

# Manual de Usuario de Testify

---

APLICACIÓN EDUCATIVA

Juan Mingo González  
LAS NAVES SALESIANOS | ALCALÁ DE HENARES  
TUTOR: DAVID DE LA TORRE OLEGARIO

25/05/2025



## Índice de contenido

Instalación de la aplicación .....	4
Registro de usuario.....	5
Inicio de sesión .....	7
Modificar Perfil .....	8
Seleccionar imagen de perfil .....	10
Introducir nombre de usuario, descripción y asignatura favorita.....	11
Resultado .....	12
Consultar noticias .....	13
Jugar a los juegos disponibles.....	15
Juego de Cuestionario.....	16
Juego Verdadero o Falso .....	18
Parejas .....	20
Matemáticas.....	22
Lengua .....	23
Inglés.....	24
Informática .....	25
Perder o Ganar.....	26
Concurso .....	27
Explicación de los comodines y su uso .....	29
Puntuaciones .....	31
Sección de ajustes.....	32
Cambiar contraseña .....	33
Cerrar sesión .....	34
Eliminar cuenta.....	35
Enviar notificaciones.....	36
Información y soporte .....	37
Ayuda / Enviar comentarios.....	38
Acerca de .....	39
Descargar actualizaciones / Descargar aplicación.....	40
Descargar documentación .....	41

## Índice de ilustraciones

Ilustración 1: Pantalla de inicio de sesión – Acceso a la pantalla de registro	5
Ilustración 2: Pantalla de registro	6
Ilustración 3: Pantalla de registro - Mensaje de aviso	6
Ilustración 4: Pantalla de inicio de sesión	7
Ilustración 5: Pantalla principal – Perfil	8
Ilustración 6: Perfil del usuario	8
Ilustración 7: Modificar el perfil	9
Ilustración 8: Seleccionar imagen de perfil	10
Ilustración 9: Modificar nombre, descripción y asignatura favorita	11
Ilustración 10: Vista del perfil editado	12
Ilustración 11: Pantalla principal – Noticias	13
Ilustración 12: Lista de Noticias	13
Ilustración 13: Redirección de las noticias	14
Ilustración 14: Pantalla principal – Materias	15
Ilustración 15: Juegos de una materia	15
Ilustración 16: Diseño Juego Cuestionario	16
Ilustración 17: Diseño Juego Cuestionario - Respuesta incorrecta	17
Ilustración 18: Diseño Juego Cuestionario - Respuesta correcta	17
Ilustración 19: Diseño Juego Verdadero o Falso	18
Ilustración 20: Diseño Juego Verdadero o Falso - Respuesta incorrecta	19
Ilustración 21: Diseño Juego Verdadero o Falso - Respuesta correcta	19
Ilustración 22: Diseño Juego Parejas	20
Ilustración 23: Ejemplo solución Juego Parejas	21
Ilustración 24: Diseño Juego Parejas - Matemáticas	22
Ilustración 25: Diseño Juego Parejas - Lengua	23
Ilustración 26: Diseño Juego Parejas - Inglés	24
Ilustración 27: Diseño Juego parejas - Informática	25
Ilustración 28: Diseño Juego Perder o Ganar	26
Ilustración 29: Diseño Juego Perder o Ganar - Más puntuaciones	26
Ilustración 30: Diseño Juego Concurso	27
Ilustración 31: Diseño Juego Concurso - Comodines	27
Ilustración 32: Diseño Juego Concurso - Respuesta incorrecta	28
Ilustración 33: Diseño Juego Concurso - Respuesta correcta	28
Ilustración 34: Diseño Juego Concurso - Opciones comodines	29
Ilustración 35: Diseño Juego Concurso - Comodín consumido	30
Ilustración 36: Diseño Juego Concurso - No hay más comodines	30
Ilustración 37: Pantalla puntuación	31
Ilustración 38: Pantalla puntuación con record	31
Ilustración 39: Desplegar menú ajustes	32
Ilustración 40: Pantalla de ajustes	32
Ilustración 41: Pantalla cambiar contraseña	33
Ilustración 42: Contraseña cambiada correctamente	33
Ilustración 43: Sesión cerrada correctamente	34

Ilustración 44: Pantalla eliminar cuenta .....	35
Ilustración 45: No se puede volver a iniciar sesión con la cuenta eliminada .....	35
Ilustración 46: Permitir notificaciones .....	36
Ilustración 47: Notificación enviada .....	36
Ilustración 48: Desplegar menú ajustes – Ayuda, enviar comentarios y acerca de.....	37
Ilustración 49: Enviar un correo al desarrollador.....	38
Ilustración 50: Acceder a la página web .....	39
Ilustración 51: Descargar actualizaciones.....	40
Ilustración 52: Pagina web - Sección documentación.....	41

## Instalación de la aplicación

Para instalar la aplicación se deberá de acceder a la página web de la aplicación desde el siguiente enlace: <https://testify.hopto.org/>.

En la página, podemos ver una sección de descarga, donde, al presionar el botón se nos pedirá aceptar los términos y condiciones de la aplicación y podremos pedir un acceso a la aplicación.

Una vez se nos autorice el acceso podremos descargar el archivo APK de la aplicación.

Una vez descargado el archivo APK, será necesario abrirlo para comenzar la instalación. Dependiendo del dispositivo, será necesario conceder permisos para poder instalar una aplicación desde una fuente desconocida.

Tras conceder los permisos, el dispositivo comenzara el proceso de instalación. Una vez terminado, la aplicación estará disponible en las aplicaciones del dispositivo.

## Registro de usuario

Al iniciar la aplicación, nos podemos encontrar con la pantalla de “Inicio de sesión”, para cambiar a la pantalla de “Registro” podemos hacer clic en el texto de color morado “¿No tienes cuenta? Regístrate aquí”



*Ilustración 1: Pantalla de inicio de sesión – Acceso a la pantalla de registro*

La pantalla de registro de una cuenta tiene como objetivo crear una cuenta. Para ello se le pide su correo y una contraseña. Es muy importante rellenar el campo de confirmación para hacer que el usuario escriba 2 veces la contraseña elegida.

Si ha escrito una contraseña valida (con al menos 8 caracteres, minúsculas, mayúsculas y un carácter especial) y presionado el botón “Crear cuenta” se creará una cuenta, de lo contrario mostrará un error.

Si queremos volver a la pantalla de inicio de sesión podremos volver interactuando con el botón “¿Ya tienes cuenta? Inicia sesión aquí”.



Ilustración 2: Pantalla de registro

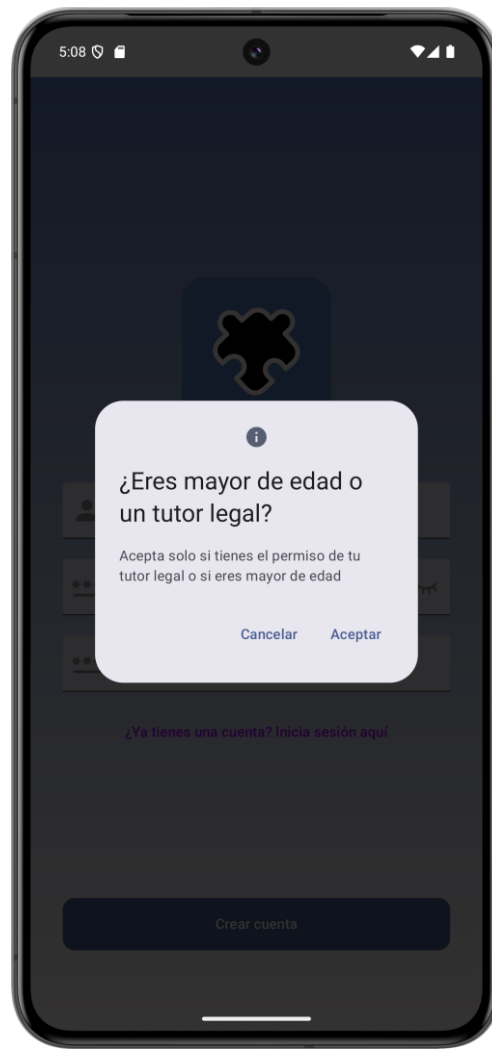


Ilustración 3: Pantalla de registro - Mensaje de aviso

Al crear la cuenta podemos ver un aviso que debe de ser leído y aceptado por un mayor de edad o por el tutor legal del usuario.

