## MANUAL DE USUARIO

#### **CDMET**

JOSE DANIEL SUAVITA MURILLO YULIETH ANDREA PACHECO DUARTE SEBASTIAN LORETH HOYOS KEVIN ANDRES AGREDO LEÓN JONATHAN STIVEN BENAVIDES MADERA

16 DE MAYO DEL 2018

# ÍNDICE

ÍNDICE	2
INTRODUCCIÓN	3
TIPOS DE USUARIO	4
Administrador	4
Subdirector	7
Coordinador	9
Líder seguimiento de Etapa Productiva.	12
Instructor	15
Aprendiz	17
Líder de contratación	23
MÓDULOS DEL SISTEMA	26
PANTALLA DE INICIO DE SESIÓN	27
MENÚ PRINCIPAL DEL USUARIO ADMINISTRADOR	28
GUÍA DE USO DEL SISTEMA ADMINISTRADOR	28
Administrador	35
Instructor y Líder de contratación	38
Aprendiz	40
ANÁLISIS DE REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA	41
GLOSARIO	42
DATOS DEL CONTACTO	4 4 7 9 12 15 17 23 26 27 28 28 35 38 40 41
ANÁLISIS DE REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA	8
GLOSARIO	9
DATOS DEL CONTACTO	11
Yulieth Andrea Pacheco Duarte	11

Sebastián Loreth Hoyos	11
Kevin Andrés Agredo León	11
Jonathan Stiven Benavides Madera	12
José Daniel Suavita Murillo	12

## INTRODUCCIÓN

El software CDMET (Centro De Diseño Y Metrología Etapa Productiva) fue creado con el objetivo de optimizar el gestionamiento de la información de los aprendices en etapa productiva.

Este Manual de usuario mostrará a los usuarios del software CDMET cómo hacer un uso correcto de la aplicación mostrando un paso a paso de cómo hacer los diferentes procesos que cada usuario puede realizar dentro del Software CDMET.

También este manual expone de manera gráfica los diferentes procesos que se pueden realizar dentro de la aplicación para facilitar el manejo general de la aplicación y facilitar el entendimiento de esta aplicación para todos los usuarios y personas que quieran conocer el funcionamiento del software.

Mostrará la información sobre términos que algunas personas desconocen para brindar un entendimiento completo del funcionamiento de la aplicación y si llegan a surgir dudas sobre el funcionamiento de la aplicación se dejarán unos datos de contacto al final de este documento para resolver cualquier inquietud.

#### **OBJETIVO**

Guiar al usuario, a través de imágenes capturadas del sistema **CDMET**, hacia el uso correcto del Sistema de plataformas educativo.

#### **TIPOS DE USUARIO**



En la aplicación CDMET se encuentran identificados seis tipos de usuario, los cuales cuentan con diferentes permisos y funcionalidades.

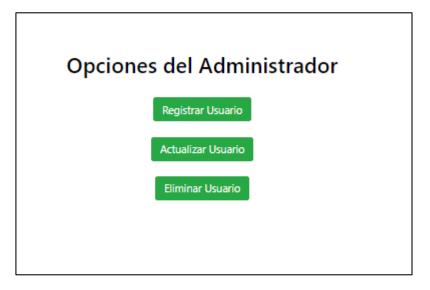
- Usuario Administrador.
- . Usuario Subdirector
- Usuario Coordinador
- Usuario Líder seguimiento de Etapa Productiva.
- Usuario Instructor
- . Usuario Aprendiz
- . Usuario Líder De Contratación

#### Administrador

Es el usuario principal del sistema, dentro de las funcionalidades que puede realizar dentro de la aplicación se encuentran:



 El administrador dentro del aplicativo puede crear, actualizar y eliminar las directivas que se encuentran en el aplicativo CDMET.



 El administrador podrá observar las directivas registradas en el aplicativo CDMET.



 El administrador podrá buscar las fichas registradas en el aplicativo CDMET ya sea por número de ficha o por tipo de contrato; el administrador también podrá registrar fichas que aún no se encuentren, pero estén en proceso de salida a Etapa Productiva.



