



Manual de usuario

ClassQuest: Gestión de la motivación como estrategia de aprendizaje.

Estudiante

Daniel Moreno Arellano

Máster Universitario de Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

M0.659 - Treball final de màster DADM

Consultor

Eduard Martín Lineros

Profesor responsable de la asignatura

Carles Garrigues

3 de Enero de 2020

Manual de usuario

¿Qué es ClassQuest?

ClassQuest, es una app que permite al estudiante crear su propio personaje e ir mejorando los objetos que este dispone durante la realización de las actividades de clase. Estas actividades, otorgarán recompensas que podrán ser canjeadas con monedas en la tienda por nuevos objetos o facilitarán poderes al usuario que podrá utilizar durante el desarrollo del curso.

La aplicación muestra las tareas disponibles en el módulo, y las tareas asociadas a estas, además de las recompensas.

Del mismo modo, que el usuario puede obtener poderes, el profesor/a también le puede aplicar sentencias por un comportamiento incorrecto durante el curso. Estas sentencias le aplicarán alguna penalización y podrá librarse de ella realizando las tareas que el profesor/a le proponga.

A su vez, el alumnado podrá observar el avance del resto de compañeros de clase y observar que objetos han comprado para su personaje. Todo esto, puede controlarse mediante el registro de actividad de la clase.

¿Cómo compilar ClassQuest?

Xcode:

Para abrir la aplicación en Xcode realizar doble clic en el fichero `tfm_classquest.xcworkspace`.

Proceder a seleccionar el emulador, el utilizado en las pruebas ha sido iPhone 8 Plus, o si se dispone de un dispositivo físico seleccionarlo en la lista.

Dispositivo móvil (Requiere cuenta de Apple Developer).

En el caso de disponer de una cuenta de Apple Developer, los pasos son:

Para realizar la instalación de un fichero `.ipa` en un dispositivo móvil seguir el siguiente tutorial:

1. Instalar iTunes en el ordenador.
2. Hacer doble clic en el fichero `.ipa`.
3. En la categoría "Ajustes" de iTunes hacer clic en "Aplicaciones"
4. En el recuadro de la aplicación, presionar el botón "Instalar"
5. Cuando finalice la instalación, se podrá ejecutar la aplicación en el dispositivo móvil.

¿Cómo administrar ClassQuest?

La administración de la app se realiza utilizando la consola de [Firebase](#). Las opciones que se requieren conocer para el funcionamiento se detallan en el punto [¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.. ¡Error! No se encuentra el origen de la referencia..](#)

¿Cómo utilizar la aplicación?

A continuación, se detalla el funcionamiento de las diferentes ventanas de la aplicación y su uso.

2.1.1.1 Iniciar sesión

En primer lugar, para realizar el inicio de sesión, el usuario debe haberse registrado en la aplicación, de lo contrario no se podrá acceder.

La pantalla de inicio de sesión permite:

- **(1) Recordar contraseña:** en el caso de no recordar la contraseña, esta se puede restablecer mediante el reenvío de un correo electrónico de recuperación.
- **(2) Registro:** si el usuario no dispone de cuenta, esta opción le permite crear una.
- **(3) Iniciar sesión:** Si el usuario dispone de cuenta, puede introducir su email y contraseña para entrar en la aplicación.



Figura 1. Iniciar sesión

En el caso de que la contraseña no sea correcta, el usuario no exista o algún campo esté vacío, la app notificará al usuario con un mensaje de alerta.

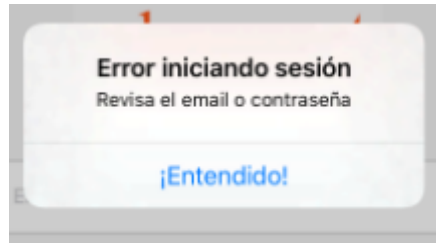


Figura 2. Error de inicio

2.1.1.2 Registro

El registro permite que un usuario forme parte de la base de datos de la aplicación y pueda hacer uso de sus funcionalidades. Para crear una cuenta, en la ventana principal se debe realizar un clic en la opción “No tienes cuenta? Regístrate ahora”.

En la siguiente pantalla el usuario debe escribir su nombre, escoger el género de su personaje y la raza. Únicamente se puede escoger un género y una raza, de lo contrario el sistema informa con una ventana de error, al igual que si se deja un campo vacío.



Figura 3. Registro de usuario 1/2

Según la raza escogida el personaje disfrutará de unas estadísticas para los valores: fuerza, defensa, magia, sabiduría y monedas.

Raza	Fuerza	Defensa	Magia	Sabiduría	Monedas
Elfo/Elfa	10	10	18	25	50
Mago/Maga	5	5	50	35	100
Guerrero/Guerrera	60	35	3	10	80

Tabla 1. Estadísticas de personaje

En realizar clic en Siguiente, se podrece a rellenar el campo email y contraseña para acceder al sistema.