## Inicio de sesión

Al iniciar la aplicación, nos podemos encontrar con la pantalla de “Inicio de sesión”. Esta pantalla tiene como objetivo iniciar la sesión del usuario si escribe las credenciales correctas. Para ello, el usuario debe de tener una cuenta en la aplicación. En la vista podemos ver que el usuario deberá de rellenar el correo y su contraseña. Para iniciar sesión simplemente tendrá que interactuar con el botón “Iniciar Sesión” y escribir unas credenciales validas.

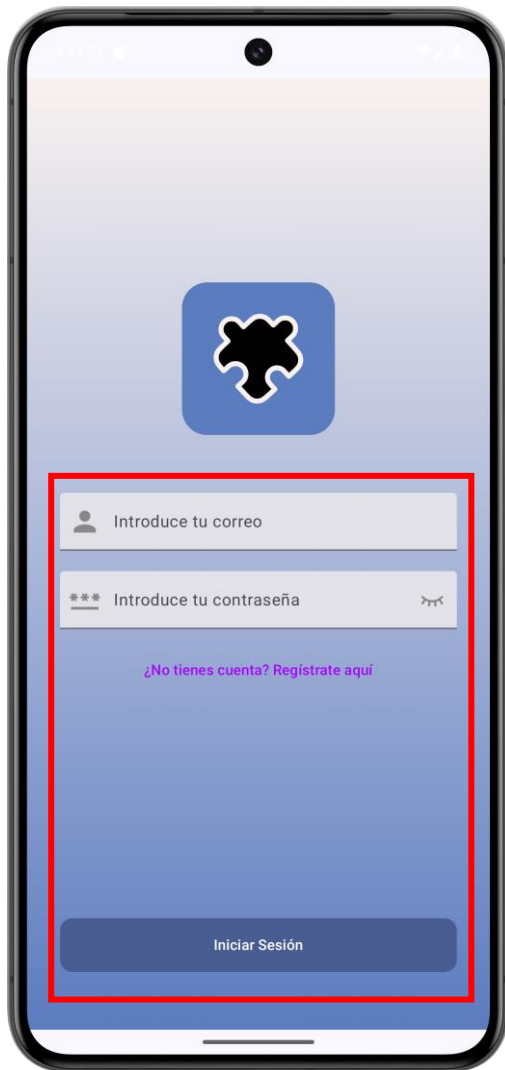


Ilustración 4: Pantalla de inicio de sesión

## Modificar Perfil

Cuando el usuario inicia sesión correctamente con una cuenta en la aplicación, la primera pantalla que nos encontramos es con la pantalla de las materias. Para acceder a la pantalla del perfil, se puede acceder desde el icono de la parte inferior derecha.



Ilustración 5: Pantalla principal – Perfil

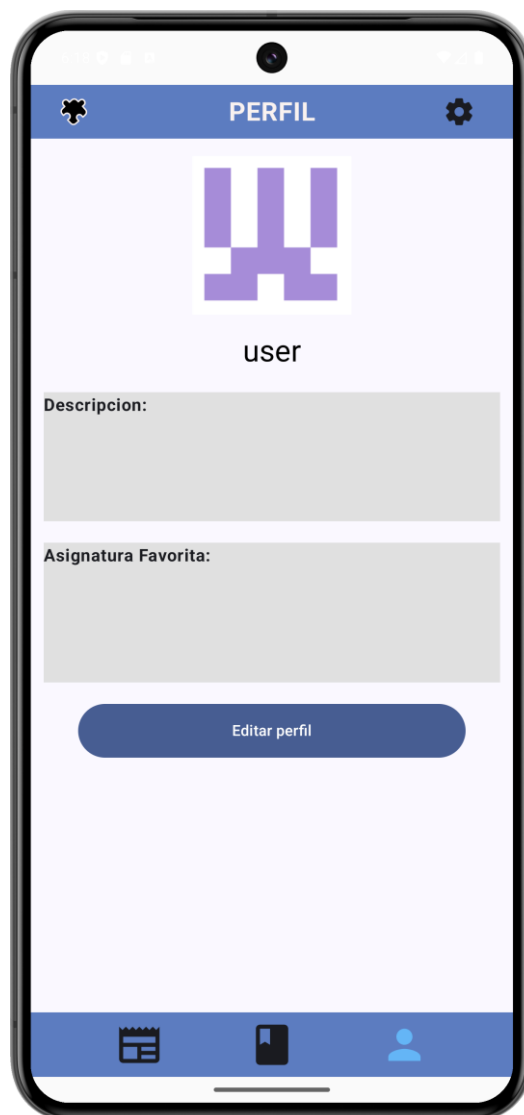
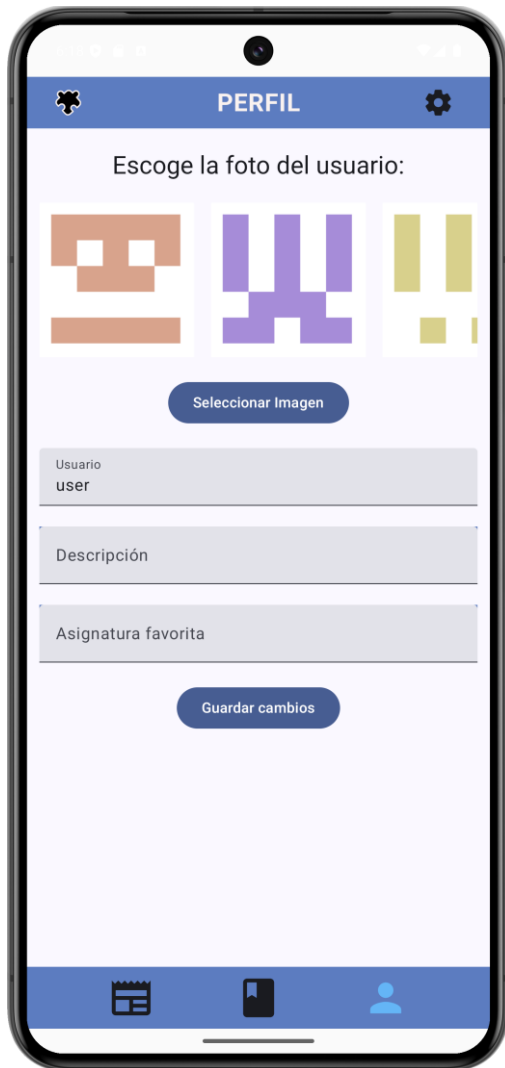


Ilustración 6: Perfil del usuario

En la pantalla de “Perfil” podemos ver el perfil del usuario, donde estarán los siguientes campos:

- Una imagen preestablecida
- Un nombre de usuario
- Un campo para poner la descripción
- Un campo para poner la asignatura favorita

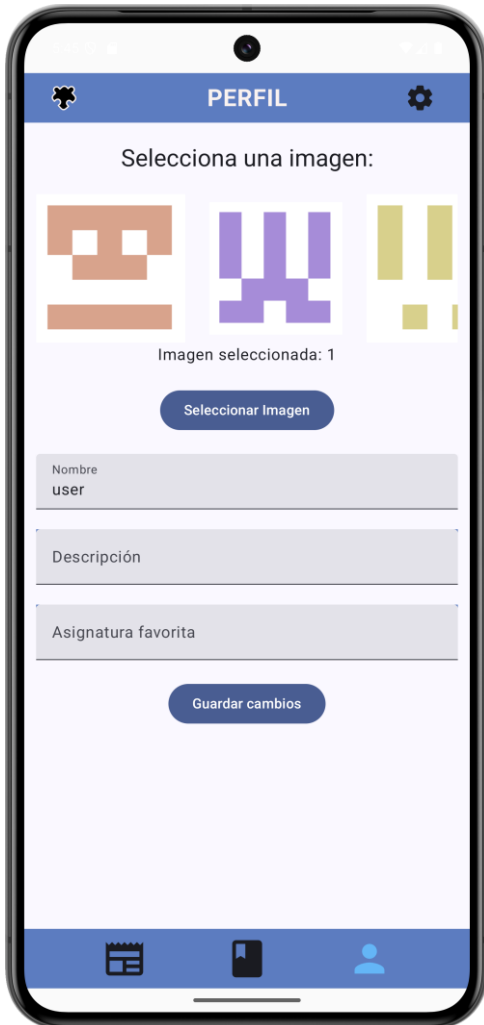
Al interactuar sobre el botón “Editar perfil”, se puede ver una pantalla donde modificaremos la anterior información del usuario.