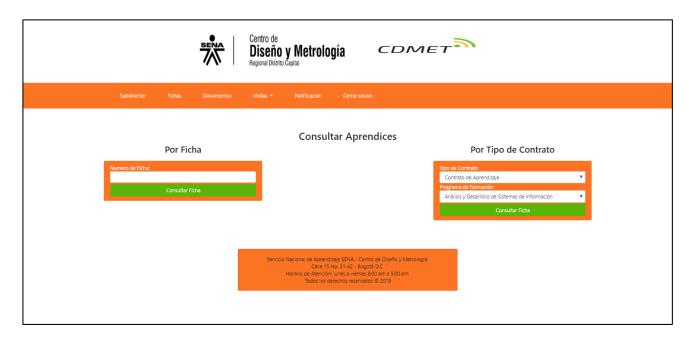


## **Subdirector**

El subdirector es una de las directivas que manejaran el aplicativo CDMET y las funcionalidades de este son:



• Consultar aprendices por número de ficha o por tipo de contrato.



 Consultar los documentos que suben los aprendices que se encuentran en Etapa Productiva como bitácoras, formato de planeación y seguimiento.



 El subdirector podrá agendar una visita al aprendiz que se encuentra en Etapa Productiva.



• El subdirector podrá ver por el aplicativo las visitas pendientes, las visitas aplazadas, las visitas canceladas y cambiar el estado de la visita.



## Coordinador

El coordinador es una de las directivas que manejaran el aplicativo CDMET y las funcionalidades de este son:



 Consultar por el número de ficha de los aprendices que se encuentran en Etapa Productiva o Consultar por Tipo de Contrato y por programa de formación.



 Podrá consultar la diferente documentación que suba el aprendiz o las bitácoras que este deberá subir cada quince días.



• El coordinador podrá agendar visitas al aprendiz con solo el documento de este.



 Podrá observar las solicitudes pendientes que tenga, de que aprendiz es la solicitud, en que programa se encuentra este, su número de ficha, numero de documento e inicio y fin de etapa productiva.

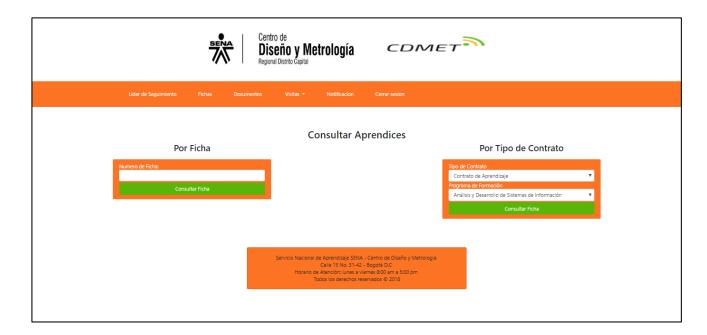


## Líder seguimiento de Etapa Productiva.

El Líder de Seguimiento es una de las directivas que manejaran el aplicativo CDMET y las funcionalidades de este son:



 Consultar por número de ficha de los aprendices que se encuentran en Etapa Productiva o Consultar por Tipo de Contrato y por programa de formación.



• Podrá consultar la diferente documentación que suba el aprendiz o las bitácoras que este deberá subir cada quince días.



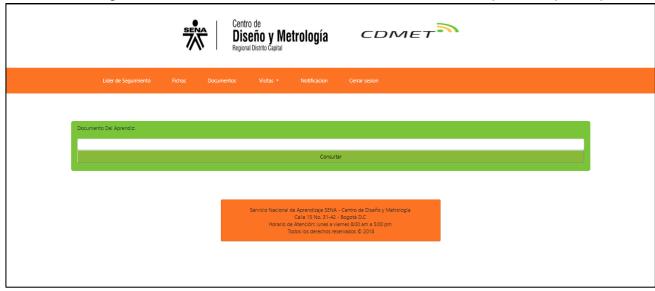
 Podrá ver las visitas que realice o las visitas pendientes que tenga en el aplicativo CDMET.



