



MANUAL DE USUARIO FINAL

CONTENIDO

	Pág.
1. INICIO.....	4
2. REGISTRO E INGRESO.....	4
3. ACTIVIDADES	7
3.1. INGRESO A ACTIVIDADES	7
3.2. INGRESO A PIANO	8
3.3. INGRESO A BAILA	9
3.4. INGRESO A RUTINA.....	10
3.5. INGRESO A ACTIVIDAD COLORES	11
4. PLATAFORMA DE CALIFICACIONES.....	12

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Ventana de bienvenida	4
Figura 2. Registro	5
Figura 3. Ingreso	6
Figura 4. Cambio de contraseña.....	6
Figura 5. Panel de actividades.....	7
Figura 6. Video de presentación por actividad	8
Figura 7. Actividad Piano	9
Figura 8. Actividad Baila	10
Figura 9. Actividad Rutina Diaria.....	11
Figura 10. Actividad Colores.....	12
Figura 11. Plataforma de actividades.....	13

MANUAL DE USUARIO FINAL

funnyD es un sistema de información para niños con Síndrome de Down que permita fortalecer la concentración y psicomotricidad gruesa implementado por medio de una herramienta electrónica llamada Makey Makey, el siguiente manual es para orientar al usuario al manejo de la aplicación.

1. INICIO

Se debe ingresar por la siguiente URL para poder ver el aplicativo:

<http://funnyd.herokuapp.com/>

2. REGISTRO E INGRESO

2.1. PANTALLA INICIO

Al ingresar al sistema se evidencia la primera ventana de Bienvenida a la aplicación, en la barra superior se expone dos opciones, Registro e Ingreso.

Figura 1. Ventana de bienvenida

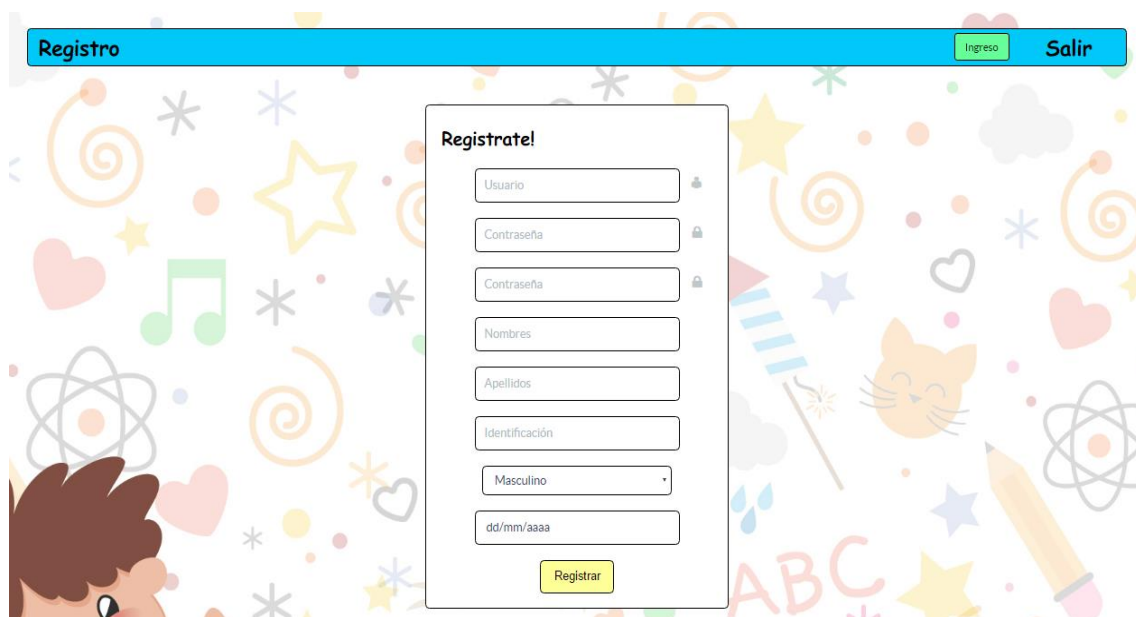


Fuente. Por los Autores

2.2. REGISTRO

Si el usuario no está registrado se da en la opción Registro, se debe de ingresar los datos solicitados: Usuario, Contraseña, Confirmar Contraseña, Identificación, Genero, Fecha de Nacimiento. Al ingresar todos los datos solicitados se da clic en el Botón Registrar.

