

UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ



FACULTAD DE INGENIERÍA

**DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN E
INFORMÁTICA**



MANUAL DE USUARIO “NFTOUCH”

Autor(es): Vranika Santiago Yovich
Luciano Vera Norambuena
Bastián Vega Devia
Andrew Campos Seguel

Asignatura: Proyecto II

Profesor: Diego Aracena Pizarro

ARICA, 03 DE NOVIEMBRE 2023

1. Introducción

Este manual de usuario está especialmente creado para guiar a los usuarios de "NFTouch", una aplicación diseñada para facilitar la identificación diaria de objetos a personas con discapacidad visual mediante la tecnología NFC. Se dirige tanto a usuarios individuales que desean mejorar su independencia como a asistentes que apoyan a este colectivo. Aquí se explicará cómo navegar y utilizar las distintas funcionalidades de la interfaz, incluyendo el registro y escaneo de objetos con chips NFC.

2. Concepto de los roles y operaciones

2.1 Descripción de los roles

Rol	Descripción
Usuario	El usuario emplea "NFTouch" para escanear objetos marcados con chips NFC, obteniendo información auditiva detallada

2.2 Descripción de las operaciones

Operación	Descripción	Rol encargado
Escanear	Esta operación permite la identificación y recepción de información auditiva de objetos equipados con chips NFC.	Usuario
Registrar	Se añade un nuevo objeto proporcionando un título, descripción y tipo.	Usuario
Listar objetos	Revisa y gestiona la lista de objetos registrados.	Usuario
Ver Detalle	Se obtienen los detalles específico de un objeto seleccionado.	Usuario

3. Requerimiento

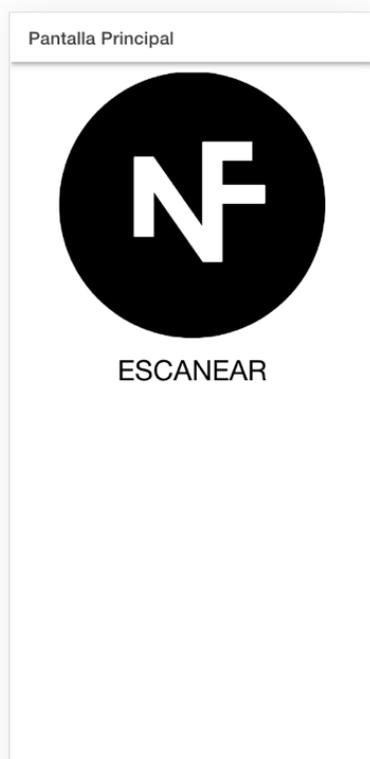
Los requerimientos mínimos para el funcionamiento de la interfaz "Nftouch", son las siguientes:

- **Dispositivo con Android:** El usuario debe contar con un smartphone que opere bajo el sistema operativo Android, compatible con la aplicación.
- **Conexión a Internet:** Es indispensable una conexión a Internet activa para realizar la descarga inicial de la aplicación, así como para recibir actualizaciones y sincronización de datos.
- **Tecnología NFC:** El smartphone debe tener capacidad NFC para la interacción con los chips NFC que proporcionan la información de los objetos escaneados.

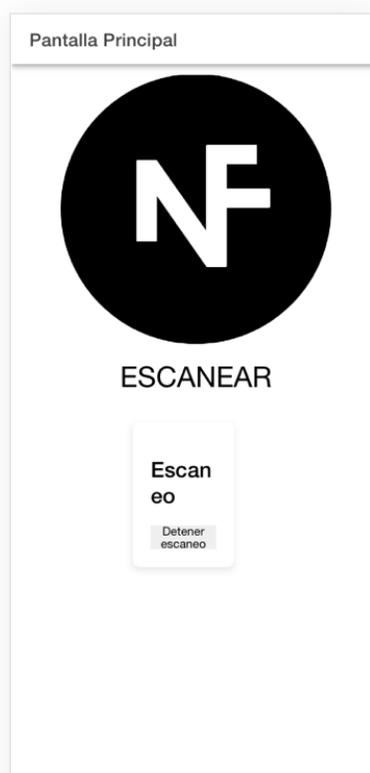
4. Procedimientos

4.1 Interfaz Grafica

4.1.1 "Pantalla Principal"



En la primera pantalla, denominada "Pantalla Principal", hay un botón circular grande y destacado en el centro que muestra el logo "NF" en blanco sobre fondo negro, simbolizando el logotipo de "NFTouch" y representando la tecnología NFC (Near Field Communication). Justo debajo del logo, la palabra "ESCANEAR" se presenta en letras claras, lo que indica que los usuarios pueden activar el escáner NFC del dispositivo al presionar este botón.



En la segunda pantalla, tras activar el escáner NFC, se muestra un mensaje emergente con fondo blanco y el texto "Escaneo", acompañado por un botón que dice "Detener escaneo". El mensaje informa al usuario que el escaneo está en curso, y el botón proporciona la función de detener el proceso. Durante el escaneo, los datos leídos de la tarjeta NFC se presentarán en esta interfaz.

4.1.2 "Pantalla Registrar"

Pantalla Registrar

Título

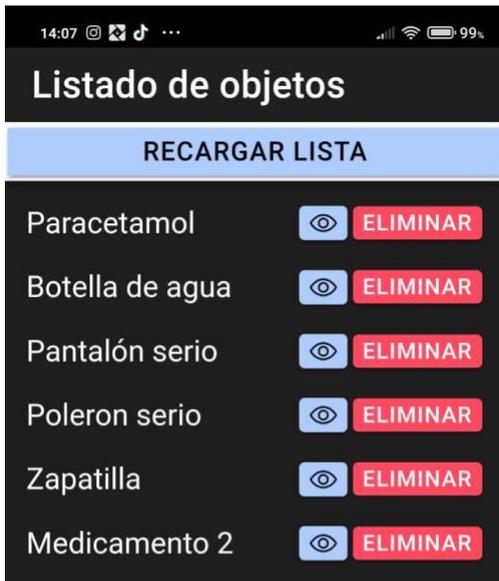
Descripción

Categoría



GUARDAR OBJETO

La pantalla mostrada es la "Pantalla Registrar". En esta interfaz, el usuario puede ingresar información para registrar un nuevo objeto en la base de datos NFC. Los campos "Título" y "Descripción" permiten introducir los datos descriptivos del objeto, mientras que el campo "Categoría" ofrece un menú desplegable para clasificar el objeto. Una vez que se han introducido los detalles, el usuario puede iniciar el proceso de escaneo presionando el botón grande con el logo "NF" de "NFTouch". Este botón, etiquetado como "GUARDAR OBJETO", es utilizado para escanear la etiqueta NFC correspondiente y almacenar la información recién introducida en el chip NFC.



4.1.3 "Listado de Objetos"

La interfaz de la aplicación presenta un listado de objetos registrados. Cada objeto en la lista tiene dos botones asociados: uno con un ícono de ojo, que permite visualizar detalles del objeto, y otro rotulado como "ELIMINAR", para remover el objeto de la lista. En la parte superior, el botón "RECARGAR LISTA" sirve para actualizar la información mostrada.

