



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO**  
**UNIDAD ACADÉMICA PROFESIONAL TIANGUISTENCO**

**LIC. INGENIERÍA EN SOFTWARE**

**ALUMNO:**

Hernández Romero Diego

Juarez Loyde Gamaliel Alejandro

**CATEDRÁTICO:**

Mara Nefertiti Patricia Hinojosa Garduño

**MATERIA:**

Pruebas y Mantenimiento de Software

**ACTIVIDAD:**

Manual de Usuario

**6° SEMESTRE GRUPO: SH**

**2024A**

## Tabla de contenidos

<b>1. Introducción</b>	3
1.1. Objetivo del Manual de Usuario	3
1.2. Información del Producto	4
1.3. Características Destacadas	4
<b>2. Descripción del Sistema</b>	4
2.1. Aplicaciones del sistema	4
2.2. Beneficios de la plataforma	5
<b>3. Funciones Principales</b>	6
3.1. Función principal Usuario visitante	6
<b>4. Guía Paso A Paso</b>	7
4.1. Inicio	7
4.2. Inicio (¿Quiénes somos?)	7
4.3. Consulta de cursos	8
4.4. Registro(Crear cuenta)	8
4.5. Inicio de sesión	8
4.6. Menú principal	9
4.7. Menú de introducción	9
4.8. Conceptos Básicos para aprender	9
4.9. Contenido de video	10
4.10. Comentarios	10
4.11. Sesiones Programadas	10

# MANUAL DE USUARIO

## NOMBRE DEL PRODUCTO: EASY CODE

### 1. Introducción

Este manual proporciona una detallada guía de usuario para el Blog Educativo de Programación, una plataforma diseñada para facilitar el aprendizaje de la programación a nivel principiante. Diseñado para brindar acceso inclusivo y efectivo al mundo de la codificación, este recurso educativo ofrece una amplia gama de herramientas y recursos destinados a ayudar a usuarios de todas las edades y niveles de experiencia a adquirir habilidades en programación.

El propósito de este manual es orientar a los usuarios a través de todas las funciones y características de la plataforma, desde la creación de una cuenta hasta la navegación por el contenido educativo disponible y la participación en sesiones interactivas. Se ha elaborado con el objetivo de proporcionar una experiencia de usuario intuitiva y enriquecedora, con el fin de facilitar el proceso de aprendizaje y promover el crecimiento individual en el ámbito de la programación.

Con este manual, los usuarios tendrán a su disposición una completa referencia que les permitirá aprovechar al máximo todas las herramientas y recursos ofrecidos por el Blog Educativo de Programación.

Esperamos que este manual sea una útil herramienta de referencia a lo largo de tu viaje de aprendizaje en el mundo de la programación, y te invitamos a aprovechar al máximo todos los recursos disponibles en nuestra plataforma educativa.

#### 1.1. Objetivo del Manual de Usuario

El objetivo principal de este manual es proporcionar a los usuarios una guía detallada y completa sobre el uso y la navegación efectiva del Blog Educativo de Programación. Con este recurso, los usuarios podrán:

- Familiarizarse con todas las características y funcionalidades disponibles en la plataforma.
- Aprender a utilizar eficientemente las herramientas de aprendizaje y recursos educativos proporcionados.
- Navegar por el contenido de manera fluida y encontrar fácilmente la información relevante para sus necesidades.

- Participar de manera activa en las sesiones educativas y en la comunidad de usuarios, aprovechando al máximo todas las oportunidades de aprendizaje colaborativo.
- Solucionar de manera autónoma cualquier duda o problema que pueda surgir durante su experiencia de uso del blog.
- Sacar el máximo provecho de la plataforma para avanzar en su aprendizaje de programación y desarrollar habilidades prácticas en este campo.

## 1.2. Información del Producto

Nuestra plataforma web es una herramienta educativa integral diseñada para enseñar los fundamentos esenciales de la programación, así como métodos avanzados y una variedad de lenguajes de programación. Ya sea que seas un principiante absoluto o alguien con experiencia previa en programación que busca expandir sus conocimientos, nuestra plataforma está diseñada para adaptarse a tus necesidades de aprendizaje.

## 1.3. Características Destacadas

- Contiene materiales didácticos.
- Contiene ejercicios prácticos.
- La pagina web en general es accesible.
- Contiene niveles de conocimiento, no se centra en conocimientos básicos.
- El contenido esta dedicado para todas las personas con interés en la programación.