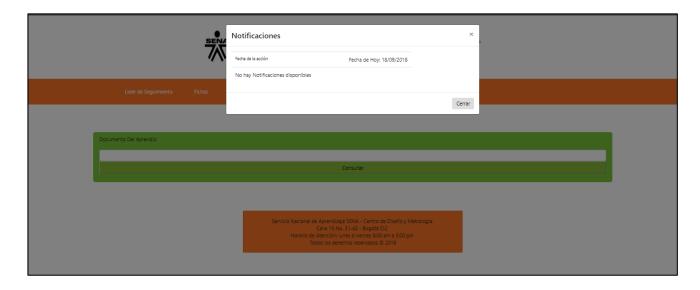
Podrá aplazar, cancelar y cambiar el estado de la visita.



• Podrá agendar visitas con solo el número de documento del aprendiz que requiera.



 Tendrá una pantalla donde le saldrán las notificaciones donde le avisara que tiene pendiente o que ya tiene realizado.



#### Instructor

El Líder de Seguimiento es una de las directivas que manejaran el aplicativo CDMET y las funcionalidades de este son:



 Consultara a los aprendices por número de ficha, por tipo de contrato o por programa de formación.



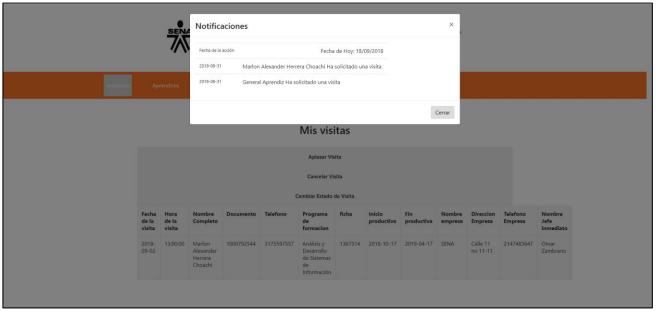
• Consultara los documentos que el aprendiz que se encuentra en Etapa Productiva subirá cada 15 días.



• Podrá consultar las visitas pendientes, podrá aplazar la visita que desee, cancelar la visita y/o cambiar el estado de la visita.



Este rol tiene la opción de ver las notificaciones que tiene en el día.



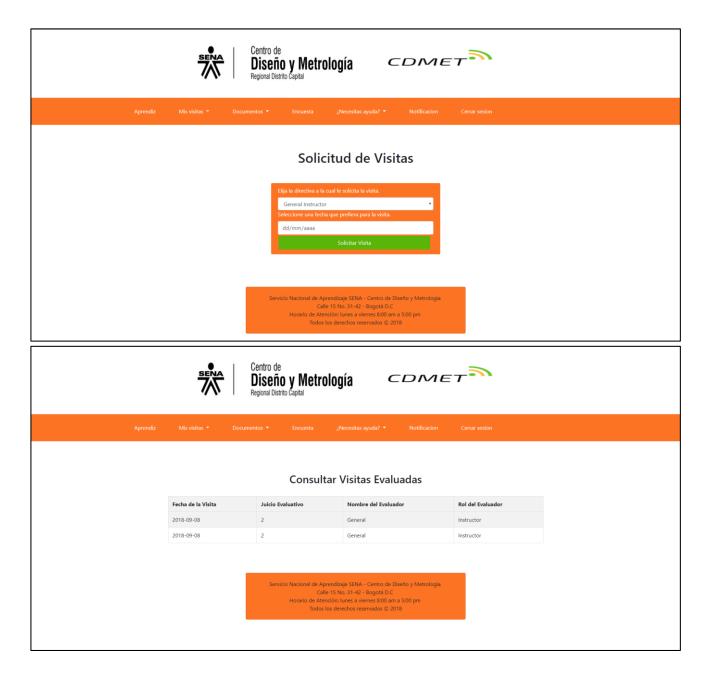
# **Aprendiz**

El Aprendiz es la parte más esencial que manejara el aplicativo CDMET y las funcionalidades de este son:



 El Aprendiz podrá ver las visitas que le programen, solicitar visitas y consultar las visitas.





• El aprendiz podrá diligenciar la bitácora.



 En esta parte el aprendiz diligenciara más específicamente la descripción de actividades que realice en Etapa Productiva. (SE DARA UN INSTRUCTIVO DE COMO SE DEBE LLENAR EL FORMULARIO).



