



Manual de usuario 



# Manual de Usuario de M-Vote

## ÍNDICE

1.-	<i>Descripción del producto</i> .....	4
1.1.-	<i>Características</i> .....	4
1.2.-	<i>Aplicaciones</i> .....	4
2.-	<i>Creación de un nuevo concurso</i> .....	5
2.1.-	<i>Nuevo evento</i> :.....	5
2.2.-	<i>Respuestas</i> :.....	6
2.3.-	<i>Ejemplo</i> : .....	8
2.4.-	<i>Mensajes</i> :.....	9
3.-	<i>Modificación de un concurso</i> .....	10
4.-	<i>Finalizar concurso</i> .....	10
5.-	<i>Control de resultados</i> .....	10
6.-	<i>Otras opciones</i> .....	11

## 1.- Descripción del producto

M-Vote es una aplicación online para la edición y control de concursos pregunta-respuesta mediante SMS que funciona sobre cualquier ordenador conectado a Internet (para evitar problemas compatibilidad entre navegadores se recomienda Internet Explorer 5.0 o superior).

### 1.1.- Características

Sus principales características son:

- Creación de servicios de eventos (concursos) sobre SMS Premium.
- Selección de tarifa de los mensajes SMS para el concursante, de entre los contratados por el cliente. El cliente podrá escoger el precio del número corto por el cual lanzará el concurso (0,3€, 0,6€ ó 0,9€).
- Una vez dado de alta, los usuarios autorizados del cliente pueden configurar sus propios concursos
- Control de resultados en tiempo real
- Implementación inmediata
- Fácil de usar

### 1.2.- Aplicaciones

M-Vote permite multitud de aplicaciones posibles, por ejemplo:

- Concurso Simple propiamente. Comunicación de un reto que el usuario responde identificando la posible respuesta A, B o C.
- Porras.
- Envío de códigos de producto, pruebas de compra.
- Adivinar slogan de un producto, palabra oculta en una frase, etc...

- Puzzle. Cada unidad del producto lleva un código que, al enviarlo por SMS, le devuelve al usuario una letra para completar la palabra.
- Publicidad en mensajes de consulta.

## 2.- Creación de un nuevo concurso

Una vez se ha activado adecuadamente al cliente en las plataformas de Tempos 21, se le entregará las URLs, usuarios y passwords que este requiere para conectarse a la plataforma y empezar a usar M-Vote.

El proceso que deberá seguir un cliente para crear su nuevo concurso:

Una vez conectados a la URL, introducimos el login y password y entramos en la pantalla principal.

Para crear un nuevo concurso, clickaremos sobre el icono NUEVO CONCURSO.

Aparece una pantalla en la que podemos distinguir 3 apartados:

- Nuevo evento
- Respuestas
- Mensajes

### 2.1.- Nuevo evento:

Introducimos las características generales del concurso que vamos a crear.

- **PREGUNTA:** En este apartado incluimos la pregunta del concurso o un texto descriptivo del contenido general del mismo. Es un dato de uso meramente interno que nos será muy útil como apunte del contenido del concurso, sobretodo cuando ya tengamos varios creados. El texto introducido aparecerá siempre en la página principal junto a la palabra clave.
- **PALABRA CLAVE:** Es la palabra que los usuarios deben enviar para registrarse y participar en el concurso. Por ejemplo: FIESTA. Además esta palabra clave

(también conocida como alias) nos permite asignar los números cortos y las operadoras. **Número corto** a través del cual los usuarios envían y reciben los mensajes del concurso. **Por ejemplo:** 7210. **Operadoras:** Movistar, Vodafone, Amena.