Figura 2. Registro



Registro

Ingreso Salir

Regístrate!

Usuario

Contraseña

Contraseña

Nombres

Apellidos

Identificación

Masculino

dd/mm/aaaa

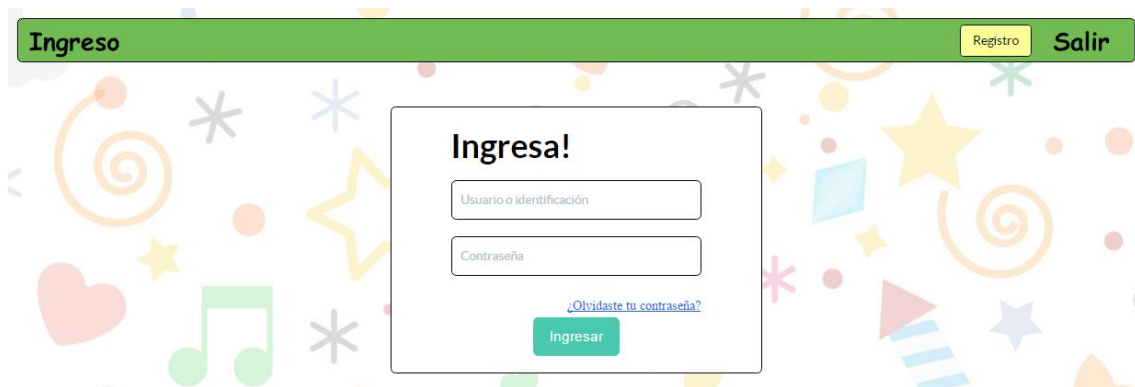
Registrar

Fuente. Por los Autores

2.3. INGRESO

Después de que el usuario este registrado se da clic en el botón Ingreso. Si el usuario es alumno se dirige a las actividades, si es administrador se re direcciona a la plataforma de actividades.

Figura 3. Ingreso



Fuente: Por los autores.

2.4. CAMBIO DE CONTRASEÑA

Si el usuario no recuerda la contraseña, dar clic en **¿Olvidaste tu contraseña?** ubicado en el menú de ingreso, para poder recuperar la contraseña debe llenarse el formulario con el Usuario, Identificación y asignar la nueva contraseña que desea para poder ingresar al aplicativo, luego de agregar todos los campos requeridos, dar clic en el botón Cambiar para guardar la nueva contraseña.

Figura 4. Cambio de contraseña



Fuente: Por los autores

3. ACTIVIDADES

Al ingresar al sistema se muestra la ventana de actividades en esta se evidencia las cuatro actividades cada una con tres niveles de complejidad, en la parte superior la barra de navegación con la opción de Salir del contenido.