Figura 4. Registro de usuario 2/2

El email se utilizará para iniciar sesión, y los campos de contraseña deben coincidir. En caso de que algún campo este vacío, existe el email en la base de datos o las contraseñas no coincidan se muestra un mensaje de advertencia.

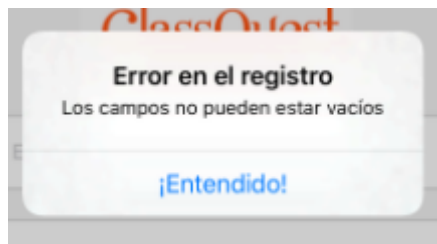


Figura 5. Error de registro

Al finalizar el registro, se redirige al usuario a la página de Inicio de sesión para que pueda introducir su correo electrónico y contraseña definidas en el paso anterior. En este punto, dado que el usuario previamente no dispone de una clase asociada para empezar a participar, debe solicitar al profesor el código de asignación de la clase.



Figura 6. Unión a la clase

Una vez introducido un código correcto, de lo contrario se informa con un mensaje de error, el usuario quedará inscrito a la clase y podrá empezar a configurar su perfil.

2.1.1.3 Perfil

La página de perfil muestra al usuario su personaje con los ítems equipados que adquirido previamente en la tienda.

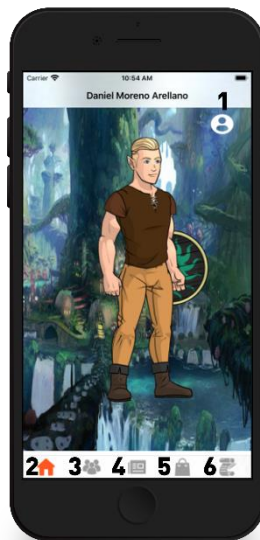


Figura 7. Perfil de usuario

En esta pantalla, se puede acceder a:

- **(1) Detalle del perfil:** El usuario podrá consultar sus estadísticas, lista de poderes, sentencias, clase a la que pertenece y grupo.
- **(2) Perfil:** En el caso de que se encuentre en otra opción, haciendo clic en el icono de la casa puede volver a su perfil.
- **(3) Listado de clase:** Esta opción muestra el listado de compañeros/as de la clase y los grupos, sí es que los hay.
- **(4) Registro de actividad:** Esta opción muestra un registro de la actividad que han llevado a cabo los usuarios con la aplicación.
- **(5) Tienda:** En esta opción, el usuario puede adquirir nuevos objetos para su personaje.
- **(6) Listado de Quest:** Se muestra una lista de las tareas, activas o inactivas, y la recompensa asociada a estas. Las tareas incluyen el listado de tareas que las componen.

El punto **(1) Detalle del perfil**, se muestra a continuación:



Figura 8. Detalle del perfil

En esta pantalla, se puede cerrar sesión (1), consultar listado de poderes (2), consultar listado de sentencias (3) o directamente consultar en que consiste el poder o sentencia eligiendo de la lista el que se quiera consultar (4).

Si el usuario escoge la opción (1), será redirigido a la pantalla de inicio de sesión. En el caso de escoger la opción 4, se le mostrará la página que detalla el poder o sentencia escogido:



Figura 9. Detalle de poder/sentencia

En esta pantalla se especifica en que consiste o beneficia dicho poder o sentencia y además se muestra el coste de uso.

2.1.1.4 Listado de clase

En este punto se muestran los usuarios que forman parte de la clase del usuario que ha iniciado sesión (1), y también los grupos formados en clase con los alumnos que tiene cada grupo (2).

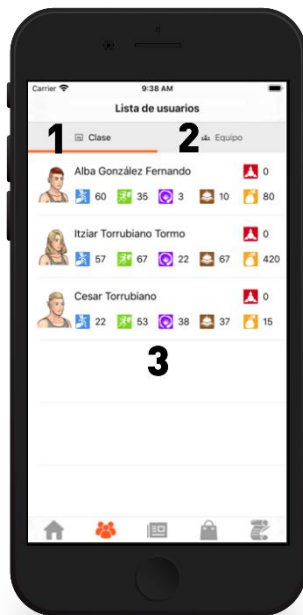


Figura 10. Listado de clase

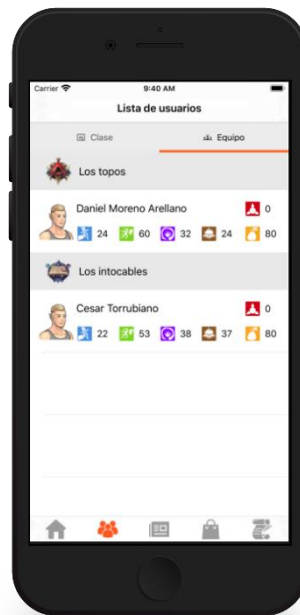


Figura 11. Listado de equipos

El punto (3) permite que si se selecciona un usuario de la lista se pueda acceder a su perfil para consultar los objetos que ha comprado y consultar el detalle de su perfil para ver sus estadísticas o lista de poderes y sentencias.

