

Manual de Usuario Directed Basket

Tabla de Contenido	
Introducción	4
Usuario administrador	5
Splash Screen	5
Inicio de sesión	6
Pantalla de términos y condiciones	7
Pantalla principal.....	8
Pantalla creación de usuario	9
Pantalla de evaluación de aspectos físicos	11
Pantalla de toma de asistencia.....	12
Pantalla de recomendación	13
USUARIO ESTUDIANTE	14
Pantalla de evaluación de aspectos psicológicos	15

Tabla de Figuras

Figura 1 splash screen.	5
Figura 2 pantalla de inicio de sesión.....	6
Figura 3 Pantalla de términos y condiciones 1	7
Figura 4 Pantalla de términos y condiciones 2.....	7
Figura 5 pantalla principal	8
Figura 6 Pantalla de inicio con botón de opciones.....	8
Figura 7 pantalla de creación de usuario	9
Figura 8 permisos de la cámara	10
Figura 9 Permisos de espacio	10
Figura 10 pantalla de evaluación de aspectos físicos	11
Figura 11 pantalla de toma de asistencia.....	12
Figura 12 Toma de asistencia.	12
Figura 13 Pantalla de recomendación	13
Figura 14 Pantalla de estudiante	14
Figura 15 Evaluación de aspectos físicos	15
Figura 16 Pantalla de datos.	15

Introducción

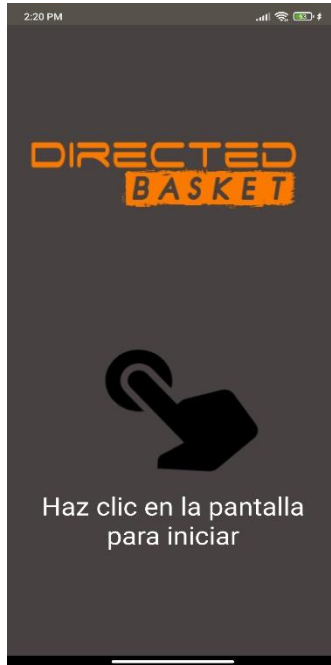
El propósito de este manual de usuario es detallar el funcionamiento de la aplicación Directed Basket y explicar cómo usar esta con el fin de un mejor entendimiento por parte del usuario.

Usuario administrador

Splash Screen

Al abrir la aplicación esta primero ejecutara el siguiente splash screen.

Figura 1 splash screen.



Fuente: Autores del proyecto.

Inicio de sesión

Después de este splash screen se mostrará la pantalla de inicio de sesión en la cual se deberá ingresar las credenciales ya sea entrenador o deportista.

Figura 2 pantalla de inicio de sesión

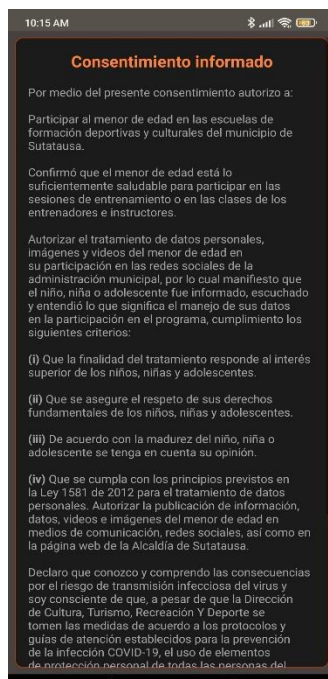


Fuente: Autores del proyecto.

Pantalla de términos y condiciones

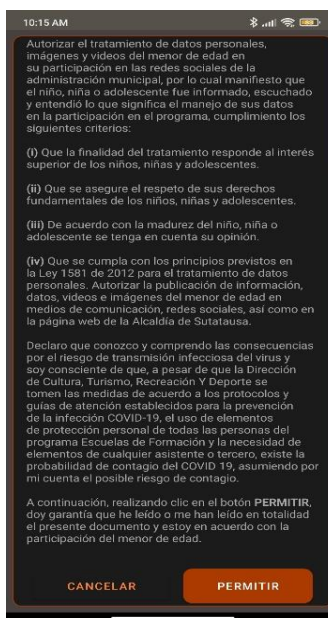
Si es la primera vez que se ingresa al aplicativo se abrirá una pantalla en la cual aparecerá los términos y condiciones y tratamiento de datos personales del aplicativo.

