



---

**Sistema de Gestión de Objetos de Aprendizaje y  
Repositorio**

---

**Manual de Usuario Versión 1.0**



Criollo José  
Tamayo Edison  
Vasco Elsa

20 DE FEBRERO DE 2018

SGOA	Versión: 1.0
Manual de Usuario	Fecha: 20/02/2017
Documento Manual de Usuario	

## Historial de Cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor
19/02/2018	1.0	Primera redacción del manual de usuario	Grupo 5. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Criollo José.</li> <li>• Tamayo Edison</li> <li>• Vasco Elsa</li> </ul>

SGOA	Versión: 1.0
Manual de Usuario	Fecha: 20/02/2017
Documento Manual de Usuario	

## Tabla de Contenidos

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>3</b>
<b>2. OBJETIVOS DEL SISTEMA</b>	<b>3</b>
<b>3. REQUISITOS PREVIOS</b>	<b>3</b>
<b>4. GUÍA DE USO</b>	<b>3</b>
4.1 Ingreso al Sistema	3
4.2 Usuario Administrador	4
4.3 Modulo Registrar tipo de usuario	5
4.3.1 Modulo Registro de Usuario Profesor	5
4.3.2 Modulo Registro Usuario Estudiante	6
4.4 Modulo Importar y Catalogar OA	6
4.5 Modulo Buscar OA	8

SGOA	Versión: 1.0
Manual de Usuario	Fecha: 20/02/2017
Documento Manual de Usuario	

# Manual De Usuario

## 1. Introducción

En el siguiente documento se presentará el manual el cual permitirá a los usuarios del sistema manejarlo correctamente y sobre todo utilizar las funcionalidades básicas del Sistema de Gestión de Objetos de Aprendizaje (SGOA) del grupo 05. El cuál servirá de apoyo del manejo usuarios para ingresar al sistema, control y manejo del repositorio y visualización de los módulos a implementarse en posteriores versiones (funcionalidad).

## 2. Objetivos del Sistema

- Proporcionar a cualquier persona interesada un sistema que agilite su desarrollo de aprendizaje.
- Realizar la visualización del contenido de cada Objeto de Aprendizaje en lenguaje común de manera que el usuario puede comprender el contenido de la misma y seleccionar el que más se acople a sus necesidades.
- Llevar un control de los objetos de aprendizajes colocados en el repositorio mediante la discriminación de cada uno de ellos.

## 3. Requisitos previos

Como requisito previo para el uso de este manual, se solicita descargar el proyecto desde GITHUB en la siguiente dirección: <https://github.com/Dayarenth/SistemaDeGestionDeObjetosDeAprendizaje>. Descomprimirlo y Leer el Documento REEDME para poder ver iniciar con su utilización.

## 4. Guía de uso

### 4.1 Ingreso al Sistema

Para ingresar al sistema el usuario debe haber sido registrado previamente por la persona designada como Administrador del Sistema si el usuario es tipo profesor caso contrario no podrá ingresar al sistema dado que el administrador le proporcionara una clave de acceso, si el usuario es estudiante e ingresa por primera vez deberá llenar el formulario correspondiente y generar su usuario y contraseña para que pueda acceder al SGOA. Una vez registrado el Usuario, necesitara autenticar el ingreso al sistema para esto en la pantalla Login debe registrar su nombre de usuario y su clave que lo identifique y así podrá acceder a las funciones del sistema.

SGOA	Versión: 1.0
Manual de Usuario	Fecha: 20/02/2017
Documento Manual de Usuario	

Si el modo, clave o el usuario fueron ingresados incorrectamente el sistema emitirá un mensaje de alerta. Permitiendo al usuario ingresar nuevamente sus datos.