Figura 5. Panel de actividades

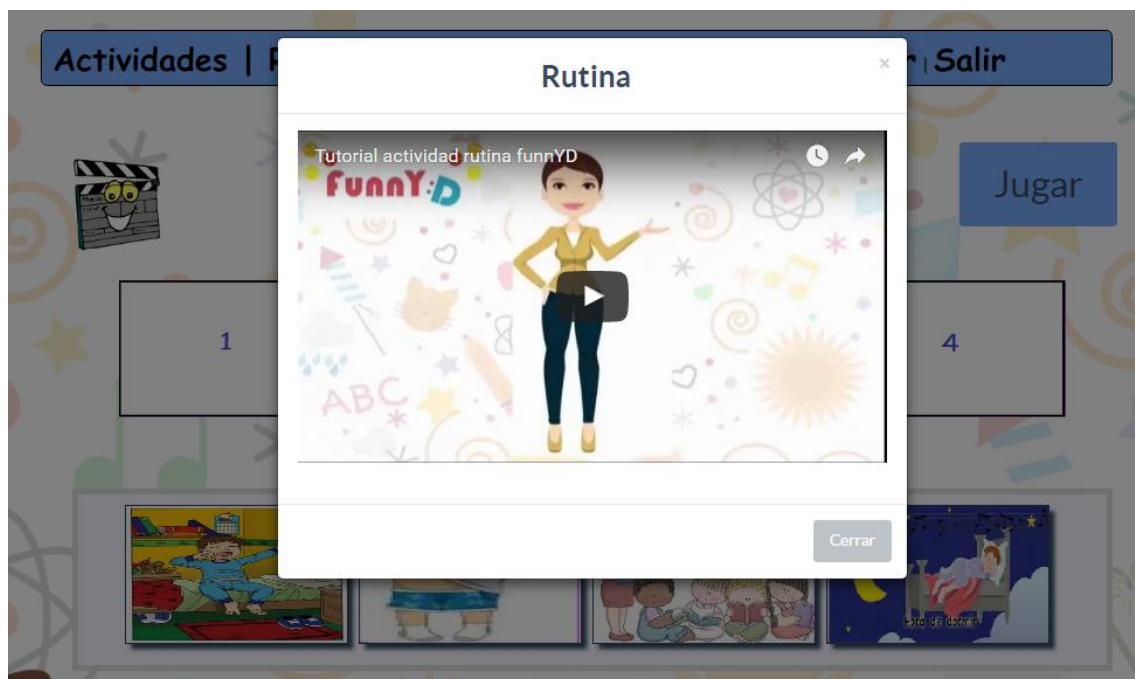


Fuente. Por los Autores

3.1. INGRESO A ACTIVIDADES

Las actividades de Rutina y colores están contempladas para la concentración, las actividades de Piano y Baila están contempladas para la psicomotricidad gruesa. Al ingresar a cada uno de los niveles según actividad se mostrará una ventana de video en donde explica de que se trata la actividad y ejemplo de cómo se realiza.

Figura 6. Video de presentación por actividad



Fuente. Por los autores.

Al terminar de ver el video se da clic en el botón Cerrar, allí se evidencia la actividad para empezar a jugar.

3.2. INGRESO A PIANO

Esta actividad se puede tocar con los pies y con las manos, se recomienda los pies para trabajar la psicomotricidad gruesa. Se determinan diferentes notas musicales para tocar el piano, cada nivel tiene un máximo de líneas.