*Ilustración 7: Modificar el perfil*

## Seleccionar imagen de perfil

Para modificar o seleccionar la imagen de perfil podemos interactuar con una de ellas (en total hay 4) y presionar sobre el botón “Seleccionar Imagen”:



*Ilustración 8: Seleccionar imagen de perfil*

## Introducir nombre de usuario, descripción y asignatura favorita

También podemos introducir nuestro nombre, una descripción y nuestra asignatura favorita, si queremos guardar todos nuestros cambios simplemente presionaremos el botón “Guardar cambios”



Ilustración 9: Modificar nombre, descripción y asignatura favorita

## Resultado

Como resultado de la modificación del perfil podemos ver algo como lo siguiente, donde todos los campos han sido cambiados:

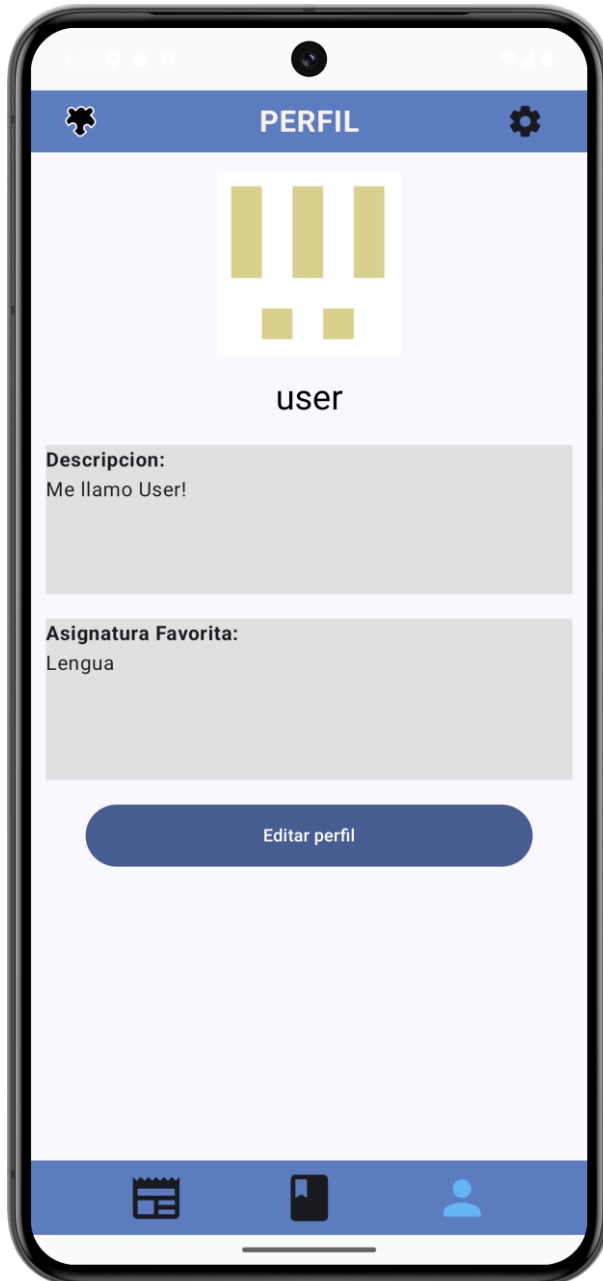


Ilustración 10: Vista del perfil editado

## Consultar noticias

Cuando el usuario inicia sesión correctamente con una cuenta en la aplicación, la primera pantalla que nos encontramos es con la pantalla de las materias. Para acceder a la pantalla de las noticias, se puede acceder desde el icono de la parte inferior izquierda.



Ilustración 11: Pantalla principal – Noticias



Ilustración 12: Lista de Noticias

Al acceder a la pantalla, nos encontramos con las 5 noticias más recientes, algunas noticias llevan referenciado una URL, por lo que si interactuamos con ellas podemos ver más información.



Ilustración 13: Redirección de las noticias

## Jugar a los juegos disponibles

Cuando el usuario inicia sesión correctamente con una cuenta en la aplicación, la primera pantalla que nos encontramos es con la pantalla de las materias. Si interactuamos con estas, podemos ver los juegos disponibles junto con las puntuaciones más altas del usuario.



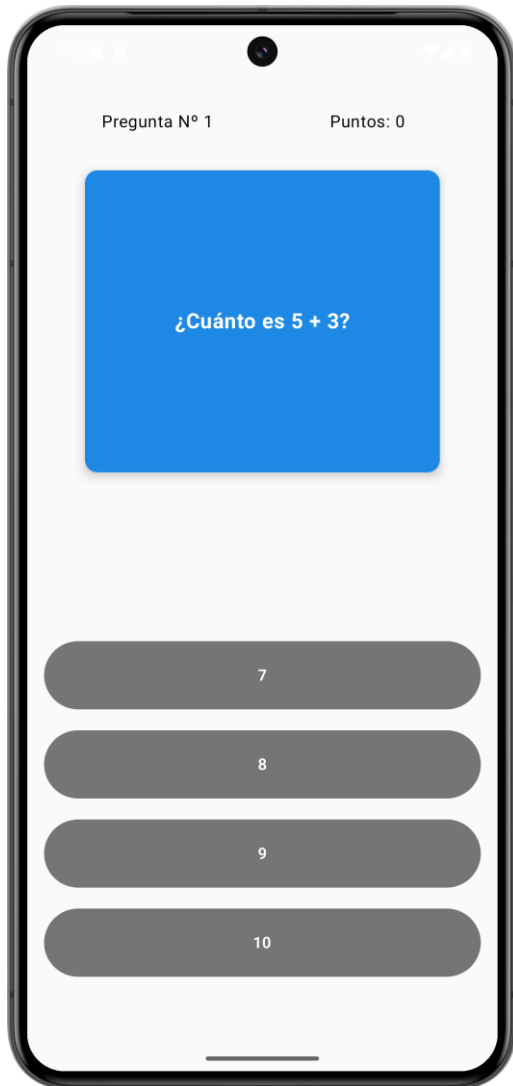
Ilustración 14: Pantalla principal – Materias



Ilustración 15: Juegos de una materia

## Juego de Cuestionario

Para el juego del cuestionario se utiliza el siguiente diseño:



*Ilustración 16: Diseño Juego Cuestionario*

Este diseño ha sido pensado para niños y personas con algún problema de accesibilidad, por lo que se han creado botones grandes con textos grandes.

Al responder alguna pregunta podemos ver como la pregunta se ilumina de verde o de rojo dependiendo de si hemos o no acertado la respuesta.

Si se responde bien una pregunta se suma 1000 puntos a la puntuación total, si se responde mal se resta 500 puntos de la puntuación total.

El juego termina cuando se responden las 10 preguntas que se muestran, una vez terminado el juego se redirigirá a otra pantalla para saber si la puntuación del juego es superior a la puntuación guardada.

