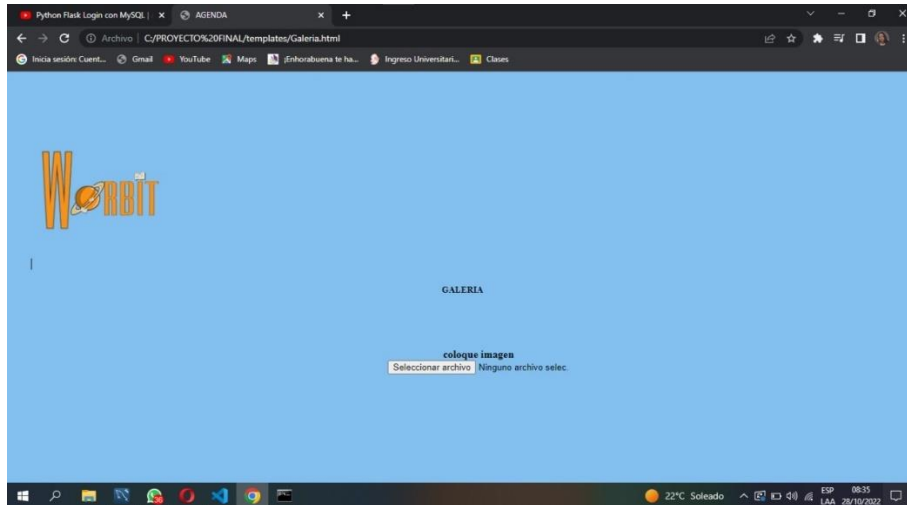
FASE 4: Primera opción de ingreso de datos.



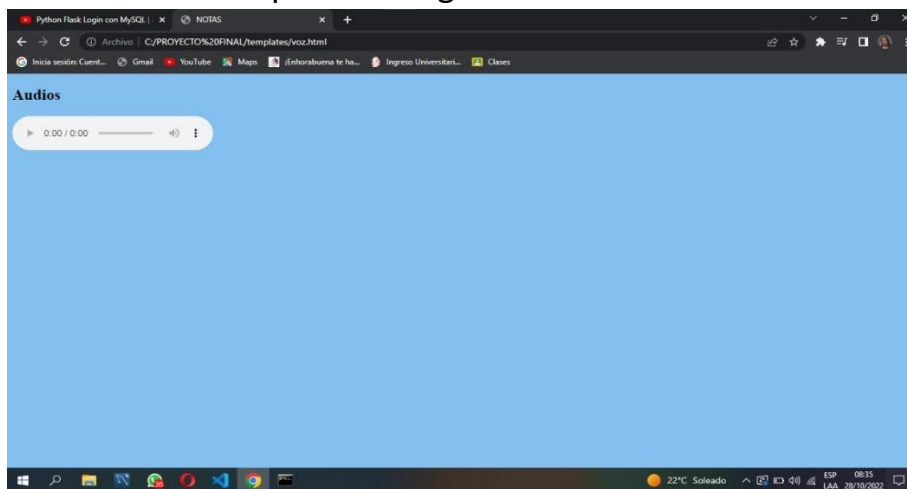
Worbit

MANUAL DE USUARIO

FASE 5: Segunda opción de ingreso de datos.



FASE 6: Tercera opción de ingreso de datos.



8. GLOSARIO

Entregable: El término entregable es utilizado en la gestión de proyectos para describir un objeto, tangible o intangible, como resultado del proyecto, destinado a un cliente, ya sea interno o externo a la organización.

Worbit
MANUAL DE USUARIO

Diagrama: Los diagramas son diseños geométricos que se realizan con el objetivo de representar gráficamente ideas, procesos, soluciones, mecanismos o fenómenos para facilitar su comprensión.

Módulos: En programación, un módulo es una porción de un programa de ordenador. De las varias tareas que debe realizar un programa para cumplir con su función u objetivos, un módulo realizará, comúnmente, una de dichas tareas.

Sistema de programación: Un lenguaje de programación es un sistema que nos permite 'comunicarnos' con una máquina o equipo informático, es decir, 'lenguaje' es el sistema de comunicación y 'programación' es el procedimiento de escritura del código fuente de un software o programa.

Manual de usuario: El manual de usuario es el documento que permite a las personas que utilizan los sistemas de información su entendimiento y uso de las funcionalidades que este posee.