# 2. Descripción del Sistema

## 2.1. Aplicaciones del sistema

- **Registro de Usuarios:** Permite a los usuarios crear cuentas en la plataforma proporcionando información básica como nombre, correo electrónico y contraseña.
- **Inicio de Sesión:** Permite a los usuarios iniciar sesión en sus cuentas utilizando sus credenciales registradas.
- **Selección de Nivel:** Al iniciar sesión, los usuarios pueden seleccionar su nivel de habilidad en programación (básico, intermedio, avanzado) para acceder al contenido adecuado.
- **Exploración de Contenido:** Ofrece a los usuarios acceso a lecciones, tutoriales, ejercicios y proyectos basados en su nivel de habilidad seleccionado.
- **Interacción con Contenido:** Permite a los usuarios aprender a través de lecciones estructuradas, tutoriales interactivos, ejercicios prácticos y proyectos de programación.

- **Foro de Comentarios:** Permite a los usuarios participar en el avance de la plataforma o poder interactuar en línea con otros estudiantes y mentores, compartir conocimientos, hacer preguntas y recibir respuestas.
- **Sesiones en Vivo:** Organiza sesiones en vivo donde los usuarios pueden participar en clases magistrales, talleres prácticos y sesiones de resolución de problemas.
- **Actualizaciones de Contenido:** Garantiza que el contenido del curso se mantenga actualizado con las últimas tendencias y tecnologías en el campo de la programación mediante actualizaciones regulares del contenido del curso.

## 2.2. Beneficios de la plataforma

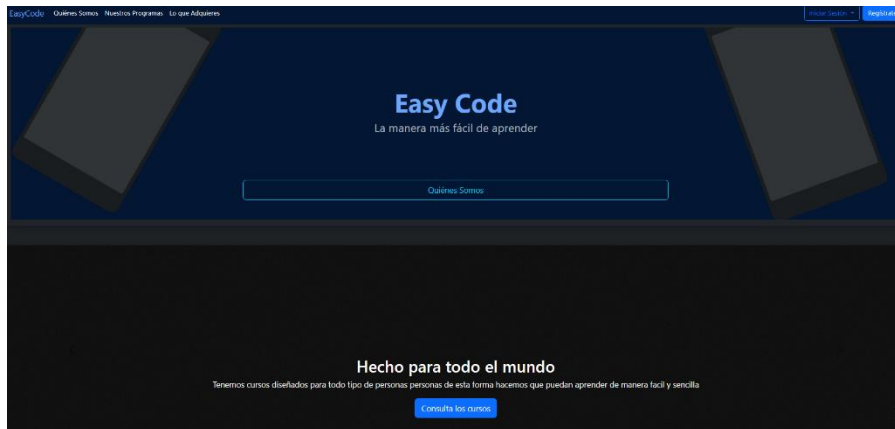
- **Accesibilidad Universal:** Proporciona acceso a la educación en programación a cualquier persona, en cualquier lugar y en cualquier momento, eliminando las barreras geográficas y temporales.
- **Aprendizaje Personalizado:** Permite a los usuarios aprender a su propio ritmo, adaptando el contenido y la dificultad según su nivel de habilidad y preferencias individuales.
- **Variedad de Contenidos:** Ofrece una amplia gama de recursos educativos, desde lecciones estructuradas hasta tutoriales interactivos, ejercicios prácticos y proyectos de programación, para satisfacer las necesidades de diferentes estilos de aprendizaje.
- **Flexibilidad Horaria:** Permite a los usuarios acceder al contenido en cualquier momento que les resulte conveniente, lo que les permite equilibrar el aprendizaje con otros compromisos laborales, académicos o personales.
- **Aprendizaje Activo:** Fomenta el aprendizaje activo a través de la participación en ejercicios prácticos, proyectos de programación y sesiones interactivas en vivo, lo que permite a los usuarios aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones del mundo real.

### 3. Funciones Principales

Existen 2 Funciones esenciales que se pueden desarrollar dependiendo de como se utiliza la pagina web.