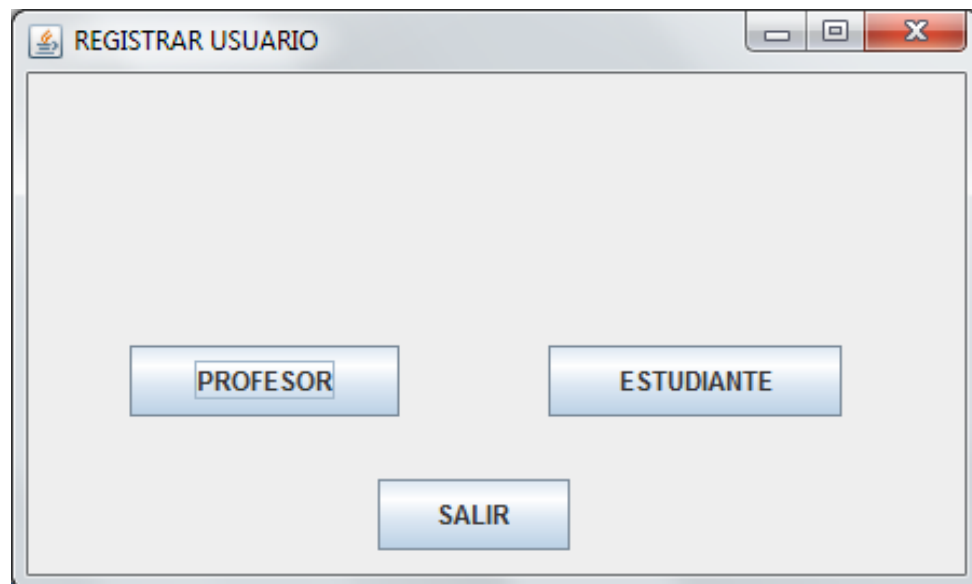
#### 4.2 **Usuario Administrador**

Tiene acceso a todo el sistema, es el que instala la aplicación y hace el mantenimiento de la aplicación y de sus datos, por lo tanto tiene permiso para cargar y borrar OA en el repositorio, para editar la catalogación del OA, pero No tiene permisos para editar su contenido. El administrador debe crear a los usuarios profesores y puede borrarlos. Los usuarios Estudiantes también pueden ser eliminados por el administrador.

SGOA	Versión: 1.0
Manual de Usuario	Fecha: 20/02/2017
Documento Manual de Usuario	

#### **4.3 Modulo Registrar tipo de usuario**

En la siguiente interfaz podemos apreciar los siguientes enlaces registro de los usuarios profesor, registro de los usuarios estudiantes y el botón de salir este permite regresar a la ventana de Login.



##### **4.3.1 Modulo Registro de Usuario Profesor**

En la interfaz de Registrar profesor debemos completar el formulario y enviar al administrador la correspondiente solicitud de acceso al sistema, el administrador responderá a la solicitud enviando la correspondiente clave de acceso al sistema.

 A screenshot of a software window titled "REGISTRAR DATOS DEL PROFESOR". The window has a standard Windows-style title bar. The main content area is light gray and contains a form with five labeled input fields stacked vertically: "Cédula:", "Nombre y Apellido:", "Departamento:", "Facultad:", and "E-mail:". Each label is followed by a white rectangular text box. At the bottom of the form are two blue rectangular buttons with white text: "ENVIAR" on the left and "SALIR" on the right.

SGOA	Versión: 1.0
Manual de Usuario	Fecha: 20/02/2017
Documento Manual de Usuario	

#### 4.3.2 Modulo Registro Usuario Estudiante

En la interfaz de Registrar Estudiante debemos completar el formulario y crear nuestro propio usuario y contraseña para poder acceder al sistema.

REGISTRAR DATOS DEL ESTUDIANTE

Cédula:

Nombre y Apellido:

Carrera:

Facultad:

E-mail:

Usuario:

Contraseña:

REGISTRAR SALIR

#### 4.4 Modulo Importar y Catalogar OA

Este módulo permite al usuario visualizar y cargar los archivos tipo XML que desea subir al repositorio, además podemos modificar los campos que se visualizan en la pantalla.

Importar y catalogar

/DANTHEC/Desktop/OAs/DiseñoDeInterfazDeUsuario/index.html ABRIR

**DISEÑO DE INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO**

**Inicio**

**Diseño de Interfaz de Usuario**

La Interfaz de Usuario es la parte del software que las personas pueden ver, oír, tocar, hablar; es decir, donde se pueden entender. La Interfaz de Usuario tiene esencialmente dos componentes: la entrada y la salida. La entrada es cómo una persona le comunica sus necesidades o deseos a la computadora. Algunos componentes de entrada comunes son el teclado, el ratón, un dedo (para pantallas sensibles al tacto: touch screen), y la voz de uno (para las instrucciones habladas).

La salida es la forma en que la computadora transmite los resultados a lo solicitado por el usuario. Hoy en día mecanismo de salida de la computadora más común es la pantalla seguido de mecanismos que aprovechan las