Para seleccionar solamente un número corto con una determinada operadora, clickamos encima de la opción elegida. Si optamos por uno o varios números cortos con todas las operadoras, clickamos sobre una de las opciones y pulsando la tecla SHIFT seleccionamos todas las variantes. Si lo que nos interesa son únicamente uno o varios números cortos con unas determinadas operadoras, pulsando la tecla CONTROL clickamos nuestra elección. **Por ejemplo:** Queremos lanzar un concurso en el que solamente participen los usuarios de Movistar y Amena a través del 7210 al enviar la palabra FIESTA. Clickamos la opción *FIESTA para el 7210 por Movistar* y pulsando la tecla CONTROL, clickamos sobre *FIESTA para el 7210 por Amena*.

- **FECHA DE INICIO / HORA INICIO:** Introducir cuando queremos que empiece el concurso: fecha y hora. Para seleccionarlo debemos clickar sobre las flechas situadas a la derecha de cada casilla. Aparece un desplegable y elegimos la fecha que nos interesa. **Recomendación:** Poner la hora y fecha del momento de creación del concurso. De esta forma el concurso estará activo desde el primer momento y podremos realizar las pruebas y comprobaciones necesarias.
- **FECHA FINAL / HORA FINAL:** Fecha y hora en las que el concurso finaliza y, en consecuencia, queda inactivo. **Nota:** Cuando un concurso esté activo, en la pantalla principal aparecerá al lado del enunciado el término *INICIADO*. Si el concurso ha terminado, en la pantalla principal al lado del enunciado aparecerá el término *FINALIZADO*.

## 2.2.- Respuestas:

- **RESPUESTAS:** Para seleccionar el número de respuestas (un máximo de 250) que puede enviar/recibir el usuario clickamos sobre las flechas situadas a la derecha de cada casilla. Aparece un desplegable y elegimos la opción que nos interesa. **Por ejemplo:** Lanzamos una pregunta. Los participantes pueden responder libremente o de acuerdo con unas opciones determinadas a priori.

Independientemente de lo que nos envíen queremos que todos reciban el mismo mensaje de respuesta. Seleccionaremos la opción "0 respuestas" y en el apartado "Respuesta por defecto" (que trataremos más adelante) agradeceremos su participación.

- Si por el contrario, queremos personalizar la respuesta en función de la opción que escojan debemos seleccionar tantas respuestas como hayamos definido en el concurso. Una vez elegido, aparecen tantas casillas de respuesta como número seleccionado. **Recomendamos** empezar el formulario seleccionando en primer lugar el número de respuestas ya que, cada vez que modificamos el número de respuestas, recargamos el formulario con lo que perderíamos la información introducida anteriormente que no haya sido validada.

#### **Nota IMPORTANTE:**

Debemos seleccionar el número de respuestas antes de redactar cualquier texto en las casillas "Respuesta 1,2,3...", "Sinónimos", "Confirmación". En caso contrario, nos lo borrará automáticamente y deberemos repetir el proceso.

También debemos tener en cuenta a la hora de redactar cualquier texto SMS que:

- Los mensajes SMS aceptan un máximo de 160 caracteres. El sistema solamente nos deja introducir 159.
- Hay móviles que no admiten acentos, Ñ ó Ç. Para evitar problemas con la recepción de esos caracteres es recomendable:
  - Buscar un sinónimo de la palabra que las contiene.
  - Sustituir la Ñ o Ç por N o C respectivamente.
  - NO acentuar las palabras.
  - NO usar comillas (ni simples ni dobles) ni tampoco apóstrofes.
  - Poner los signos de exclamación y/o interrogación únicamente al final de la frase.

- **RESPUESTA 1, 2, 3, 4...:** Cada uno de los recuadros numerados nos permiten reflejar las opciones que los usuarios pueden enviar.
- **VALOR:** Podemos asignar una puntuación a cada respuesta.
- **SINÓNIMOS:** En cada una de las casillas introducimos un sinónimo o palabra similar a la opción comunicada. **Por ejemplo:** A la pregunta: "¿Quién crees que ganará el partido? A) Barcelona. B) Real Madrid". El usuario puede escribir A) , A. , A, Barcelona, Madrid, Real Madrid. En cada recuadro pondremos cada una de las alternativas mencionadas (hasta un máximo de 6). Envíe lo que envíe su respuesta será considerada válida si se ha contemplado en este apartado. **Nota:** No es necesario diferenciar entre minúsculas/mayúsculas. La herramienta lo reconoce automáticamente.
- **CONFIRMACIÓN:** Redactamos el mensaje que queremos que reciba el usuario en función de la opción que haya escogido.