#### 3.1. Función principal Usuario visitante

En esta parte se puede utilizar la pagina web sin necesidad de crear una cuenta o iniciar sesión, principalmente se puede utilizar para abrir ventanas como “¿Quiénes somos?”, “Nuestros programas”, “Lo que adquieres”, “Consulta de cursos”, “Inscribirse”.



#### 3.2. Función Principal Usuario Inscrito

En esta parte se puede utilizar la pagina web ya utilizando una sesion existente, en esta parte se pueden utilizar ya herramientas como “Introducción de conocimientos”, “Conceptos básicos a aprender”, “Comentarios”, “Unirse a reuniones”.

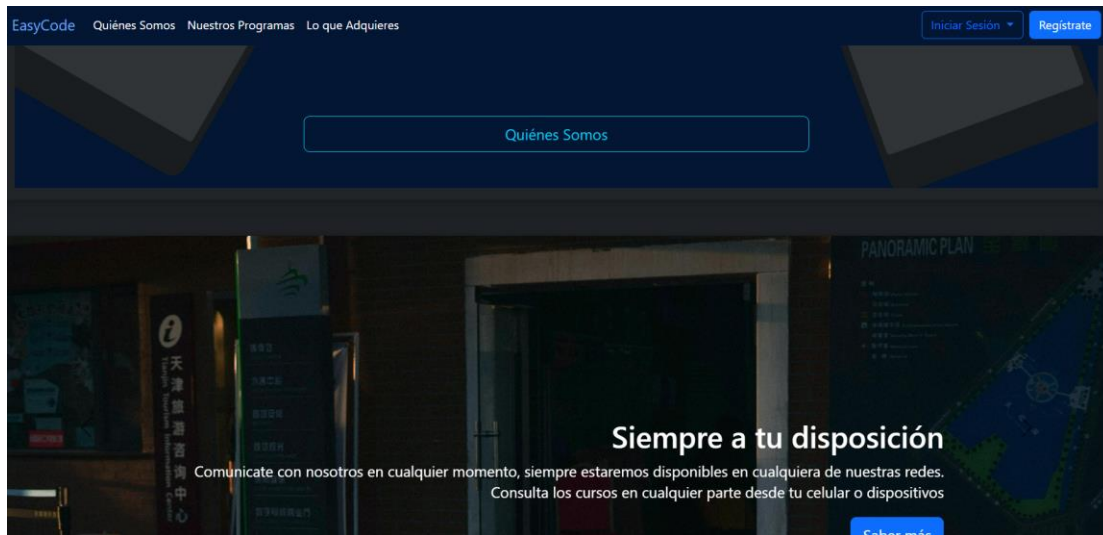


## 4. Guía Paso A Paso

En nuestro programa se puede navegar en la pagina web descubriendo las herramientas y contenido que contiene