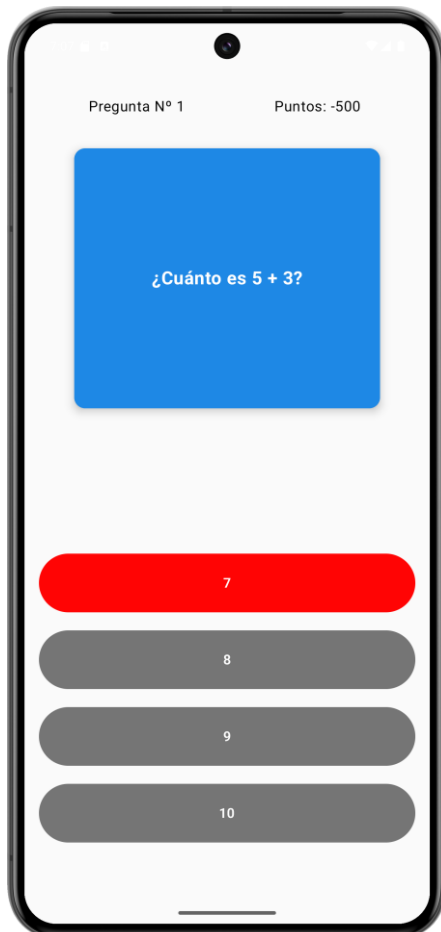


Ilustración 17: Diseño Juego Cuestionario - Respuesta incorrecta

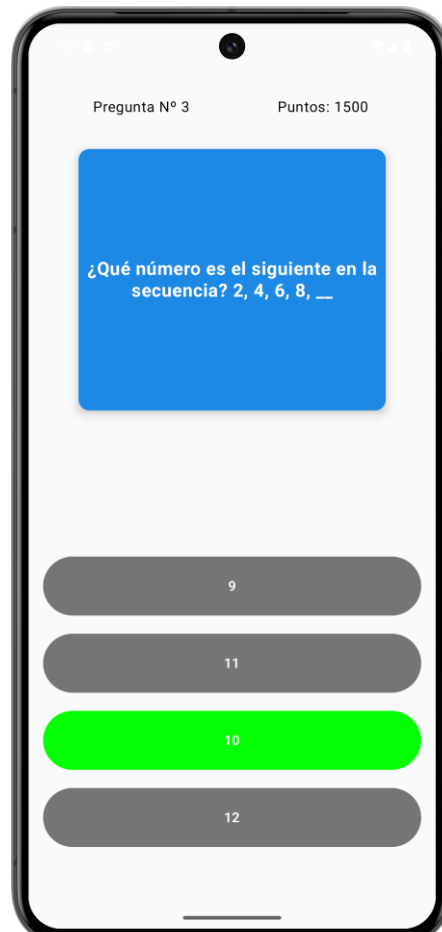


Ilustración 18: Diseño Juego Cuestionario - Respuesta correcta

## Juego Verdadero o Falso

Para el juego de Verdadero o Falso se utiliza el siguiente diseño:



*Ilustración 19: Diseño Juego Verdadero o Falso*

Este diseño ha sido pensado para niños y personas con algún problema de accesibilidad, por lo que se han creado botones grandes con textos grandes.

Al responder alguna pregunta podemos ver como la pregunta se ilumina de verde o de rojo dependiendo de si hemos o no acertado la respuesta.

Si se responde bien una pregunta se suma 1000 puntos a la puntuación total, si se responde mal se resta 500 puntos de la puntuación total.

El juego termina cuando se responden las 10 preguntas que se muestran, una vez terminado el juego se redirigirá a otra pantalla para saber si la puntuación del juego es superior a la puntuación guardada.



Ilustración 20: Diseño Juego Verdadero o Falso - Respuesta incorrecta

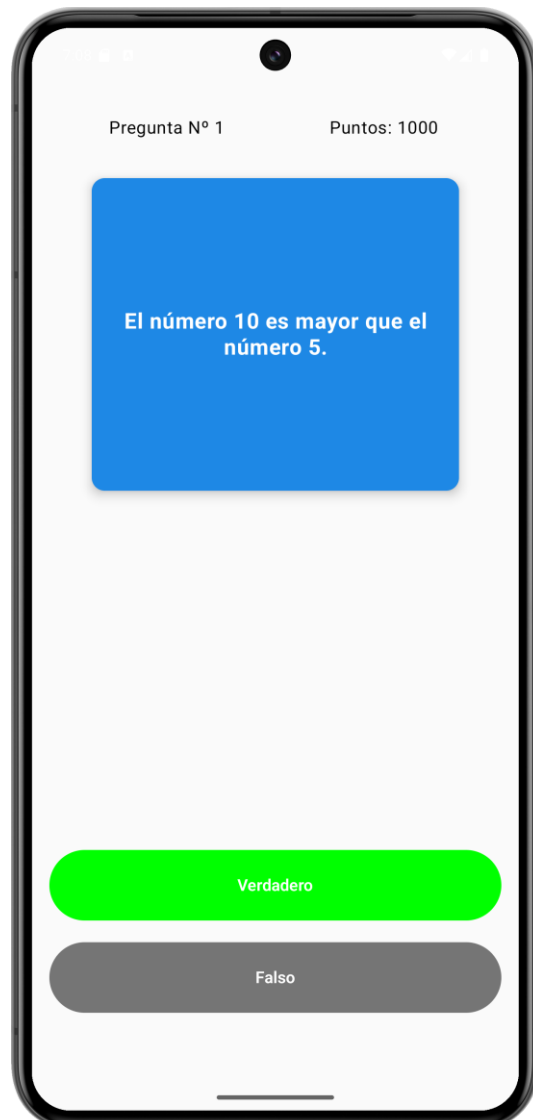


Ilustración 21: Diseño Juego Verdadero o Falso - Respuesta correcta

## Parejas

Para el juego de Parejas se utiliza el siguiente diseño:

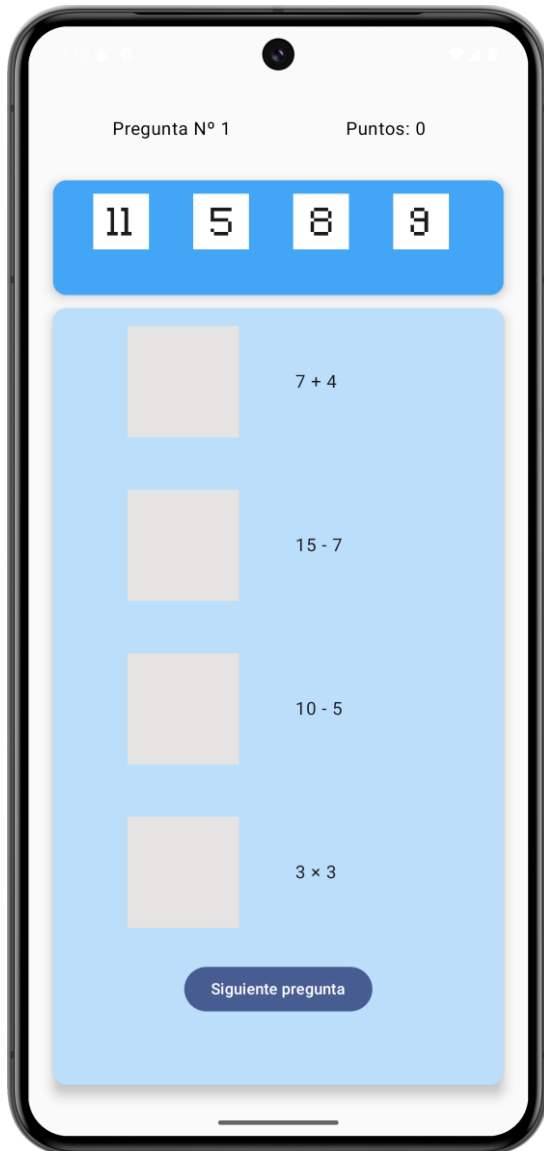


Ilustración 22: Diseño Juego Parejas

Este diseño ha sido pensado para niños y personas con algún problema de accesibilidad, por lo que se han creado botones grandes con textos grandes.

Para responder a las preguntas presionaremos durante un periodo corto de tiempo alguna imagen de las que aparece arriba y la soltaremos en algún hueco o imagen, se pueden poner tantas imágenes duplicadas como se necesite.