Figura 3 Pantalla de términos y condiciones 1



Fuente: Autores del proyecto.

Figura 4 Pantalla de términos y condiciones 2

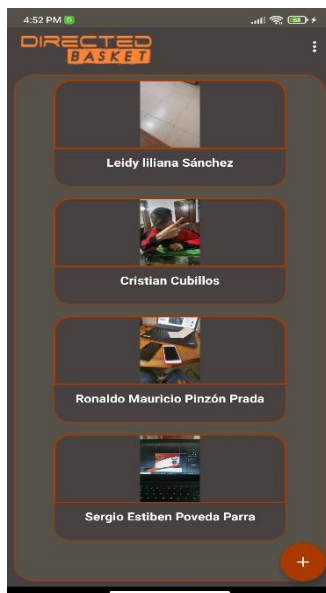


Fuente: Autores del proyecto.

Pantalla principal

En la pantalla principal el usuario entrenador puede crear un nuevo usuario estudiante con el botón añadir que se encuentra en la parte inferior derecha, también puede observar el perfil de los estudiantes los cuales se encuentran en una lista en el centro de la pantalla.

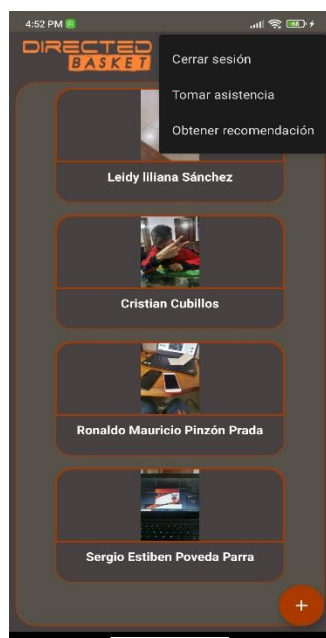
Figura 5 pantalla principal



Fuente: Autores del proyecto.

Adicional a esto se puede encontrar en la parte superior derecha un botón que muestra opciones como cerrar sesión, tomar la asistencia y obtener la recomendación para un partido o para una competición.

Figura 6 Pantalla de inicio con botón de opciones



Pantalla creación de usuario

En esta pantalla se podrá crear el perfil de un nuevo usuario estudiante el cual contara con nombre, correo, contraseña, fecha de nacimiento, altura y peso, también contara con la opción de tomar una fotografía o elegir una desde la galería, esta pantalla también tiene la opción de volver a la pantalla principal y cerrar sesión, estos dos últimos botones se encuentran en la parte superior de la pantalla.

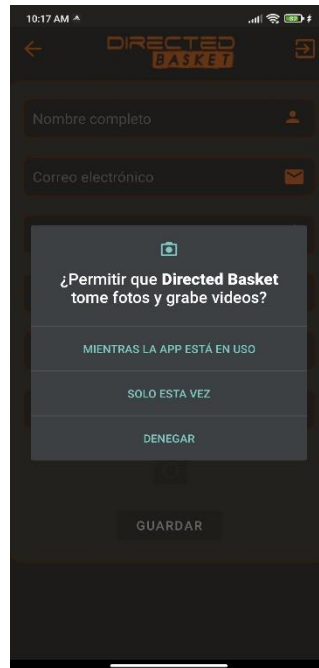
Figura 7 pantalla de creación de usuario



Fuente: Autores del proyecto.

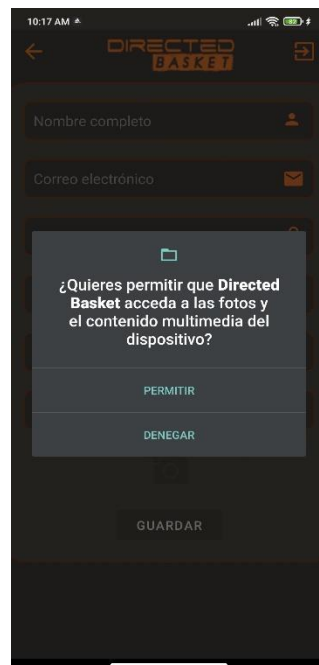
Para poder tomar una fotografía desde la cámara o tomarla desde la galería se necesita que el usuario del celular acceda a los permisos del uso de la cámara y del acceso a la galería.

Figura 8 permisos de la cámara



Fuente: Autores del proyecto.

Figura 9 Permisos de espacio



Fuente: Autores del proyecto.