- 1. Debajo de la casilla donde dice COMPETENCIA deberá colocar específicamente o con claridad las competencias que realice en Etapa Productiva.
- 2. Con continuidad debajo de la casilla donde dice DESCRIPCION TAREA deberá colocar con claridad la tarea que ejecutaste sin saltarte algún detalle.
- 3. Por consiguiente deberá en la casilla donde dice SEMANA las fechas exactas de cuando empezó la competencia hasta la fecha de finalización de esta misma.

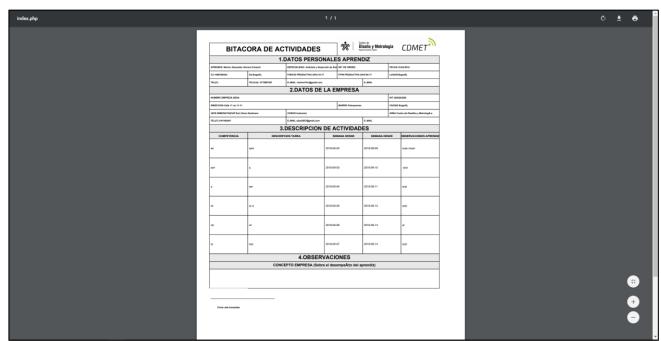
- 4. Al final en la casilla OBSERVACIONES APRENDIZ, su jefe inmediato deberá colocar las observaciones sobre el desempeño que observo en el desarrollo de las tareas.
- 5. Al finalizar darás click en el botón de Subir.



6. Después de completar esta parte de la bitácora, el aprendiz se dirigirá a la opción de documentos que se encuentra en la parte superior de nuestro navegador y allí aparecerá toda la bitácora diligenciada para su descarga.







7. Esta bitácora se descargara para que al final de este documento, su jefe encargado pueda firmar.

	4.OBSERVACIONES						
	CONCEPTO EMPRESA (Sobre el desempeño del aprendiz)						
Firma Jefe Inmediato							

8. Ya firmada la Bitácora por su jefe directo se deberá subir el documento en la opción que dice Cargar Documentos.



## Líder de contratación

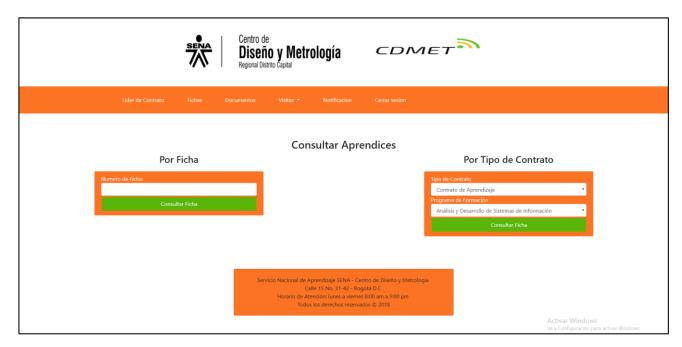
El Líder de contratación es una de las directivas que manejaran el aplicativo CDMET y las funcionalidades de este son:



• El líder de contrato de aprendizaje podrá consultar el registro de visitas de los instructores.



 Podrá consultar a los aprendices ya sea por número de ficha, por Tipo de Contrato o por Programa de Formación.



 Consultara los documentos que suba el aprendiz que se encuentra en Etapa Productiva.



 El líder de contrato podrá ver las visitas pendientes, las visitas que requiera podrá aplazarlas, podrá cancelar las visitas y/o cambiar el estado de la visita.



• Este rol recibirá notificaciones de las diferentes acciones que podrá hacer dentro del aplicativo CDMET.

## **MÓDULOS DEL SISTEMA**



El software CDMET se compone de tres módulos los cuales permiten el desarrollo de los procesos de la aplicación.

