

# Guía de Uso Reserva de Plaza Conmasfuturo.com

## Contenido

CÓMO REGISTRARSE.....	1
RECORDAR CONTRASEÑA.....	2
ACCEDER A LA APLICACIÓN.....	3
MODIFICAR MIS DATOS PERSONALES.....	4
CÓMO AÑADIR ALUMNOS/AS.....	5
CÓMO INSCRIBIR A UN NIÑO EN UN CURSO .....	6
CÓMO SOLICITAR INVITACIONES .....	8
CÓMO CANJEAR INVITACIONES .....	9

## CÓMO REGISTRARSE

Para poder inscribir a un niño en un curso es necesario el registro en la aplicación. Para registrarnos, pulsaremos sobre *Registrarse*, que se encuentra en la pantalla principal, debajo del formulario de login.



Formulario de login con los siguientes elementos:

- Etiqueta "Usuario" y un campo de entrada de texto.
- Etiqueta "Password" y un campo de entrada de texto.
- Botón "Login".
- Enlaces "Registrarse" (destacado con un recuadro rojo) y "Recordar contraseña".

A continuación se nos mostrará un formulario donde se nos solicitarán algunos de nuestros datos personales, necesarios para la visualización de cursos o las comunicaciones que recibamos (como los datos de la inscripción en un curso, o la notificación de incidencias). Todos los datos de este formulario son obligatorios, así como la aceptación de los términos y condiciones de uso (en conformidad con la LOPD).

## Alta de un tutor

DNI	<input type="text"/>
Nombre	<input type="text"/>
Apellidos	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>
Telefono	<input type="text"/>
Provincia	Seleccionar provincia ▼
Localidad	Es necesaria una provincia ▼
Password	<input type="text"/>
Repetir password	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> He leído y acepto los <a href="#">términos y condiciones</a>	<input type="button" value="Registrarse"/>

Tras el registro, se nos redirigirá a la página inicial, donde podremos iniciar sesión y comenzar a utilizar la aplicación.

## RECORDAR CONTRASEÑA

Si al iniciar sesión no recordáramos nuestra contraseña, tenemos la posibilidad de solicitar un reseteo de la misma. Para ello, pulsaremos sobre **Recordar contraseña** que se encuentra en la pantalla principal, debajo del formulario de login.

Usuario	<input type="text"/>
Password	<input type="text"/>
	<input type="button" value="Login"/>
<a href="#">Registrarse</a>	<a href="#">Recordar contraseña</a>

A continuación se mostrará un formulario donde se nos pedirá que insertemos nuestro DNI, y tras pulsar el botón **¡Recuérdame!**, si el DNI está dado de alta se nos mostrará el mensaje siguiente:

Se ha enviado un correo electrónico a la dirección asociada con una contraseña generada aleatoriamente. Por favor, entre y cambie la contraseña para su seguridad.

En caso contrario mostrará un mensaje informando que no existe ningún usuario dado de alta con el DNI que hemos introducido.

## ACCEDER A LA APLICACIÓN

Para acceder a la aplicación introduciremos en el formulario de login como usuario el DNI y como contraseña, aquella que hayamos especificado al registrarnos, o que se nos haya notificado en el correo que recibiremos después de resetearla.

Usuario

Password

[Registrarse](#) || [Recordar contraseña](#)

En caso que el usuario o la contraseña fueran incorrecto se nos mostrará un mensaje informándonos de ello. Para iniciar sesión el DNI puede insertarse con la letra mayúscula o minúscula, pero la contraseña debe introducirse tal y como se registró.

Una vez hayamos accedido, se nos mostrará un menú desde el que podremos realizar las operaciones que se detallan a continuación.

- [Mis datos](#)
  - [Alumnos/as](#)
  - [Reserva de plazas](#)
  - [Canjear código de reserva](#)
  - [Invitaciones](#)
  - [Desconectar](#)
-

## MODIFICAR MIS DATOS PERSONALES.

Desde el menú de *Mis datos* visualizaremos la información que previamente hemos introducido cuando nos registramos. Además, se nos dará la opción de cambiar nuestra contraseña de acceso.

Podemos seleccionar las zonas de la localidad y provincia de procedencia para que nos muestren los colegios propios de dicha zona (en el siguiente punto se explicará la utilidad de esta opción).

El DNI será el único dato que no podremos modificar, ya que es el que nos identifica como usuarios.

### Actualizar mis datos

\* Si no indica ninguna zona se mostrarán todos los colegios disponibles.

\* Si no desea actualizar la contraseña de acceso deje los campos relacionados en blanco.

DNI	<input type="text"/>
Nombre	<input type="text" value="M"/>
Apellidos	<input type="text" value="M z"/>
Email	<input type="text" value="m mg@"/>
Telefono	<input type="text" value="6 0"/>
Provincia	<input type="text" value="Madrid"/>
Localidad	<input type="text" value="Madrid"/>
Zona (para mostrar colegios)	<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;"><input type="text" value="Hortaleza"/> <input type="text" value="Las Tablas"/> <input type="text" value="Latina"/> <input type="text" value="Moncloa-Aravaca"/></div>
Nueva password	<input type="text"/>
Repetir nueva password	<input type="text"/>
Password	<input type="text"/>

Para guardar los cambios que hayamos realizado, es necesario introducir nuestra contraseña.