### 2.3.- Ejemplo:

Diseñamos un concurso que consiste en lanzar una pregunta. Tenemos dos opciones:

- Los participantes envían una opinión o responden libremente a la pregunta.
- Los acertantes tienen opción a premio.
- Si nos decidimos por la 1ª opción:
  - **La pregunta:** ¿Dónde te gusta ir de vacaciones: al mar o a la montaña?
  - **Creación de las respuestas:** Escogemos la opción "0 respuestas" y en "Respuesta por defecto" definimos que todo el mundo reciba el mismo mensaje: "Gracias por tu opinión".
- Si nos decidimos por la 2ª opción: 7
  - **La pregunta:** ¿Qué obra musical compuso Vivaldi? A) Las cuatro estaciones. B) Mi carro.

- **Creación de las respuestas:**

- Seleccionamos número de “Respuestas: 2”
- En el apartado “Respuesta 1” definimos: “A”
- En “Sinónimos” contemplamos la posibilidad que los usuarios envíen: A. A A A) ó “las 4 estaciones”, “las cuatro estaciones”.
- En “Confirmación” introducimos el texto de respuesta: “Enhorabuena has acertado. Has ganado una colección de las obras de Vivaldi”.
- Repetimos el proceso en “Respuesta 2” pero esta vez para los que no han acertado. Recibirán un mensaje de “Confirmación” distinto a los anteriores: “Lo siento, esta no es la respuesta correcta pero gracias por participar”.

#### 2.4.- Mensajes:

- **FUERA FECHA:** Mensaje que recibe el usuario que quiere registrarse en un concurso inactivo. **Por ejemplo:** “Lo siento este concurso ha terminado pero gracias por tu interés”. También podemos aprovecharlo para informar al usuario de los concursos o juegos que estén disponibles en esa fecha.
- **POR DEFECTO:** Mensaje que recibe el usuario cuando ha contestado una opción errónea y/o diferente a la que nosotros le proponíamos. También podemos redactar en este apartado el mensaje de agradecimiento por participar en el concurso. **Por ejemplo,** si hemos lanzado un concurso de respuestas libres (0 respuestas) en este apartado damos las gracias por participar.

Una vez completados todos los campos, la herramienta dispone de los parámetros necesarios para generar el concurso. Solamente queda un último paso: pulsar **ACEPTAR**. El programa nos avisa si encuentra algún error o si, por el contrario, todo es correcto. Si no deseamos grabar los datos introducidos solamente tenemos que pulsar **CANCELAR**.

### 3.- Modificación de un concurso

Antes de proseguir una serie de puntualizaciones:

- Un concurso NO INICIADO **SI** se puede modificar y, además, se pueden modificar **TODOS** sus parámetros.
- Un concurso INICIADO solo permite modificar **ALGUNOS** de los parámetros.
- Un concurso FINALIZADO, **NO** se puede modificar.

Debemos situarnos en la pantalla principal, clicar sobre el concurso que queremos modificar y pulsar MODIFICAR CONCURSO. Aparece la pantalla MODIFICAR EVENTO con los parámetros que introducimos en el momento de creación del concurso. A través de esta opción podemos realizar cambios en los respuestas y mensajes y/o en la hora y fecha final. No obstante, no podemos alterar la palabra clave, el canal, la operadora y fecha/hora de inicio. En el caso de querer finalizar el concurso en ese mismo momento y hora, solamente tenemos que pulsar sobre el icono FINALIZAR CONCURSO. Una vez se hayan realizado los cambios pertinentes clickamos **ACEPTAR**. El programa nos advierte de si la actualización se ha realizado adecuadamente. Para volver al menú inicial sin realizar ninguna modificación pulsar **SALIR**.