Funcionalidades básicas de los usuarios

Banco de documentos

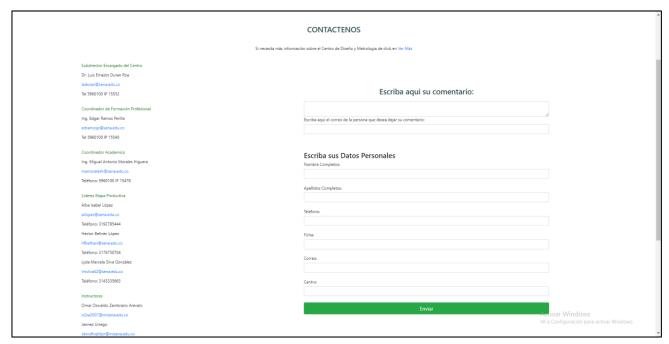
Creación de documentos

## PANTALLA DE INICIO DE SESIÓN

En la parte superior de esta pantalla se encontrarán las opciones de lo que mostraremos en el aplicativo, tales como "Alternativas" es decir información de las alternativas que se encuentran para realizar Etapa Productiva, "Programas" en el cual encontrara la definición de cada programa técnico y tecnológico que ofrece el Centro de Diseño y Metrología, "Formatos" donde se encontraran los formatos más importantes para Etapa Productiva, "¿Necesitas Ayuda?" en el cual encontrara preguntas frecuentes que se realiza el aprendiz al empezar su Etapa Productiva, en este mismo despliegue se observaran los dos manuales importantes que ayudaran al usuario a guiarse mejor en el aplicativo CDMET y al final de nuestro navegador tenemos la opción de "Contáctenos" donde el usuario podrá enviar sugerencias, preguntas o inquietudes a algunos de los correos que se pueden observar al lado izquierdo.







#### MENÚ PRINCIPAL DEL USUARIO ADMINISTRADOR

Este Menú se muestra después de que el usuario Administrador inicia sesión correctamente dentro de la Aplicación y sirve para que el Administrador pueda acceder a gestionar los procesos de una manera rápida y de fácil acceso.

# GUÍA DE USO DEL SISTEMA ADMINISTRADOR

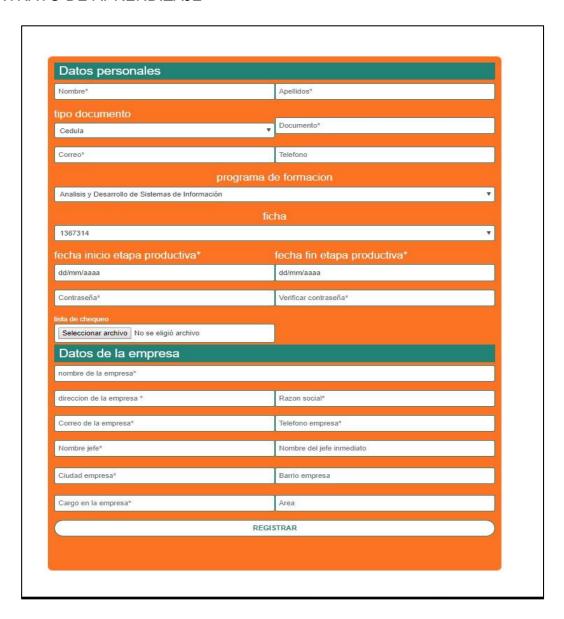
#### REGISTRARSE

Para registrar un aprendiz se debe seleccionar primero la alternativa de contrato que ha escogido, puede elegir entre las siguientes:

- Contrato de Aprendizaje.
- Proyecto Productivo.
- Alternativa Laboral.

- Pasantías.
- Monitorias.

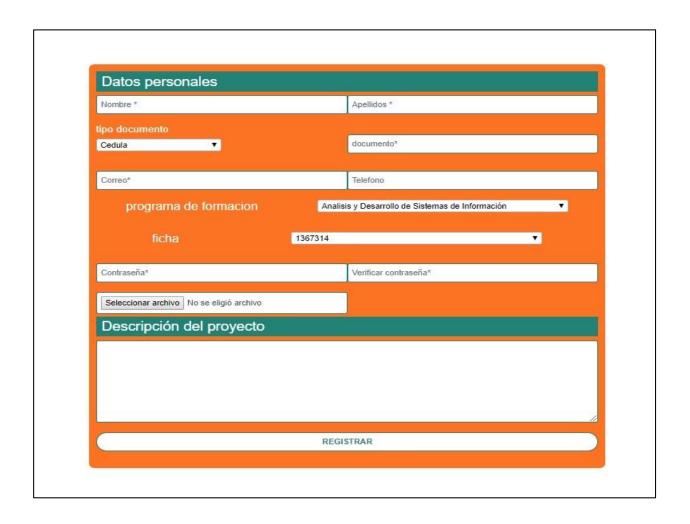
## CONTRATO DE APRENDIZAJE



#### PROYECTO PRODUCTIVO

Según la alternativa cambiará la pantalla de registro puede cambiar, en proyecto productivo se tienen los siguientes datos para el registro:

- Nombres.
- Apellidos.
- Tipo y Número de Documento.
- Correo.
- Teléfono.
- Programa de formación.
- Ficha.
- Contraseña (Y verificación de la contraseña).
- Inicio de etapa productiva.
- Fin de etapa productiva.
- Debe cargar el cronograma de su proyecto.
- Breve Descripción del proyecto.



# **PASANTÍAS Y MONITORIAS**

Los aprendices que no hayan elegido proyecto productivo tendrán que ingresar los siguientes datos:

- Nombres.
- Apellidos.
- Tipo y Número de Documento.
- Correo.
- Teléfono.
- Programa de formación.

- Ficha.
- Contraseña (Y verificación de la contraseña).

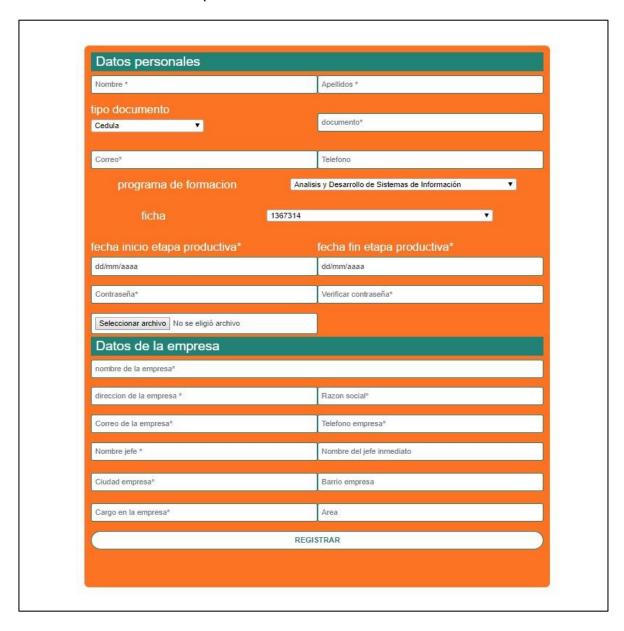


## ALTERNATIVA LABORAL

También deben ingresar los datos del empresario:

- Nit de la empresa
- Nombre
- Dirección
- Barrio de la empresa

- Jefe Inmediato
- Su cargo en la empresa
- El área en la cual va a trabajar
- Teléfono
- Correo de la empresa



Al final saldrá una pantalla que le indicará que el registro fue exitoso y podrá iniciar sesión.



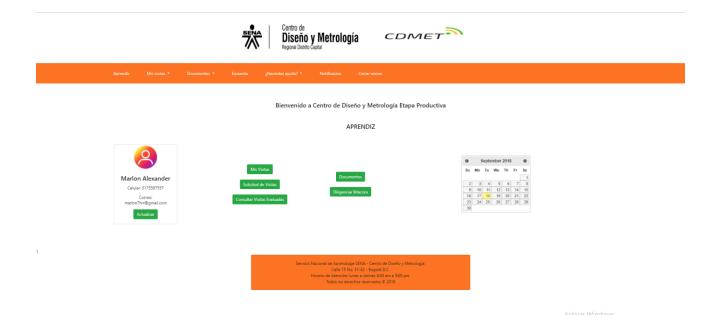
## Iniciar Sesión

Para iniciar sesión se debe marcar un rol, ingresar el usuario y la contraseña asignada.



# Pantalla Principal

La siguiente pantalla aparecerá, dependiendo del rol del usuario ésta podrá cambiar, la siguiente pantalla de sesión es del aprendiz.



#### Administrador

Este rol puede hacer las siguientes actividades dentro de la plataforma:



Crear Usuarios: Busca el botón de usuarios, luego se dará clic en el botón de registrar usuarios y se ingresarán los datos que indique la pantalla, son los mismos datos que en el registro de aprendices, pero se omiten los datos referentes a etapa productiva.