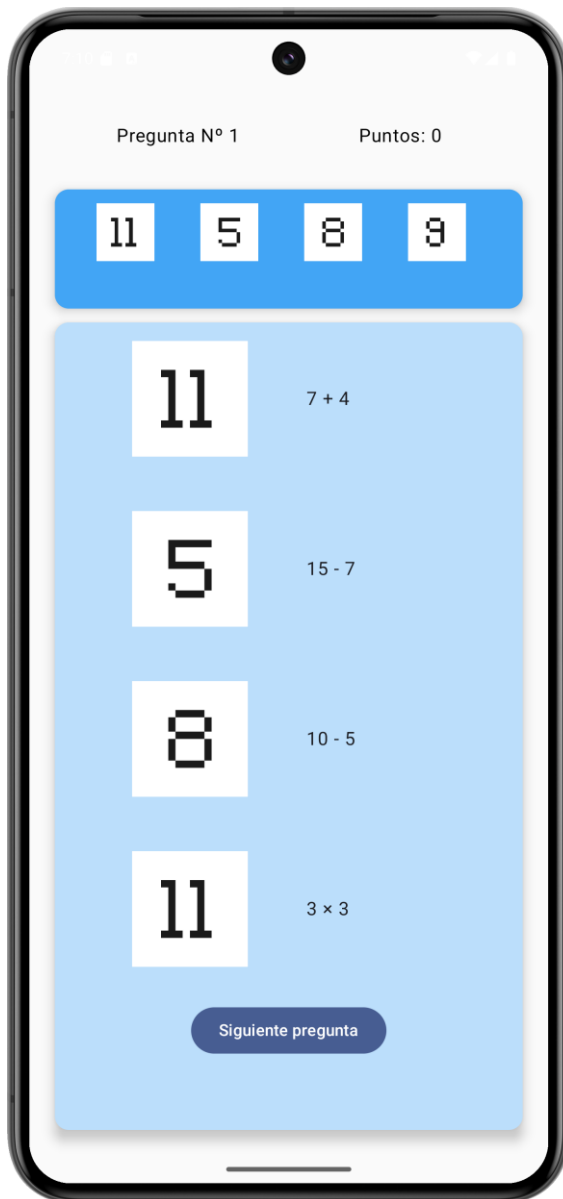


Ilustración 23: Ejemplo solución Juego Parejas

El juego termina cuando se responden las 3 preguntas que se muestran, una vez terminado el juego se redirigirá a otra pantalla para saber si la puntuación del juego es superior a la puntuación guardada.

Si se responde bien una “mini pregunta” u operación (de las 4 que hay) se suma 500 puntos a la puntuación total, si se responde mal se resta 250 puntos de la puntuación total.

## Matemáticas

Las imágenes del juego de las parejas de la materia de Matemáticas hacen referencia a los números 11, 5, 8 y 9. Podemos ver un ejemplo de cómo se ven estas imágenes a continuación:

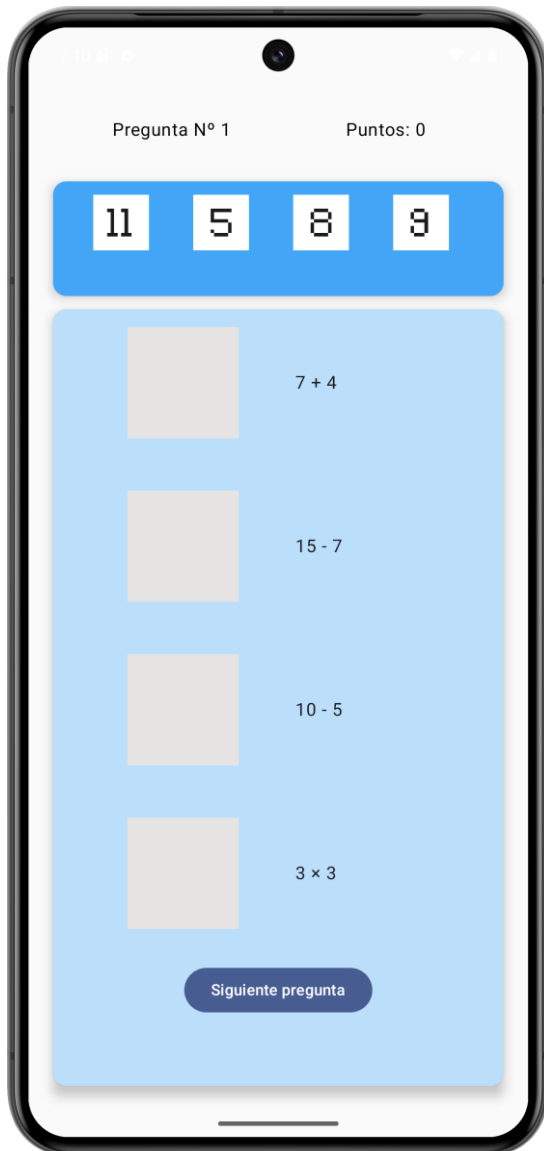


Ilustración 24: Diseño Juego Parejas - Matemáticas

## Lengua

Las imágenes del juego de las parejas de la materia de Lengua hacen referencia a las letras H, sin H, V y B. Podemos ver un ejemplo de cómo se ven estas imágenes a continuación:

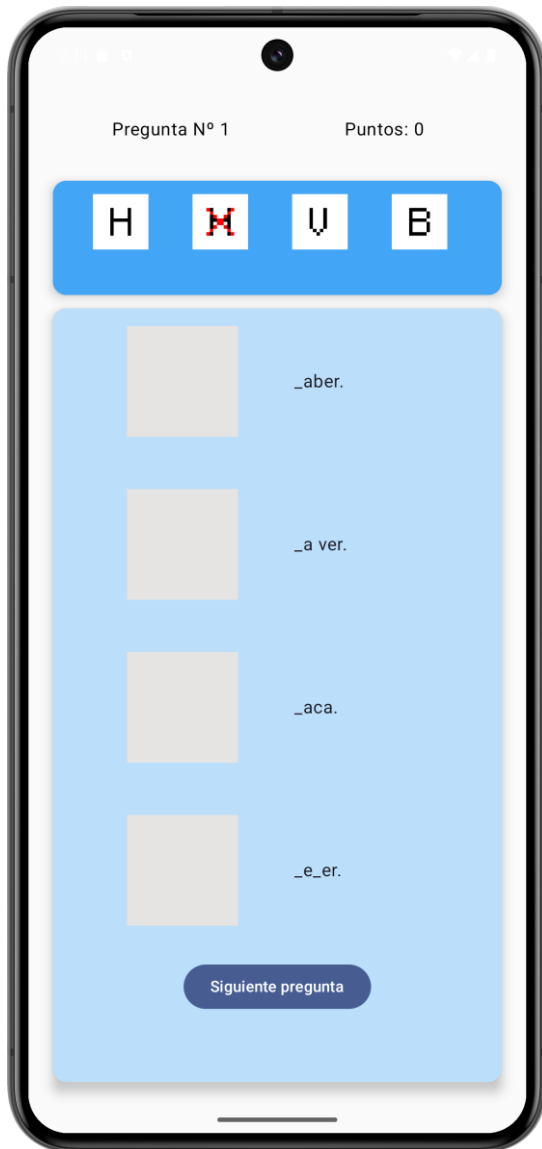


Ilustración 25: Diseño Juego Parejas - Lengua

## Inglés

Las imágenes del juego de las parejas de la materia de Inglés hacen referencia a las palabras Than, Then, To y Too. Podemos ver un ejemplo de cómo se ven estas imágenes a continuación:



Ilustración 26: Diseño Juego Parejas - Inglés

## Informática

Las imágenes del juego de las parejas de la materia de Informática hacen referencia a un archivo, un teclado, un ratón y un monitor. Podemos ver un ejemplo de cómo se ven estas imágenes a continuación:



Ilustración 27: Diseño Juego parejas - Informática

## Perder o Ganar

Para el juego de Perder o Ganar se utiliza el siguiente diseño:



Ilustración 28: Diseño Juego Perder o Ganar



Ilustración 29: Diseño Juego Perder o Ganar - Más puntuaciones

Este diseño ha sido pensado para niños y personas con algún problema de accesibilidad, por lo que se han creado botones grandes con textos grandes.

La parte izquierda del diseño se puede mover de arriba abajo para poder seleccionar los puntos. Una vez se seleccionen los puntos, siempre mostrara por cuantos puntos juegas esa pregunta. Si aciertas, ganas esos puntos; si fallas los pierdes. El juego termina cuando se responden las 10 preguntas que se muestran o cuando el tiempo llega a los 5 minutos, una vez terminado el juego se redirigirá a otra pantalla para saber si la puntuación del juego es superior a la puntuación guardada.

## Concurso

Para el juego de Concurso se utiliza el siguiente diseño:



Ilustración 30: Diseño Juego Concurso



Ilustración 31: Diseño Juego Concurso - Comodines

Este diseño ha sido pensado para niños y personas con algún problema de accesibilidad, por lo que se han creado botones grandes con textos grandes.