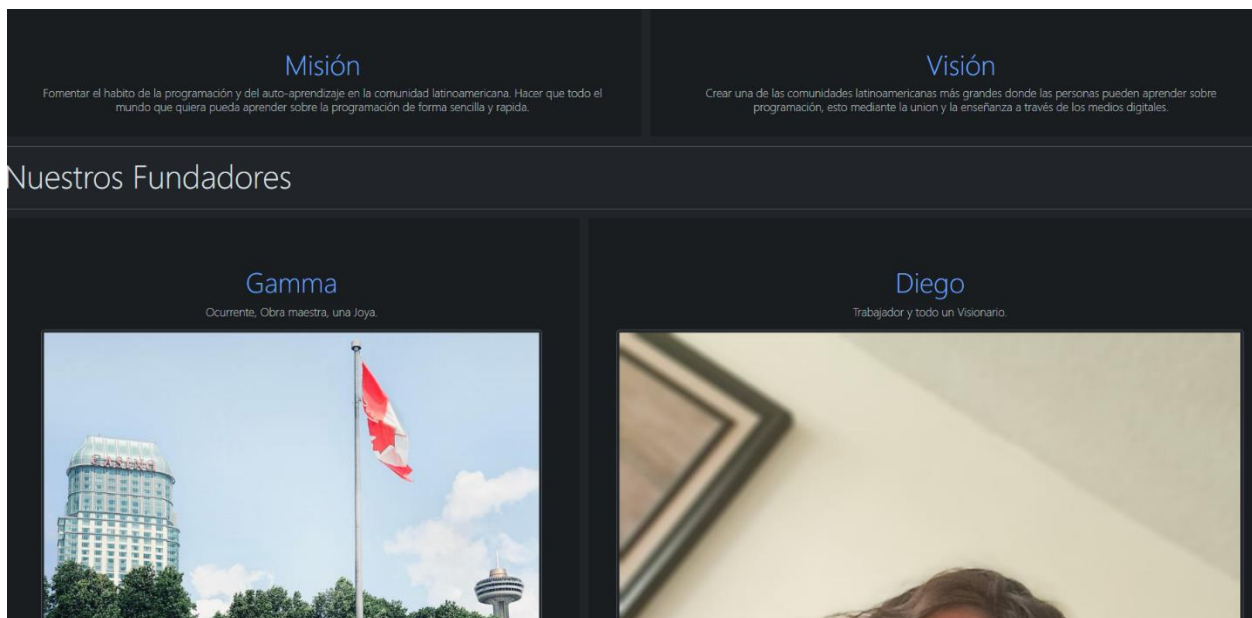
### 4.1. Inicio

Cuando entramos en primera instancia a la pagina nos encontramos con la pagina principal, donde se puede navegar y visitar las paginas disponibles sin cuenta.



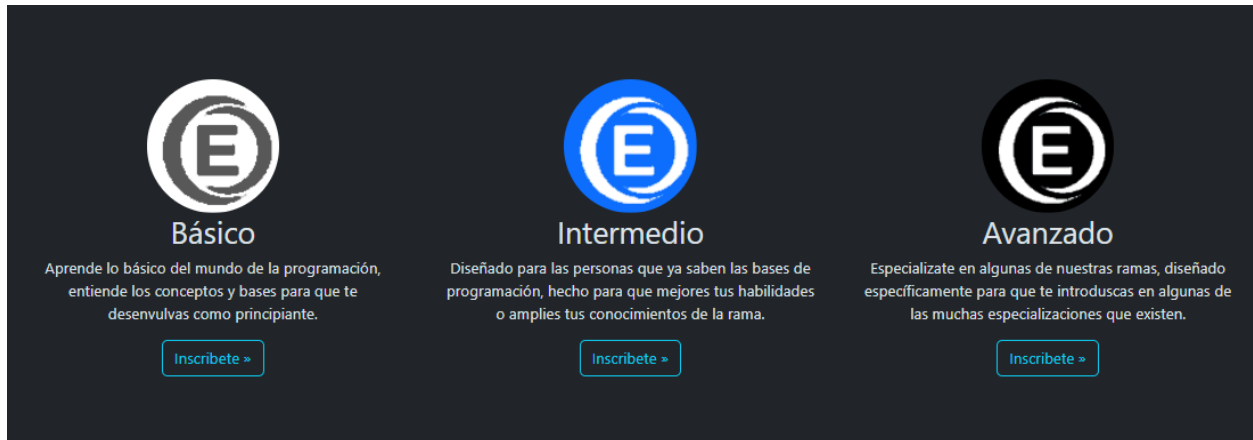
### 4.2. Inicio (¿Quiénes somos?)

En esta parte muestra la misión, visión y fundadores de la pagina web



### 4.3. Consulta de cursos

En esta parte aparecen los cursos que se tienen disponibles que son: Básico, Intermedio, Avanzado.



### 4.4. Registro(Crear cuenta)

Cuando intentas registrarte por primera vez en la plataforma aparece una ventana donde se pueden ingresar los datos personales del usuario.

A light blue registration form titled 'Registro de Usuario'. It contains four input fields: 'Correo Electrónico', 'Nombre', and 'Contraseña'. Below these is a dropdown menu labeled 'Selecciona tu nivel' with the text 'Selecciona un nivel' and a downward arrow. A blue 'Registrarse' button is at the bottom.

### 4.5. Inicio de sesión

Cuando ya existe un usuario existente en la plataforma se selecciona la opción de iniciar sesión y meter los datos personales para acceder

A dark-themed login form. At the top, there are two buttons: 'Iniciar Sesión' with a dropdown arrow and 'Regístrate'. Below these are two input fields: 'Correo' with the placeholder 'name@exa' and 'Contraseña' with the placeholder 'Password'. At the bottom is a blue 'Iniciar Sesión' button.