- Consultar Usuarios: Busca el botón de usuarios, luego se dará clic en el botón de consultar usuarios y se ingresarán los datos que indique la pantalla (Documento, si es necesario poner número de ficha, se pondrá el número de ficha).
- Eliminar Usuarios: Busca el botón de usuarios, luego se dará clic en el botón de consultar usuarios, luego confirmará la eliminación del usuario.

## Coordinador, Líder seguimiento de Etapa Productiva y Subdirector.

Estos roles pueden hacer las siguientes actividades dentro de la plataforma:

- Consultar Aprendiz: Se ingresa el número de documento del aprendiz y el número de la ficha con el programa de formación establecido.
- Consultar bitácoras, cronogramas o juicios evaluativos de los instructores: Se consulta primero al aprendiz, luego saldrán las 3 opciones en forma de botones, solamente se debe dar clic en lo que desee consultar.



# Registrar Usuario



## Actualizar Usuario



Eliminar Usuario

No	Nombre de la Directiva	Telefono	Cargo	Actualizar Datos	Eliminar Directiva
1	General Instructor	3213211234	Instructor	Actualizar Datos	Eliminar
2	General Coordinador	3213211234	Coordinador	Actualizar Datos	Eliminar
3	General Lider de Seguimiento	3213211234	Líder de Etapa Productiva	Actualizar Datos	Eliminar
4	General Lider de Contrato	3213211234	Líder de Contrato	Actualizar Datos	Eliminar
5	General Subdirector	3213211234	Subdirector	Actualizar Datos	Eliminar
6	General Administrador	3213211234	Administrador	Actualizar Datos	Eliminar
7	Omar Oswaldo Zambrano Arevalo	3185326528	Instructor	Actualizar Datos	Eliminar
8	Yulieth Andrea Pacheco Duarte	3108677670	Administrador	Actualizar Datos	Eliminar
9	Jose Daniel Suavita Murillo	3213124501	Administrador	Actualizar Datos	Eliminar
10	Kevin Andres Agredo Leon	3103419092	Administrador	Actualizar Datos	Eliminar
11	Jonathan Stiven Benavidez Madera	3002669426	Administrador	Actualizar Datos	Eliminar
12	qweqweq qweqwe	3214325436	Instructor	Actualizar Datos	Eliminar

# Instructor y Líder de contratación

Este rol puede hacer las siguientes actividades dentro de la plataforma:

- **Consultar Aprendiz:** Se ingresa el número de documento del aprendiz y el número de la ficha con el programa de formación establecido.
- Consultar bitácoras, cronogramas o juicios evaluativos: Se consulta primero al aprendiz, luego saldrán las 3 opciones en forma de botones, solamente se debe dar clic en lo que desee consultar.

- Generar Visitas: Busca en la sesión el botón de solicitud de visitas, se consulta el aprendiz al cual se le generará la visita, da clic en generar visita y luego llena el formulario de datos en el cual debe llenar obligatoriamente los siguientes campos:
- Fecha en la cual será la visita.
- Aplazar Visitas: Busca en la sesión el botón de solicitud de visitas, se consulta el aprendiz al cual tiene citada la visita, da clic en el botón aplazar visita y luego llena el formulario de datos en el cual debe llenar obligatoriamente los siguientes campos:
- Fecha en la cual será la visita.
- Cargar Documentos a la plataforma: En la parte derecha de la sesión del aprendiz se podrá cargar la bitácora, se debe buscar la respectiva fecha del documento y se da clic en el botón de cargar, el aprendiz selecciona los documentos correspondientes.
- Generar Documentos: Busca en la sesión el botón de documentos, al dar clic se redirecciona a otra pantalla en contexto, luego busca el documento que quiere generar y da clic en Generar Documento, se descargara en su ordenador un documento de tipo PDF.
- Declarar Situación del Aprendiz: Busca en la sesión el botón de solicitud de visitas, se consulta el aprendiz al cual se le ha cumplido la visita, da clic en el botón evaluar aprendiz, se hace la respectiva evaluación y dará al final una declaración de estado al aprendiz, por último da clic en enviar.