En la parte superior podemos ver un texto con el que podemos interactuar, este texto mostrará los comodines disponibles en ese momento.

Al responder alguna pregunta podemos ver como la pregunta se ilumina de verde o de rojo dependiendo de si hemos o no acertado la respuesta.

Si se responde bien una pregunta se suma 1000 puntos a la puntuación total, si se responde mal se resta 500 puntos de la puntuación total.

El juego termina cuando se responden las 10 preguntas que se muestran o cuando el tiempo llega a 0, una vez terminado el juego se redirigirá a otra pantalla para saber si la puntuación del juego es superior a la puntuación guardada.



Ilustración 32: Diseño Juego Concurso - Respuesta incorrecta



Ilustración 33: Diseño Juego Concurso - Respuesta correcta

## Explicación de los comodines y su uso

En este apartado mencionare todos los comodines disponibles con una pequeña descripción de lo que hacen en el juego:

- **50/50:** Elimina 2 de las 3 respuestas incorrectas, por lo que deja 1 respuesta correcta y 1 incorrecta.
- **Saltar pregunta:** Permite saltar la pregunta. Al saltar la pregunta se muestra cual era la respuesta correcta y no se ganan o pierden puntos.
- **X2:** multiplica la puntuación por dos en esta pregunta, es decir, si se gana en una pregunta normal 1000 puntos al activar el comodín se ganarán 2000. De la misma forma si se falla la pregunta el multiplicador también se activa y se perderán 1000 puntos.



Ilustración 34: Diseño Juego Concurso - Opciones comodines

Si se quiere usar un comodín, se debe de seleccionar interactuando con el texto “Comodines” y seleccionando el comodín. Si se ha seleccionado se podrá ver un texto informativo mencionando el comodín seleccionado, además de mostrar varias opciones para dejarlo de seleccionar o usarlo.

Al usar un comodín este desaparecerá del apartado de los comodines, por lo que estos comodines solo tienen un uso.

Si se utilizan todos los comodines se mostrará un texto en el apartado de comodines especificando que no queda ninguno



Ilustración 35: Diseño Juego Concurso - Comodín consumido



Ilustración 36: Diseño Juego Concurso - No hay más comodines

## Puntuaciones

Al final de cada juego se puede acceder a esta pantalla informativa. Si se supera la puntuación anterior aparecerá un apartado que lo confirma. Si no se supera la puntuación simplemente el apartado no aparece, por lo que solo se verá que el juego ha terminado.

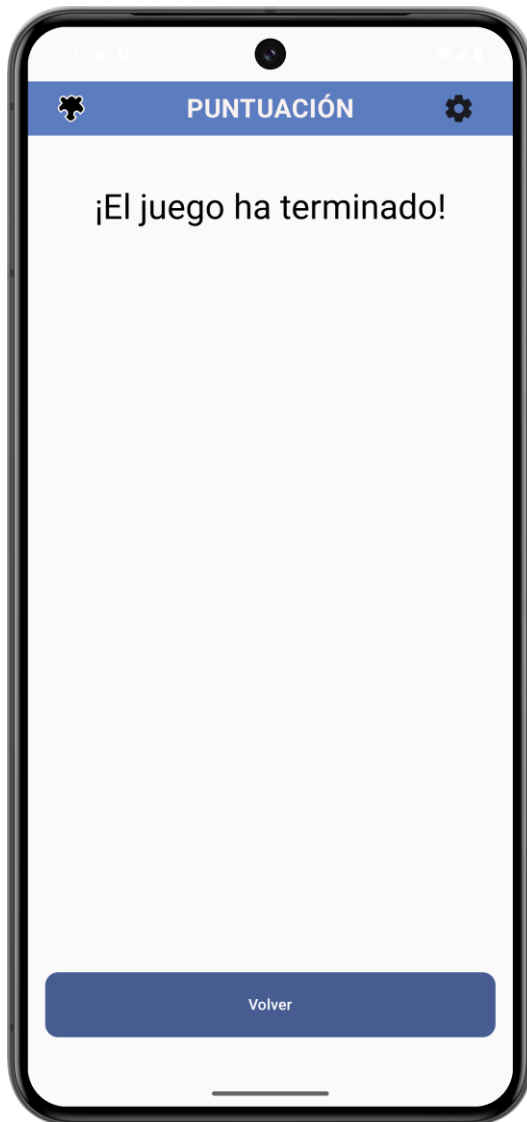


Ilustración 37: Pantalla puntuación



Ilustración 38: Pantalla puntuación con record

## Sección de ajustes

Cuando el usuario inicia sesión correctamente con una cuenta en la aplicación, la primera pantalla que nos encontramos es con la pantalla de las materias. Para acceder a la sección de ajustes, se puede acceder desde el icono de la parte superior derecha y se tendrá que interactuar con el texto “Ajustes”

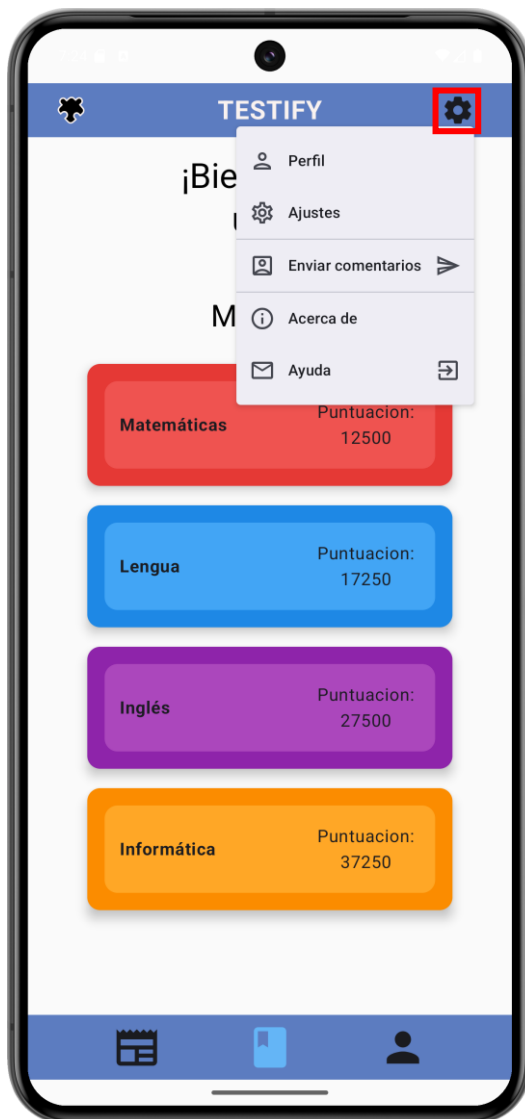


Ilustración 39: Desplegar menú ajustes

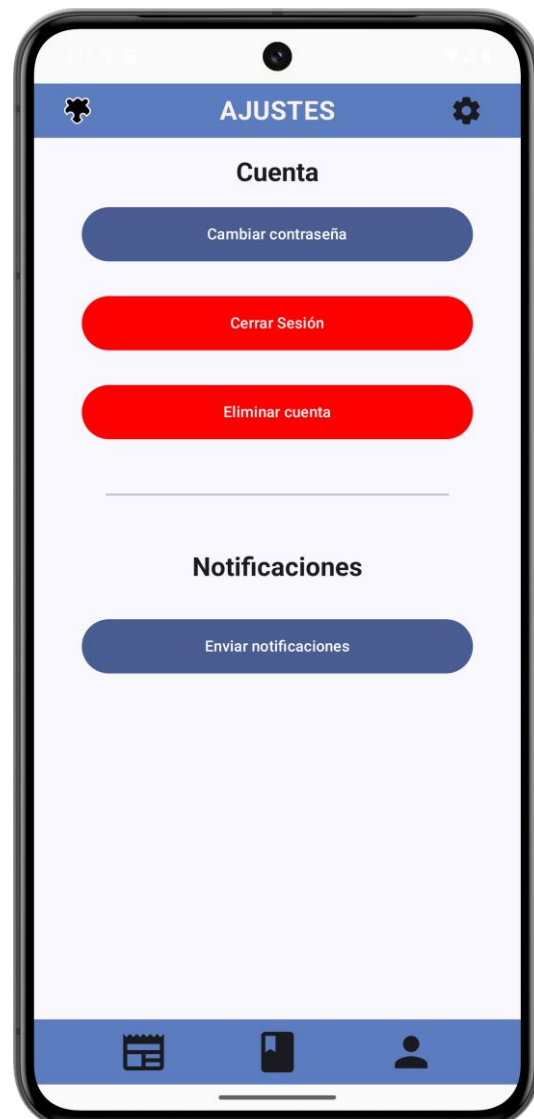


Ilustración 40: Pantalla de ajustes

Se pueden ver una serie de botones con diferentes funcionalidades por lo que las separaré en diferentes apartados.