2.1.1.5 Registro de actividad

El registro de la actividad informa a los usuarios de la actividad que ha sucedido en la clase, ya sea la compra de un nuevo objeto o si se ha añadido un nuevo usuario a la clase.



Figura 12. Registro de actividad

2.1.1.6 Tienda

En este apartado, se muestran las diferentes categorías de las que se disponen objetos a comprar. Al realizar una selección en la barra superior en el icono que identifica cada ítem se puede acceder a la lista de objetos disponibles para esta categoría. La lista permite un desplazamiento horizontal dónde se muestran más categorías de objetos. En total existen seis categorías: armaduras, botas, cascos, pantalones, escudos y espadas.

Además, en la barra de navegación se le informa al usuario de la cantidad de monedas disponibles para la compra.

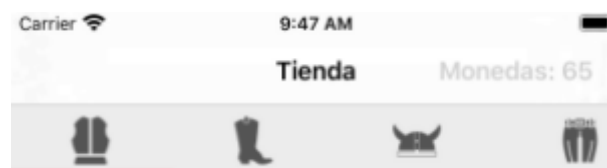


Figura 13. Categorías de objetos

Una vez seleccionada una categoría se muestra el listado de objetos disponibles. Para listar los objetos se puede deslizar la pantalla con un movimiento horizontal.



Figura 14. Tienda

Los objetos muestran las diferentes propiedades que otorgan y su coste. Estas propiedades permiten al usuario incrementar los valores que previamente ha adquirido por el tipo de raza.

Para realizar la compra de un artículo se debe presionar el botón "Comprar". En este momento, se le pregunta al usuario una alerta para que confirme la compra:

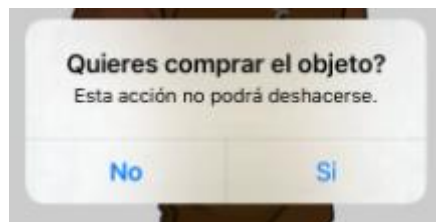


Figura 15. Confirmación de compra

En caso positivo se procede a comprobar que dispone de las monedas suficientes para realizar la compra y si es así se le notifica que ya puede disfrutar de su nuevo ítem con un mensaje:

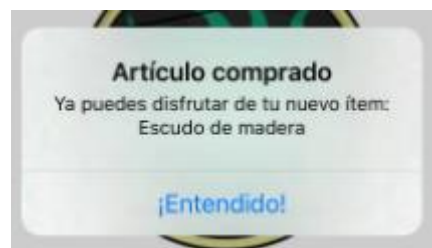


Figura 16. Artículo comprado

En el caso de que el personaje lleve equipado el ítem se le muestra un mensaje informando que ya dispone de este objeto:

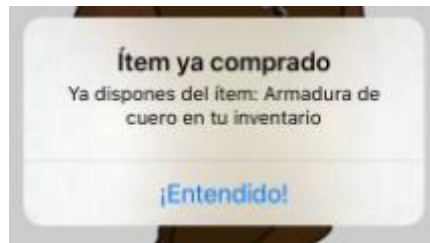


Figura 17. Objeto ya comprado

2.1.1.7 Listado de Quests

En esta pestaña se muestran las actividades disponibles en el aula, fecha de creación y si se encuentran activas o inactivas.

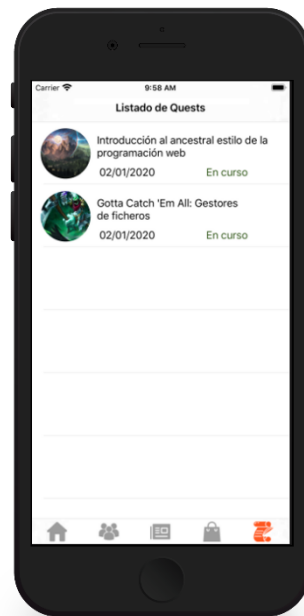


Figura 18. Listado de Quests

Al realizar una selección de una de las actividades se muestra la información de la misma:

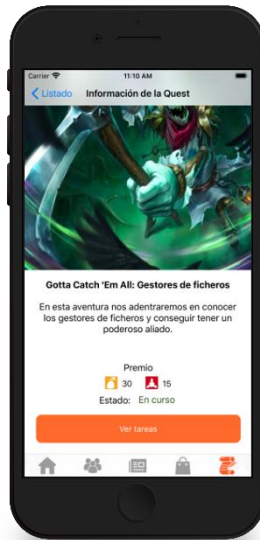


Figura 19. Información de la quest

La información detalla la descripción de la actividad, la recompensa en monedas y experiencia. En esta pantalla se dispone del botón “Ver Tareas” que muestra una lista de las tareas que la componen:



Figura 20. Listado de tareas