

ANEXO A. MANUAL DE USUARIO

A.1 INDICACIONES GENERALES

Es un juego educativo pensado para niños, el cual trata de enseñar acerca del ritmo y de las notas musicales por medio de juegos musicales donde los niños puedan aprender mientras se divierten.

La aplicación es gratuita y se la puede descargar de Google Store buscando "Osa Aventura Musical".

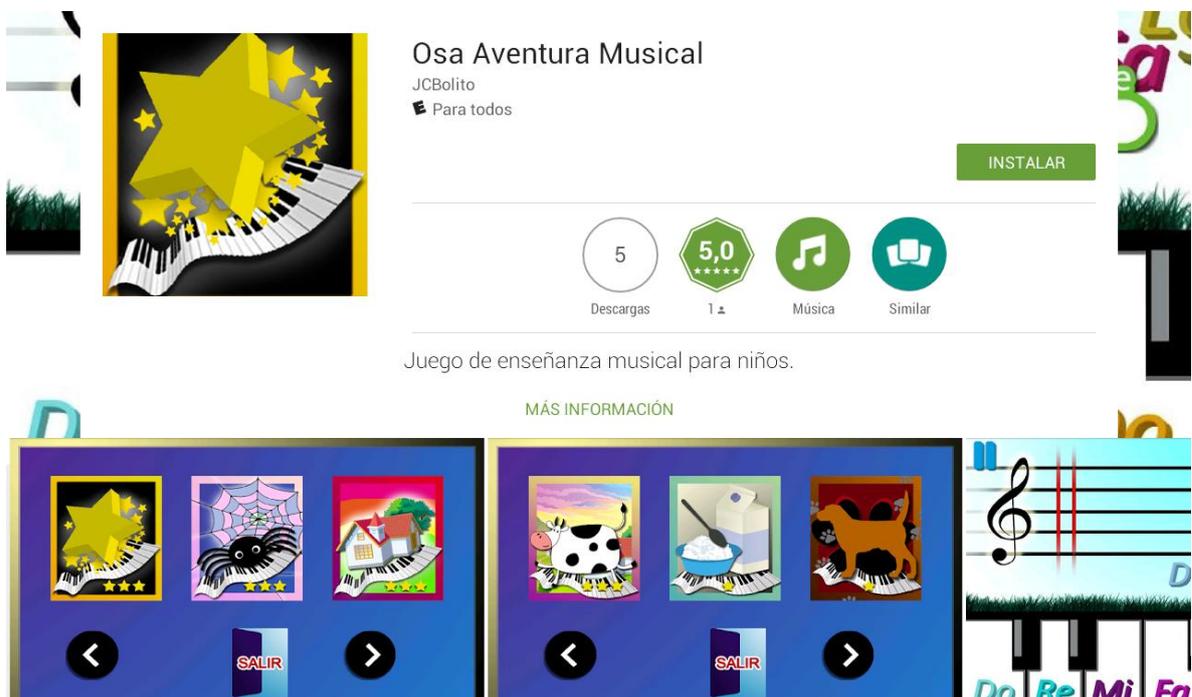


Figura 1: Aplicación disponible en Google Play: Osa Aventura Musical

Una vez se instale, se añadirá el siguiente icono, por medio del cual se podrá ingresar a la aplicación.



Figura 2: Icono aplicación: Osa Aventura Musical

A.2 DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

La aplicación comenzará en la pantalla de inicio y a partir de allí el usuario podrá acceder y navegar por las siguientes pantallas.

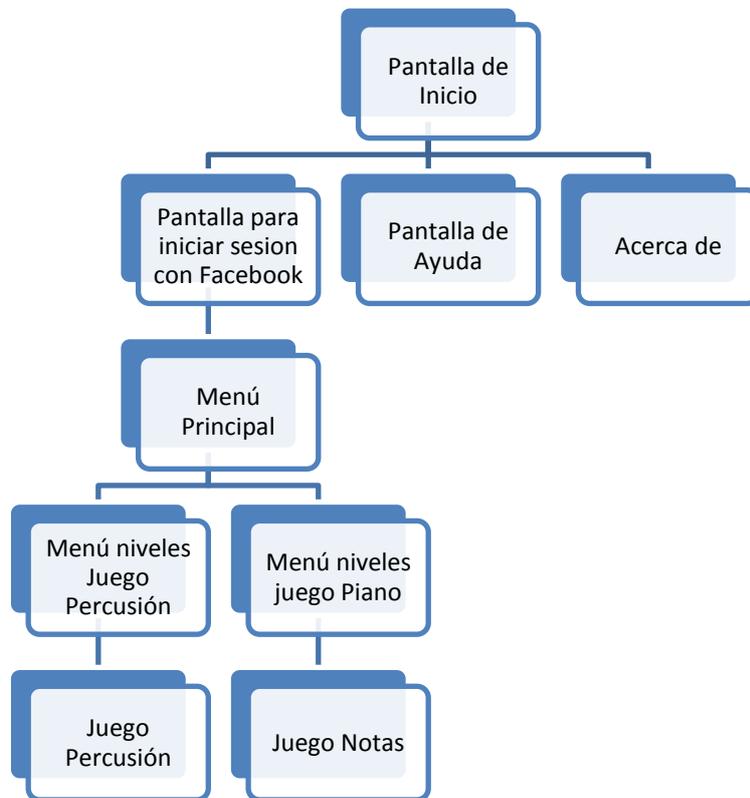


Figura 3: Pantallas de Juego: Osa Aventura Musical

A.2.1 Pantalla Inicio

En la pantalla de inicio hay 3 botones:

- **JUGAR:** Le permite al usuario conectarse con su cuenta de Facebook, en caso de ya estar conectado le permite al usuario acceder a Juego Percusión o a Juego Notas.
- **AYUDA:** El usuario podrá ver una pequeña ayuda para saber cómo jugar los diferentes niveles del juego.
- **ACERCA DE:** Se puede conocer acerca de las personas que colaboraron en la realización de esta aplicación.



Figura 4: Osa Aventura Musical: Pantalla Inicio

A.2.2 Pantalla Iniciar sesión con Facebook

Se presenta la opción de conectarse con Facebook o de jugar con una cuenta predeterminada.



Figura 5: Osa Aventura Musical: Pantalla Iniciar Sesión con Facebook

A.2.3 Pantalla Ayuda:

Da indicaciones para que el usuario conozca la aplicación.

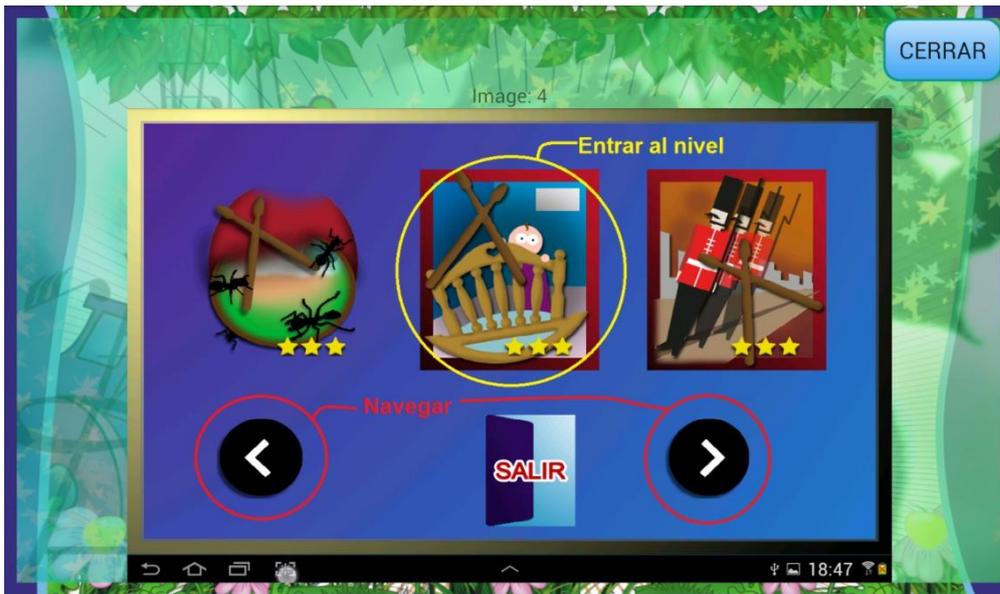


Figura 6: Osa Aventura Musical: Pantalla Ayuda

A.2.4 Pantalla Acerca De:

Permite conocer al usuario las personas que desarrollaron el juego.

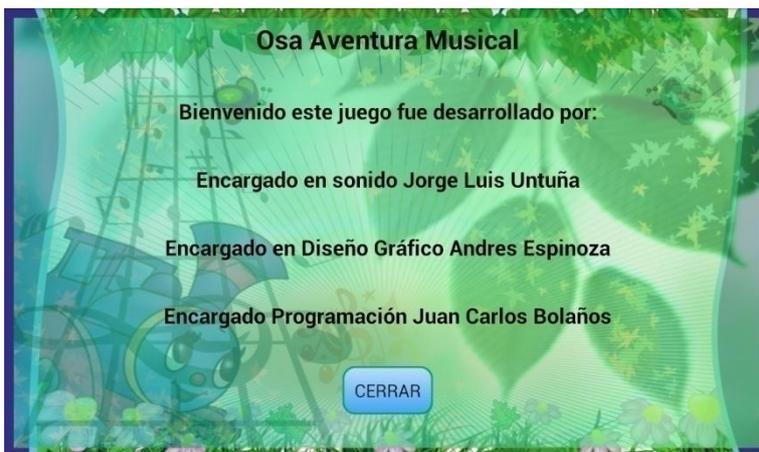


Figura 7: Osa Aventura Musical: Pantalla Acerca De

A.2.5 Pantalla Menú Principal

En este menú el usuario tiene 4 opciones:

- **CERRAR SESIÓN:** Permite al usuario desconectarse de su sesión de Facebook.
- **PERCUSIÓN:** Permite al usuario ingresar al menú de niveles del Juego Percusión.
- **NOTAS:** El usuario ingresará al menú de niveles del Juego Notas.
- **INICIO:** Simplemente permite al usuario regresar al inicio.