## Cambiar contraseña

Para acceder a esta pantalla primero se necesita acceder a la sección de ajustes. En esta pantalla se podrá cambiar la contraseña del usuario en cualquier momento, solo se necesita su contraseña actual y la nueva contraseña. Es necesario que la contraseña tenga como mínimo lo que se especifica en la pantalla.



Ilustración 41: Pantalla cambiar contraseña

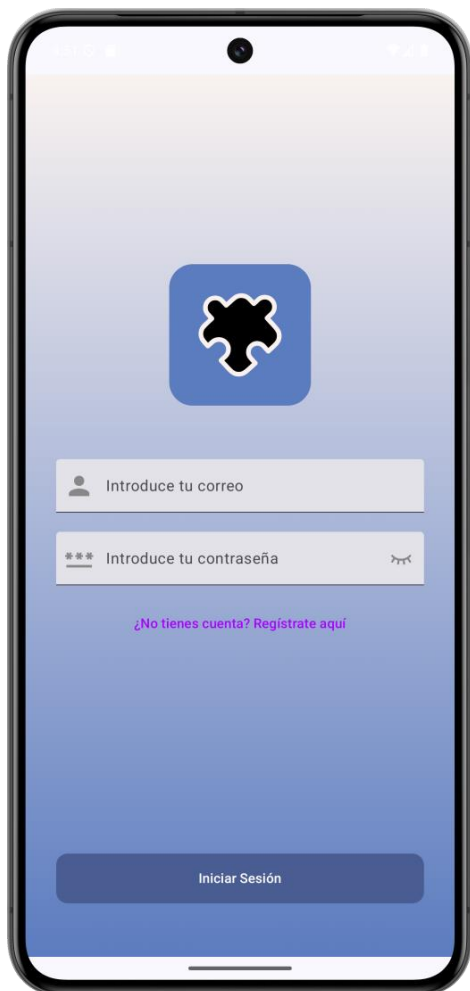


Ilustración 42: Contraseña cambiada correctamente

Si la contraseña actual es la correcta y la nueva contraseña cumple las normas, se podrá presionar el botón “Cambiar contraseña” para cambiar la contraseña. Al cambiar la contraseña se mostrará un mensaje informativo con el siguiente texto: “Contraseña cambiada”.

## Cerrar sesión

Si se presiona el botón “Cerrar Sesión” se cerrará la sesión actual redirigiendo a la pantalla de inicio de sesión.



*Ilustración 43: Sesión cerrada correctamente*

## Eliminar cuenta

Para acceder a esta pantalla primero se necesita acceder a la sección de ajustes. En esta pantalla se podrá eliminar la cuenta del usuario del sistema, solo se necesita su contraseña actual y escribir “CONFIRMAR”.

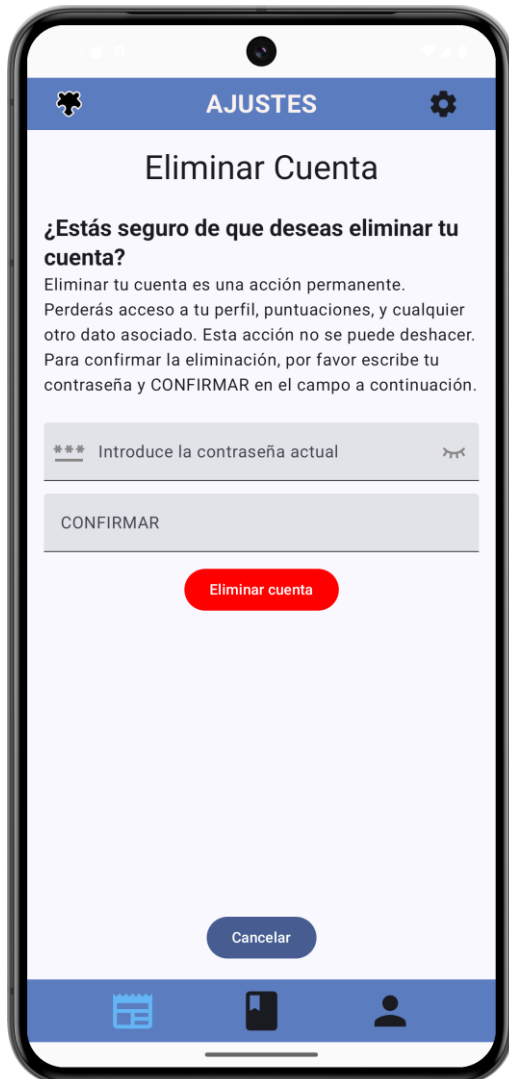


Ilustración 44: Pantalla eliminar cuenta

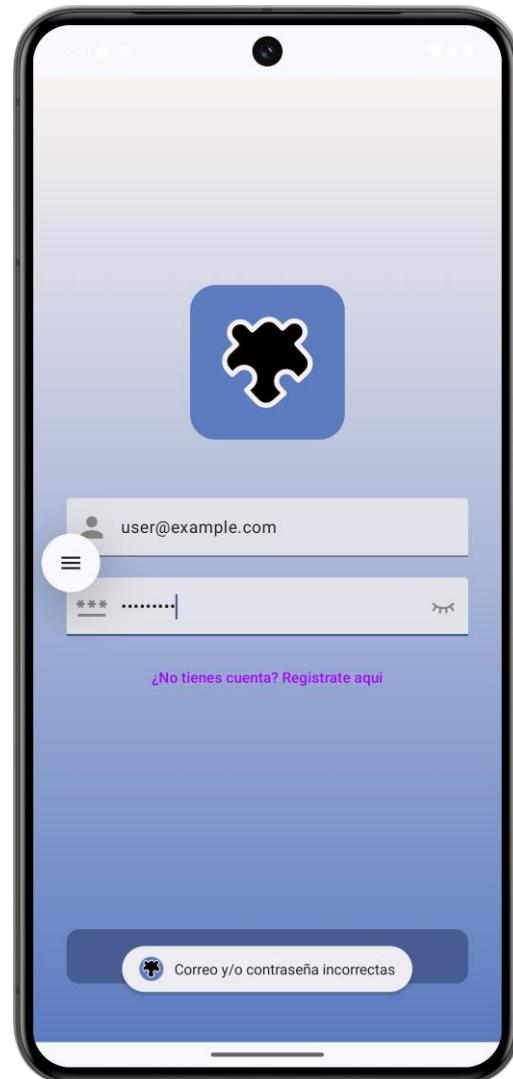


Ilustración 45: No se puede volver a iniciar sesión con la cuenta eliminada

Al eliminar la cuenta del sistema, no se podrá volver a iniciar sesión con esa cuenta, salvo que el usuario vuelva a registrarse.

## Enviar notificaciones

Al presionar por primera vez sobre el botón “Enviar Notificaciones” de la pantalla de ajustes, se pedirá acceso para el envío de notificaciones, si lo activamos nos llegara una notificación. Es importante saber que activar esta opción no mandará notificaciones al usuario, salvo que se vuelva a presionar el botón.