Pantalla de evaluación de aspectos físicos

En esta pantalla el usuario entrenador podrá evaluar los aspectos físicos de los deportistas, esta evaluación esta entre un rango de 1 a 10 en donde 1 es la menor nota posible y 10 es la mayor.

Figura 10 pantalla de evaluación de aspectos físicos

4:53 PM

deportista del 1 al 10 siendo 1 la menor nota y 10 la mayor nota:

Fuerza

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Resistencia

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Velocidad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Flexibilidad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Equilibrio

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Coordinación

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

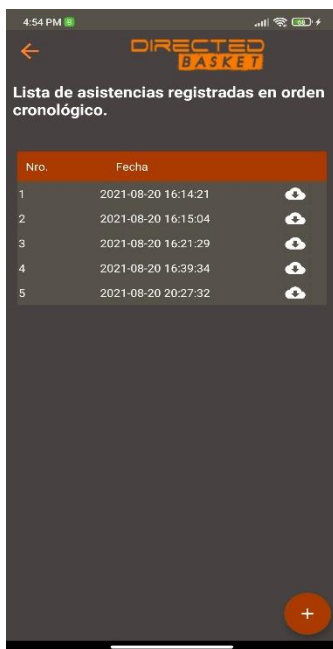
✘ ✔

Fuente: Autores del proyecto.

Pantalla de toma de asistencia

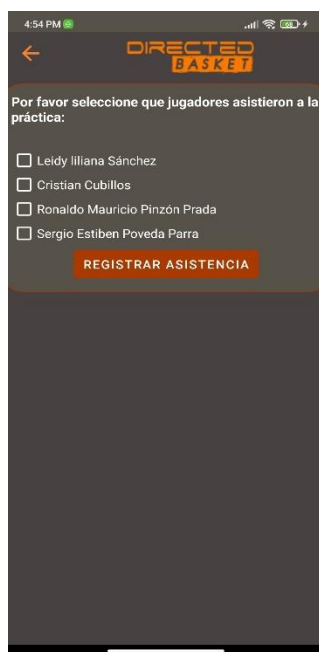
En esta pantalla se puede descargar las listas de asistencia registradas o añadir una nueva lista de asistencia dando click en botón que está en la parte inferior izquierda de la pantalla.

Figura 11 pantalla de toma de asistencia



Fuente: Autores del proyecto.

Figura 12 Toma de asistencia.



Fuente: Autores del proyecto.

Pantalla de recomendación

En esta pantalla se puede observar a los usuarios recomendados para cada posición dependiendo de sus estadísticas físicas y psicológicas.

Figura 13 Pantalla de recomendación



Fuente: Autores del proyecto.

USUARIO ESTUDIANTE

La pantalla principal del usuario estudiante está compuesta por la foto, los datos principales del estudiante en la parte derecha justo al lado de la foto y los datos a evaluar en la parte inferior, estos últimos datos se pueden ubicar en orden temporal según la preferencia del estudiante o entrenador además está tiene un botón que varía dependiendo del tipo de usuario que use la aplicación.

Figura 14 Pantalla de estudiante



Fuente: Autores del proyecto.

Pantalla de evaluación de aspectos psicológicos

En esta pantalla de evaluación los estudiantes tienen que responder las 55 preguntas para que el algoritmo pueda tener en cuenta su evaluación psicológica estos valores están dados entre 0 y 4 siendo 0 el valor mínimo y 4 el valor máximo.

Figura 15 Evaluación de aspectos físicos

10:16 AM

Aspectos Psicológicos

Califique las siguientes habilidades físicas del deportista del 0 al 4 siendo 0 la menor nota y 4 la mayor nota:

1. Suelo tener problemas conectándome mientras compito.

0 1 2 3 4

2. Mientras duermo, suelo darle muchas vueltas a la competición (o el partido) en la que voy a participar.

0 1 2 3 4

3. Tengo una gran confianza en mi técnica.

0 1 2 3 4

4. Algunas veces no me encuentro motivado(a) para entrenar.

0 1 2 3 4

5. Me llevo muy bien con otros miembros del equipo.

0 1 2 3 4

Fuente: Autores del proyecto.

Para que estas 55 preguntas no sean tan tediosas se creó también una pantalla de datos curiosos del deporte que se muestra mientras se va avanzando en las preguntas.

Figura 16 Pantalla de datos.