## CÓMO AÑADIR ALUMNOS/AS

Desde el menú *Alumnos/as* visualizaremos aquellos niños/as que tengamos registrados en la aplicación y a los que se nos permitirá registrar en los diferentes cursos en los que cumplan los requisitos.

Para dar de alta un niño será necesario introducir:

- Nombre
- Apellidos
- Fecha de nacimiento
- Colegio en el que estudia.

En el listado de colegios se nos mostrarán aquellos que pertenecen a las zonas que hemos seleccionado en el área de **Mis datos**. En caso que no hayamos seleccionado ninguna zona, se nos mostrarán todos los colegios disponibles.

Nombre	Apellidos	Fecha nacimiento	Colegio
			Salesianos ▾

Vista de los alumnos sin ninguno registrado

Nombre	Apellidos	Fecha nacimiento	Colegio
  Javier	Martinez	15/05/2003	Ntra Sra del Buen Consejo
  Adrian	Martinez	22/02/2005	Ntra Sra del Buen Consejo ▾
  Ana	Martinez	08/06/2007	Ntra Sra del Buen Consejo
			Ntra Sra del Buen Consejo ▾

Vista de los alumnos con 3 registrados. En el segundo se están editando sus datos.

Las opciones disponibles una vez que hemos registrado un niño son eliminar y editar. Con la edición se nos permitirá actualizar todos los datos referentes al niño. Una vez hemos terminado la edición, pulsaremos sobre el **check azul para guardar los cambios**. Si no deseamos guardar los cambios pulsaremos el aspa roja.

Es importante que introduzcamos la fecha de nacimiento correctamente, ya que los cursos que se ofrecerán serán en función de la edad de los niños. Una edad incorrecta provocará que los cursos ofrecidos no sean adecuados para el alumno.

## CÓMO INSCRIBIR A UN ALUMNO/A EN UN CURSO

Al pulsar sobre *Reserva de plazas* se nos mostrará el listado de cursos disponibles en función de las edades de los niños y niñas que tengamos registrados. Esta página es la que se nos mostrará por defecto cuando iniciemos sesión en la aplicación. En caso que no haya ningún niño registrado, se nos redirigirá a la página de *Alumnos/as* para que demos de alta al menos a un niño/a.

En el caso que si haya niños/as registrados, se listarán todos los cursos disponibles para sus edades, tal y como se ha indicado en el párrafo anterior.

Se mostrará la siguiente información para cada curso:

- Nombre del curso
- Fecha y hora de inicio y fin
- Edades recomendadas y edades aceptadas
- Plazas disponibles
- Pequeña descripción del curso.

**Nombre:** Programación de VIDEOJUEGOS 3D CON ALICE

**Fecha:** 22/02/2014

**Horario:** 10:00 - 11:00

**Plazas disponibles:** 19

**Edades permitidas:** 8 / 11

**Edades recomendadas:** 9 / 10

[Reservar una plaza](#)

Programación de VIDEOJUEGOS 3D CON ALICE

**Nombre:** Programación de MINECRAFT con JAVA y ECLIPSE

**Fecha:** 22/02/2014

**Horario:** 10:30 - 12:30

**Plazas disponibles:** 14

**Edades permitidas:** 10 / 14

**Edades recomendadas:** 11 / 13

[Reservar una plaza](#)

Programación de MINECRAFT con JAVA y ECLIPSE

**Nombre:** ROBÓTICA con MINDSTORMS

**Fecha:** 22/02/2014

**Horario:** 11:00 - 12:30

**Plazas disponibles:** 5

**Edades permitidas:** 11 / 15

**Edades recomendadas:** 12 / 14

[Reservar una plaza](#)

ROBÓTICA con MINDSTORMS


Para inscribir a un niño en un curso pulsaremos sobre el botón correspondiente al curso deseado, que nos cargará una página donde se mostrará la información básica del curso y un desplegable con los niños registrados que cumplen los requisitos de edad.

**Nombre:** Programación de VIDEOJUEGOS 3D CON ALICE

**Fecha y hora:** 22/02/2014, 10:00:00 **Plazas disponibles:** 19

¿A quien quiere inscribir?

Javier  
Javier  
Adrian

Reservá:  Niños que cumplen los requisitos de edad del curso

[Inscribir](#)

En la parte inferior del desplegable aparecerá el código de la invitación que hayamos utilizado (el proceso de canje de una invitación se explicará más adelante).