**NombreOA:** Diseño de interfaz de componentes

**Descripción:** Objeto de aprendizaje orientado al conocimiento de las técnicas usadas p

**Autor:** Elsa Margoth Vasco Gualotu

**Institución:** EPN

**Fecha de creación:** 12-12-2017

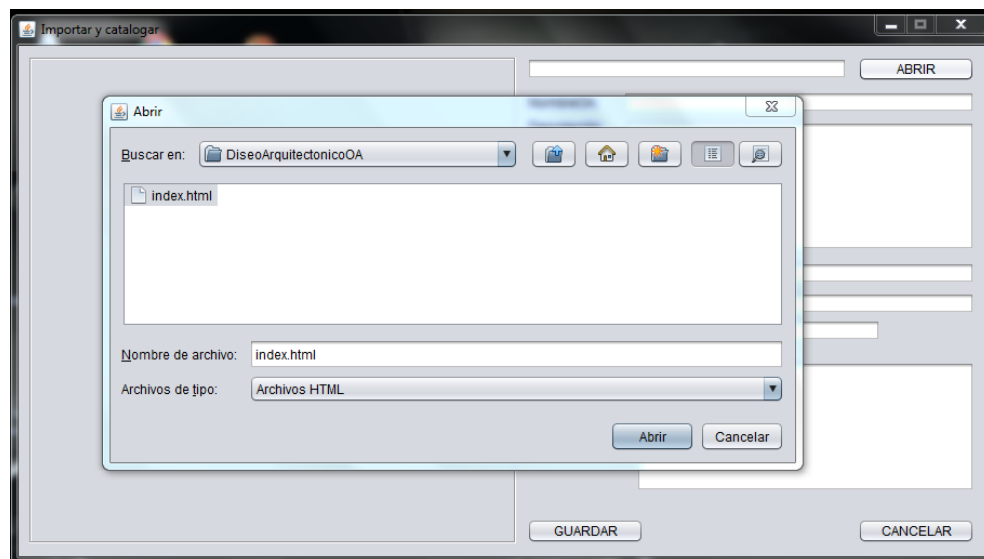
**Palabras clave:** objeto de aprendizaje, evaluacion, e-learning, ova

GUARDAR CANCELAR

SGOA	Versión: 1.0
Manual de Usuario	Fecha: 20/02/2017
Documento Manual de Usuario	

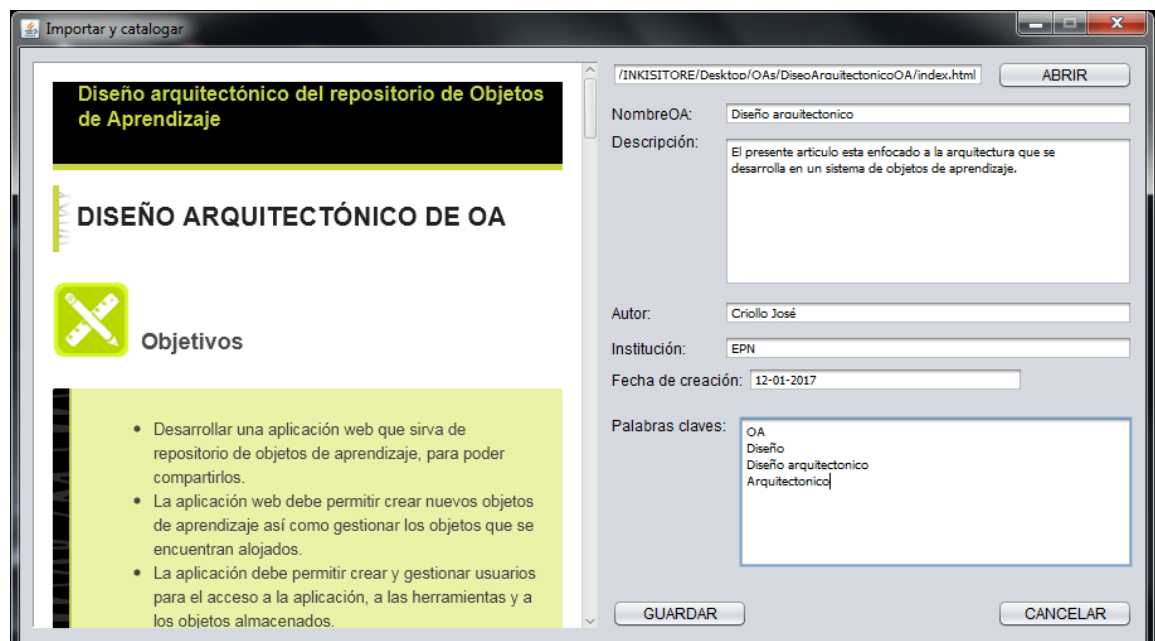
### Seleccionar Archivo.

Al seleccionar este sub módulo se desplegará la pantalla un explorador de archivos que nos permitirá buscar en nuestro ordenador los Objetos de Aprendizaje tipo XML que estén albergados y una vez seleccionadas se podrá visualizar el contenido del archivo como cada uno de sus atributos de guardado.



### Guardar OA.

Al seleccionar este sub módulo se guardaran los OA en archivos Tipo XML en una carpeta OAs la cual se encuentra Ofuscada dentro del mismo proyecto y almacenada en la nube.





SGOA	Versión: 1.0
Manual de Usuario	Fecha: 20/02/2017
Documento Manual de Usuario	

#### 4.5 **Modulo Buscar OA**

En esta interfaz podremos realizar la búsqueda de los objetos de aprendizajes almacenados en el repositorio, esto se puede realizar por los parámetros que se almacenaron en la catalogación además se tiene la opción de editar los parámetros si se desea.