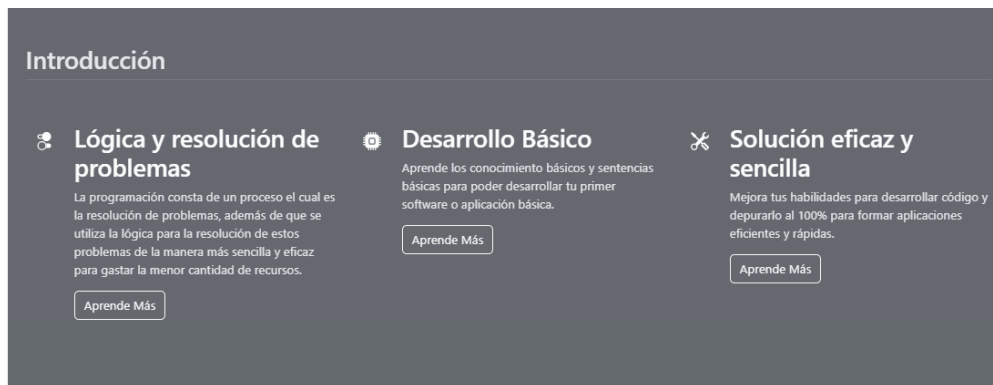
## 4.6. Menú principal

Al momento de ingresar en la cuenta lanza un menú donde se pueden realizar más opciones



## 4.7. Menú de introducción

En este apartado se muestran Algunos conocimientos a aprender a medida que se va a desarrollando un usuario en la plataforma



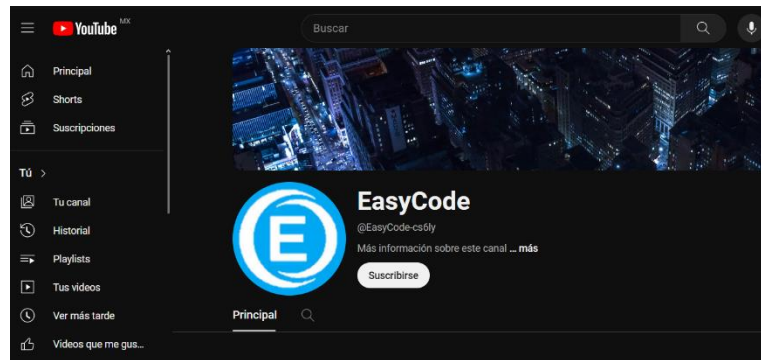
## 4.8. Conceptos Básicos para aprender

Se muestran los cursos que se deben de tomar o deben de realizar para avanzar en las herramientas y recursos que se tienen, en este caso se trata de contenido de video



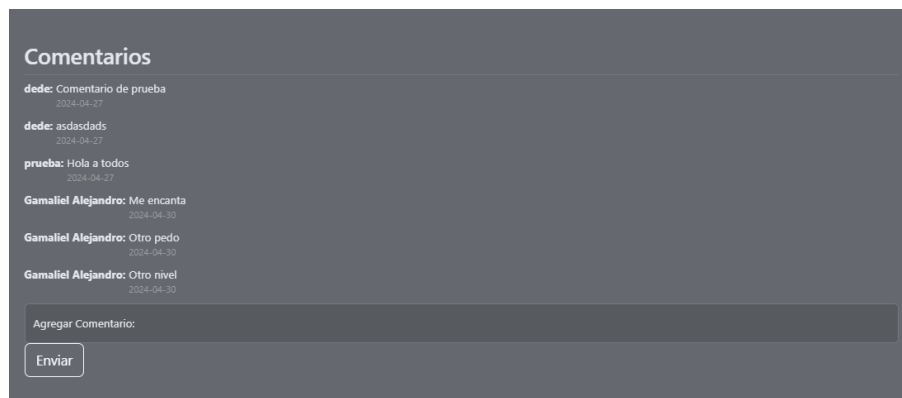
## 4.9. Contenido de video

Al ingresar en alguno de los conceptos básicos inmediatamente se mostrará algún curso o recurso seleccionado



## 4.10. Comentarios

Al navegar sobre la plataforma se puede encontrar un apartado de comentarios en la cual cualquier usuario puede utilizarla para dejar opinión, crítica constructiva, etc.



## 4.11. Sesiones Programadas

La plataforma tiene la posibilidad de utilizar sesiones programadas para cualquier duda, impartir conocimiento, etc.