## **Notificaciones**



## **Aprendiz**

Este rol puede hacer las siguientes actividades dentro de la plataforma:

Cargar Documentos a la plataforma: En la parte derecha de la sesión del aprendiz se podrá cargar la bitácora, se debe buscar la respectiva fecha del documento y se da clic en el botón de cargar, el aprendiz selecciona los documentos correspondientes.

- Generar Documentos: Busca en la sesión el botón de documentos, al dar clic se redirecciona a otra pantalla en contexto, luego busca el documento que quiere generar y da clic en Generar Documento, se descargara en su ordenador un documento de tipo PDF.
- Solicitar Visita: Busca en la sesión el botón de solicitud de visitas, al dar clic se redirecciona a otra pantalla en contexto, luego llena el formulario de datos en el cual debe llenar obligatoriamente los siguientes campos:
- Fecha en la cual quisiera la visita.
- Consultar Juicios Evaluativos: Luego de tener al menos una visita, la directiva dará su juicio evaluativo, estos juicios evaluativos los puede consultar yendo a la página de solicitud de visitas, mirando cuáles visitas ya han sido evaluadas.

## ANÁLISIS DE REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA

#### Interfaces de usuario

La interfaz de usuario es el medio con que el usuario puede comunicarse con una máquina, un equipo o una computadora, y comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo.

#### Interfaces de hardware

Será necesario disponer de equipos de cómputo en perfecto estado con las siguientes características:

- Adaptadores de red.
- Mouse.
- Teclado.

#### Interfaces de software

Sistema Operativo: Windows XP o superior.

#### Interfaces de comunicación

• El equipo de cómputo deberá contar con una conexión a internet estable para establecer la conexión con la base de datos.

#### **GLOSARIO**

#### **DEFINICIONES**

En esta sección, el lector encontrará algunas definiciones de las palabras más técnicas por si en algún momento requiere de esta información.

Términos Genéricos

**CDMET:** Nombre del proyecto de presentación para entrar a etapa productiva estas siglas significa Centro de Diseño y Metrología Etapa de Trabajo.

**Manual De Usuario:** Un manual de usuario es un conjunto de técnicas de uso y recomendaciones que acompañan al sistema operativo para que el usuario pueda hacer un uso adecuado y eficiente del mismo.

**Software:** Conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas.

**Optimizar:** Conseguir que algo dé los mejores resultados posibles.

**Plataformas:** Es el hardware sobre el cual puede ejecutarse o desarrollarse un software.

**Módulos:** Un módulo (o biblioteca) es una colección de definiciones de variables, funciones y tipos (entre otras cosas) que pueden ser importadas para ser usadas desde cualquier programa.

**Requerimientos:** Un requerimiento es una necesidad documentada sobre el contenido, forma o funcionalidad de un producto o servicio.

**Interfaz de usuario:** La interfaz de usuario es el medio con que el usuario puede comunicarse con una máquina, un equipo o una computadora, y comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo.

**Interfaces de hardware:** Una interfaz de hardware se trata de ejemplo teclado, ratón y pantalla visualizadora.

**Interfaces de software:** Destinada a entregar información acerca de los procesos y herramientas de control, a través de lo que el usuario observa habitualmente en la

Pantalla.

**Interfaces de comunicación:** Es la comunicación que establece la CPU del ordenador con cada uno de los dispositivos periféricos (teclado, ratón, teléfono móvil conectado a USB) que se unen a ella a través de cables enlazados a sus respectivos puertos de conexión o conexiones inalámbricas con el fin de permitir el intercambio de información

#### **DATOS DEL CONTACTO**

Si se llega a presentar algún inconveniente con el uso del software, se presenta algún error que no se pueda solucionar o no se logra entender alguna función de la aplicación. Por favor no dude en contactarnos.

Yulieth Andrea Pacheco Duarte

Celular: 3108677670

Correo Electrónico: andreapadu.16@gmail.com

Sebastián Loreth Hoyos Celular: 3143478068

Correo Electrónico: sebasnn99@gmail.com

Kevin Andrés Agredo León

Celular: 3103419029

Correo Electrónico: <u>kevinagredo02@gmail.com</u>

Jonathan Stiven Benavides Madera

Celular: 3002669496

Correo Electrónico: niljonyz9705@gmail.com

José Daniel Suavita Murillo

Celular: 3132573981

Correo Electrónico: jdsuavita6@misena.edu.co