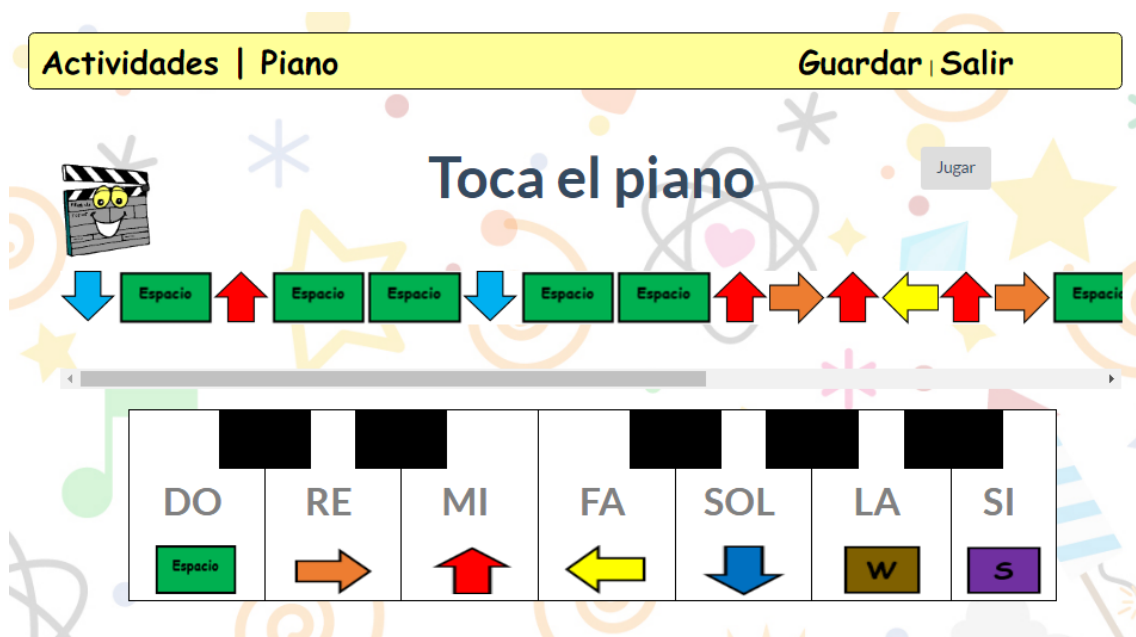
Nivel 1: 5 a 6 Líneas

Nivel 2: 8 a 9 Líneas

Nivel 3: 12 Líneas

Al final de tocar la nota se da clic en iniciar y esta reproduce la nota tocada

Figura 7. Actividad Piano



Fuente. Por los autores.

Al terminar de tocar las notas en la barra de navegación esta la opción de Guardar, se debe dar clic para guardar la partida y luego clic en salir para volver al panel de actividades.

3.3. INGRESO A BAILA

Para empezar el juego se debe dar clic en el botón Jugar, allí empezaran a bajar una flecha y se debe pisar a la medida que van llegando al punto determinado, este se debe completar hasta que termine la melodía.

Figura 8. Actividad Baila



Fuente. Por los autores.

Al terminar de tocar las notas en la barra de navegación esta la opción de Guardar, se debe dar clic para guardar la partida y luego clic en salir para volver al panel de actividades.

3.4. INGRESO A RUTINA DIARIA

En esta actividad se debe de dar clic en el Botón jugar para iniciar la partida, allí se debe se arrastrar las imágenes de forma ordenada en la parte superior.

Figura 9. Actividad Rutina Diaria



Fuente. Por los autores.

Al terminar de tocar las notas en la barra de navegación esta la opción de Guardar, se debe dar clic para guardar la partida y luego clic en salir para volver al panel de actividades.

3.5. INGRESO A COLORES

En esta actividad se deben arrastrar las imágenes en las casillas de su respectivo color.

Figura 10. Actividad Colores



Fuente. Por los autores.

Al terminar de tocar las notas en la barra de navegación esta la opción de Guardar, se debe dar clic para guardar la partida y luego clic en salir para volver al panel de actividades.

4. PLATAFORMA DE CALIFICACIONES

En el momento de ingresar el usuario administrador este se re direcciona a la plataforma de actividades en donde se evidencia el proceso de los niños por cada vez que ha jugado con la respectiva fecha.

Este se puede filtrar para verificar las partidas jugadas de un alumno y clic en consultar.

Figura 11. Plataforma de actividades

funnyD Salir

Bienvenido a la plataforma de calificaciones

La tabla contiene el resultado de las actividades realizadas por cada usuario.

Usuario: Consultar

Plataforma de Calificaciones

Actividades	Niveles	Alumnos			Oportunidades	Intentos	Tiempo (minutos)	Fecha Jugada	Observaciones
		Identidad	Nombre Completo	Edad					
Rutina	Primer Nivel	106912910	maribel diaz	26 años		6	0:00:33	16 de Septiembre de 2016 a las 12:07	
Piano	Primer Nivel	106912910	maribel diaz	26 años	22			16 de Septiembre de 2016 a las 12:14	
Colores	Primer Nivel	106912910	maribel diaz	26 años		7	0:00:13	16 de Septiembre de 2016 a las 12:14	

Fuente. Por los Autores