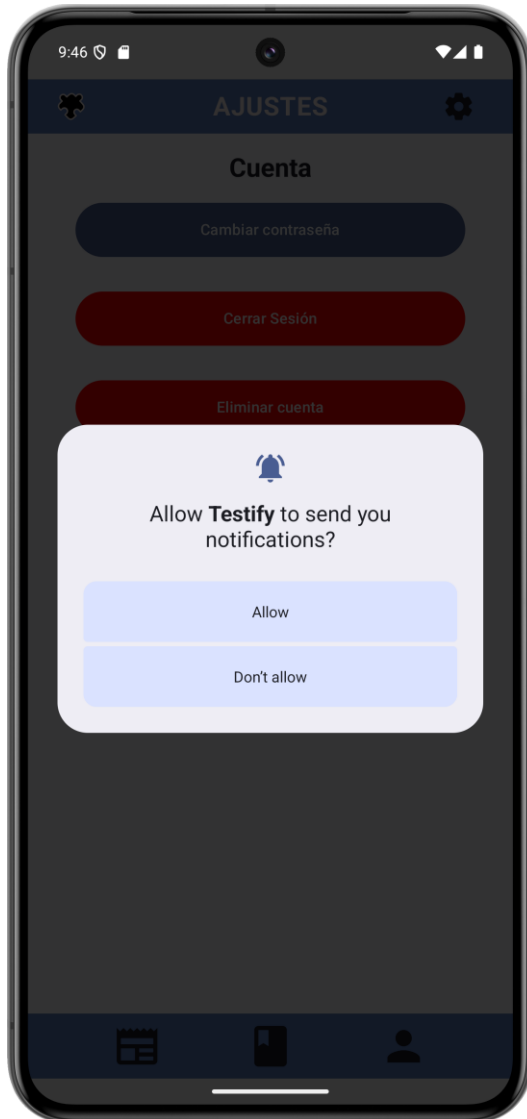


Ilustración 46: Permitir notificaciones

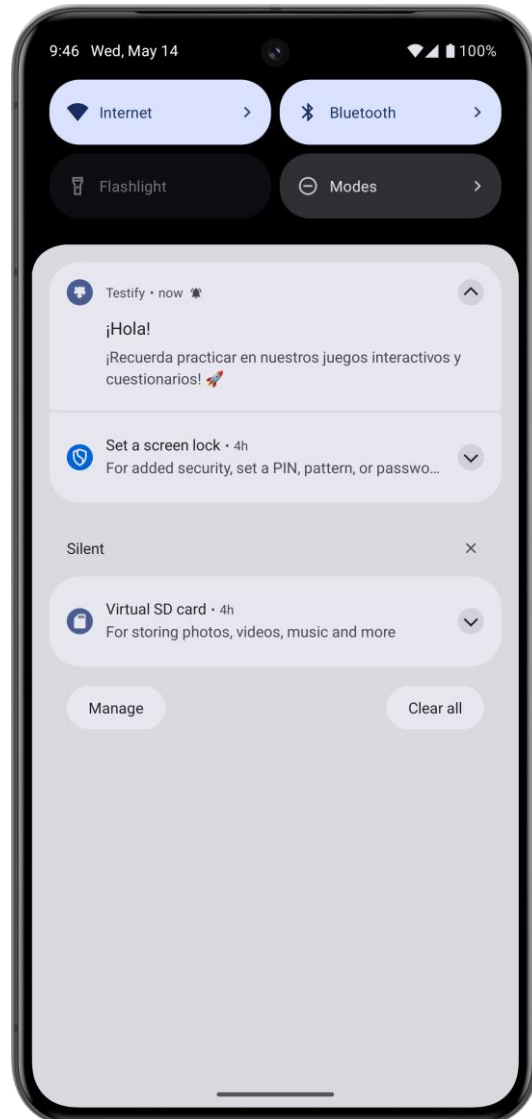


Ilustración 47: Notificación enviada

## Información y soporte

Cuando el usuario inicia sesión correctamente con una cuenta en la aplicación, la primera pantalla que nos encontramos es con la pantalla de las materias. Para acceder a la sección de ajustes, se puede acceder desde el icono de la parte superior derecha y se tendrá que interactuar con el texto “Enviar comentarios”, “Acerca de” o “Ayuda” dependiendo de lo que se quiera hacer.

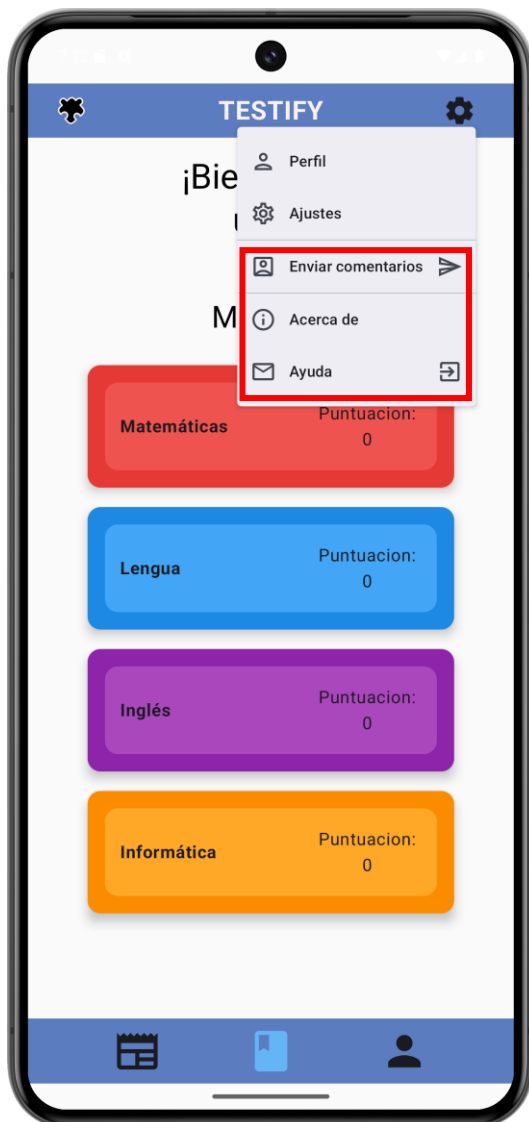


Ilustración 48: Desplegar menú ajustes – Ayuda, enviar comentarios y acerca de

## Ayuda / Enviar comentarios

Estas opciones llevan directamente a la sección de contacto de la página web de la aplicación.



Ilustración 49: Enviar un correo al desarrollador

## Acerca de

Esta opción lleva directamente a la página web de la aplicación.



Ilustración 50: Acceder a la página web

## Descargar actualizaciones / Descargar aplicación

Si el usuario detecta que la aplicación deja de funcionar se recomienda que reinstale la aplicación. Hacerlo puede solucionar problemas con actualizaciones recientes, para descargar una actualización o la aplicación simplemente se tiene que llegar a la sección de descarga y presionar el botón “Descarga la aplicación aquí”

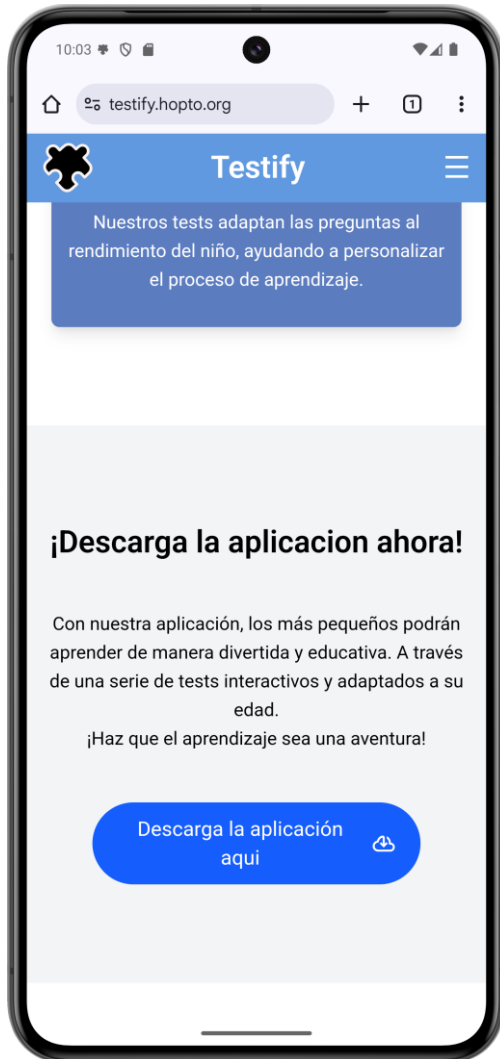


Ilustración 51: Descargar actualizaciones

## Descargar documentación

Descargar la documentación estará disponible en la sección de “Documentación”, si se quiere acceder, se deberá de desplegar el menú y seleccionar la opción “Documentación”.



Ilustración 52: Pagina web - Sección documentación