Una vez hemos seleccionado al niño que queremos inscribir, pueden ocurrir dos cosas:

- Si hay más niños que cumplen los requisitos del curso, volveremos a esta pantalla para inscribir a otro niño en el mismo curso y se nos mostrará el mensaje siguiente:

La inscripción se ha completado y a continuación puede inscribir otro niño en el curso

Aceptar

- Si no hay más niños que cumplan los requisitos del curso, se nos dirigirá a la pantalla de solicitud de invitaciones de este curso (en el siguiente punto se explicará la solicitud de invitaciones)

Después de inscribir a un niño recibiremos un correo informativo con la fecha, hora de inicio y lugar de celebración del curso.

## CÓMO SOLICITAR INVITACIONES

Al pulsar sobre *Invitaciones* se nos mostrará un listado con todos los cursos disponibles. **Hay que tener en cuenta que en este listado se mostrarán también algunos cursos que no estarán disponibles para inscribir a los niños que tengamos registrados porque no cumplan los requisitos necesarios.**

Nombre: Programación de VIDEOJUEGOS 3D CON ALICE

Fecha: 22/02/2014

Horario: 10:00 - 11:00

Plazas disponibles: 19

Edades permitidas: 8 / 11

Edades recomendadas: 9 / 10

[Reservar una plaza](#)

Programación de VIDEOJUEGOS 3D CON ALICE

Nombre: Programación de MINECRAFT con JAVA y ECLIPSE

Fecha: 22/02/2014

Horario: 10:30 - 12:30

Plazas disponibles: 14

Edades permitidas: 10 / 14

Edades recomendadas: 11 / 13

[Reservar una plaza](#)

Programación de MINECRAFT con JAVA y ECLIPSE

Nombre: ROBÓTICA con MINDSTORMS

Fecha: 22/02/2014

Horario: 11:00 - 12:30

Plazas disponibles: 5

Edades permitidas: 11 / 15

Edades recomendadas: 12 / 14

[Reservar una plaza](#)

ROBÓTICA con MINDSTORMS

Nombre: Programación de PÁGINAS WEB CON JOOMLA!

Fecha: 22/02/2014

Horario: 12:00 - 13:30

Plazas disponibles: 17

Edades permitidas: 11 / 16

Edades recomendadas: 12 / 15

[Reservar una plaza](#)

Programación de PÁGINAS WEB CON JOOMLA!

Nombre: PROTOTIPOS con ARDUINO

Fecha: 22/02/2014

Horario: 12:30 - 13:30

Plazas disponibles: 5

Edades permitidas: 11 / 15

Edades recomendadas: 12 / 14

[Reservar una plaza](#)

PROTOTIPOS con ARDUINO

Para solicitar invitaciones, pulsaremos sobre el botón correspondiente al curso deseado, que nos cargará una página donde se mostrará la información básica del curso y un desplegable donde podremos seleccionar el número de invitaciones que queremos solicitar, siendo 4 el máximo disponible.

Nombre: ROBÓTICA con MINDSTORMS

Fecha y hora: 22/02/2014, 11:00:00 Plazas disponibles: 5

¿Cuántas plazas desea reservar?

[Reservar plazas](#)

Cuando pulsemos en el botón de *Reservar plazas* se generarán los códigos de invitación correspondientes y se nos enviará un correo electrónico detallando el curso para el que son válidos y los códigos que se han generado para el mismo.

Las invitaciones tendrán una validez de 24 horas, excepto las solicitadas el jueves a partir de las 16.00h, que serán válidas hasta las 16.00h del viernes.



## CÓMO CANJEAR INVITACIONES

Al pulsar sobre *Canjear código de reserva* se nos mostrará una pantalla donde se nos solicitará el código de la invitación.

¿Tiene un código de reserva? Introdúzcalo aquí:

Canjear código

Tras pulsar sobre el botón de *Canjear código* pueden ocurrir tres cosas:

- El código de invitación no es válido o ya ha sido usado. En este caso se nos mostrará un mensaje informándonos de ello:

Este código de reserva no es válido o ya ha sido utilizado

Aceptar

- El código de invitación es válido pero no tenemos un niño registrado que cumpla los requisitos. Se nos mostrará el mensaje siguiente y nos cargará la página con la información básica del curso para que conozcamos los requisitos de edad:

No hay niños registrados que cumplan los requisitos para inscribirse en este curso.

Aceptar

Nombre: ROBÓTICA con MINDSTORMS

Fecha y hora: 22/02/2014, 11:00:00 Plazas disponibles: 5

¿A quien quiere inscribir?

▼

Código de reserva:

Inscribir

En este caso el código de reserva no se considerará utilizado.

- El código de invitación es válido y tenemos al menos un niño registrado que cumple los requisitos. Se nos mostrará la página de inscripción de un niño en un curso con los niños que cumplan los requisitos cargados en el desplegable, como se ha visto en el punto *CÓMO INSCRIBIR A UN NIÑO EN UN CURSO*

Nombre: Programación de VIDEOJUEGOS 2D CON SCRATCH

Fecha y hora: 22/02/2014, 10:30:00 Plazas disponibles: 7

¿A quien quiere inscribir?

Ana ▼

Código de reserva:

Inscribir

En este caso el código de reserva se considerará utilizado si se inscribe al niño/a en el curso.