Figura 8: Osa Aventura Musical: Pantalla Menú Principal

A.2.6 Pantalla Menú Niveles Juego Percusión

El usuario podrá escoger que nivel jugar de los diferentes que tenga disponibles, comenzará solo con un nivel disponible, para conseguir nuevos niveles se debe acabar el nivel anterior con un porcentaje de aciertos mayor al 70%.



Figura 9: Osa Aventura Musical: Pantalla Menú Niveles Juego Percusión

A.2.7 Pantalla Menú Niveles Juego Notas

El usuario podrá escoger que nivel jugar de los diferentes que tenga disponibles, se comienza solo con un nivel disponible, para conseguir nuevos niveles se debe acabar el nivel anterior con un porcentaje de aciertos mayor al 70%.

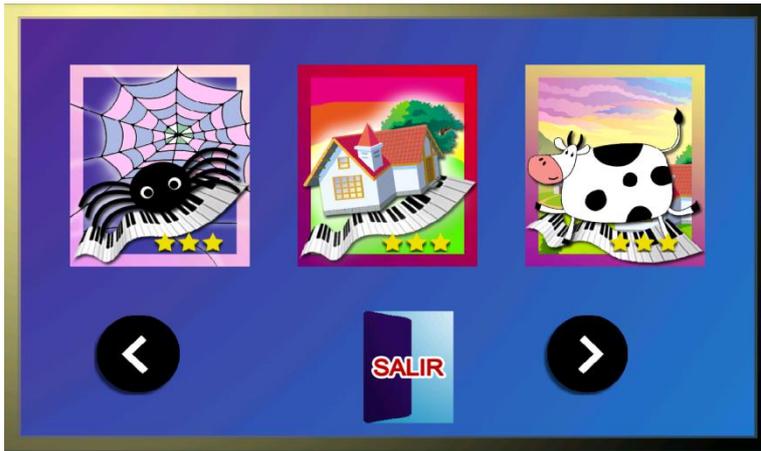


Figura 10: Osa Aventura Musical: Pantalla Menú Niveles Juego Notas

A.2.8 Pantalla Juego Percusión

El usuario dispondrá de 4 botones:

- **PAUSA:** En la esquina superior derecha se encuentra el botón de pausa, que permite pausar el juego en caso de que el usuario así lo decida.
- **TAMBOR:** Esquina inferior izquierda, se deberá tocar cuando su respectiva nota llegue a la línea azul.
- **PLATILLO:** Esquina inferior centro, reproduce el sonido de un platillo deberá ser tocado cuando su respectiva nota llegue a la línea azul.
- **BOMBO:** Esquina inferior derecha, deberá ser usado cuando su respectiva nota llegue a la línea azul.

Un porcentaje mayor a 70% indicará que se ha completado el nivel, el porcentaje se calcula en base a aciertos y errores.

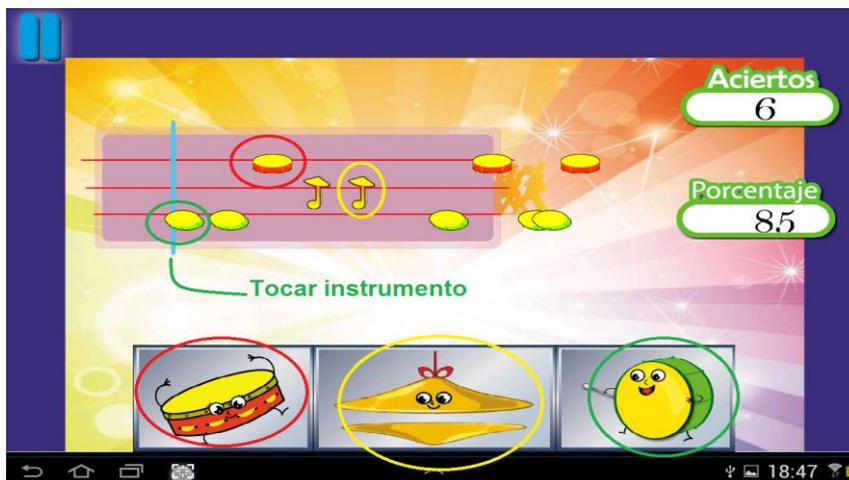


Figura 11: Osa Aventura Musical: Pantalla Juego Percusión