### 4.- Finalizar concurso

Una vía rápida para finalizar un concurso que está activo es a través de la opción FINALIZAR CONCURSO de la pantalla principal. Debemos situarnos en la pantalla principal, clicar sobre el concurso que queremos FINALIZAR y pulsar sobre FINALIZAR CONCURSO. El concurso quedará inactivo en ese mismo momento y al lado del enunciado aparecerá el mensaje FINALIZADO.

### 5.- Control de resultados

La opción "resultados del concurso" nos permite conocer el número de participantes del concurso. Para consultarlo debemos situarnos en la pantalla principal, clicar sobre un concurso y pulsar el icono RESULTADOS CONCURSO. **Aparece:** El número corto y alias a través del cual se ha lanzado el concurso, la pregunta/enunciado del concurso y tres apartados genéricos:

- **RESPUESTAS CORRECTAS:** Permite controlar el número de concursantes que han elegido una de las opciones.
- **RESPUESTAS NO VÁLIDAS:** Distinguimos 3 apartados:
  - Por defecto – Indica el número de veces que se ha enviado el texto incluido en el apartado “Por defecto”. Cuando realizamos concursos de respuesta libre debemos consultar este enunciado porque nos indicará el número de participantes en el concurso.
  - Fuera de fecha – Muestra el número de usuarios que han intentado participar en el concurso enviando la palabra clave una vez se ha terminado el periodo de vigencia del mismo.
  - Total erróneos - Es la suma de los apartados anteriores. En un concurso de respuesta libre nos da la cantidad de los que participaron y de los que lo intentaron cuando el concurso ya había terminado. Es decir, el total de mensajes recibidos.
- **GRÁFICAS:** Podemos consultar los resultados totales en formato gráfico.

Para salir de esta opción pulsar la casilla *SALIR*.

## 6.- Otras opciones

**ENVIAR A HISTÓRICO:** Nos permite almacenar los concursos que ya no necesitaremos más. Para enviarlo debemos situarnos en la pantalla principal, clickar sobre un concurso y pulsar el icono ENVIAR A HISTORICO.

**VER HISTÓRICO:** En todo momento podemos consultar los resultados de los concursos almacenados en el histórico. Para consultarlo debemos situarnos en la pantalla principal, pulsar el icono VER HISTORICO y clickar sobre el concurso deseado. Aparece un listado con la siguiente información:

- **Estadísticas:** Es el segundo icono situado a la izquierda de la pantalla. Contiene la imagen de un gráfico. Nos permite consultar las estadísticas (tiene las mismas características que las explicadas anteriormente).

- **Pregunta:** Es el enunciado de la pregunta de cada concurso. Si pulsamos sobre el concurso nos aparece la ficha con las características generales del juego.

Para volver al menú principal o al menú del Histórico solamente tenemos que clickar sobre los apartados situados a la derecha de la pantalla.

**ESTADÍSTICAS AVANZADAS:** Únicamente estarán disponibles las estadísticas si el usuario de M-VOTE ha contratado este servicio. Esto es debido a que las estadísticas, a diferencia de los resultados del concurso, son una herramienta independiente. Para consultarlas debemos situarnos en la pantalla principal y pulsar el icono ESTADÍSTICAS. Esta opción nos permitirá:

- Controlar el número de mensajes globales enviados/recibidos a través de la opción M-VOTE.
- Controlar el número de mensajes SMS enviados/recibidos en cada concurso lanzado, clickando sobre el concurso que nos interese y que encontraremos en el listado "Distribución por servicios".

En ambos casos debemos pulsar sobre una de las dos cantidades (en color azul y subrayadas) situadas a la derecha del nombre del concurso. Estas cantidades señalan los SMS enviados y los recibidos.