

```
<!--SOFTWARE WEB EDUCATIVO-->
```

MANUAL DE USUARIO {

```
<Por="PETRODEV" />
```

}



ÍNDICE DE CONTENIDOS

01	Introducción
02	LOGIN
03	REGISTRO
04	Mapa de Navegación
05	DASHBOARD
06	Perfil de Usuario
07	Entorno de Formación
08	MÓDULOS
09	CAPACITACIÓN
10	TAREAS
11	PROYECTO
12	EDITOR

Introducción {

Este manual tiene como objetivo proporcionar una guía detallada para el uso del Software Web Educativo, diseñado específicamente para la enseñanza de los fundamentos de programación en Python a estudiantes de Ingeniería en Petróleo de la Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales Ezequiel Zamora (UNELLEZ).

A través de este manual, los usuarios encontrarán información sobre la navegación en la plataforma, el acceso a los distintos módulos de aprendizaje y las funcionalidades clave que permitirán optimizar su experiencia.

Fortaleciendo sus competencias en programación y su aplicabilidad en el ámbito de la ingeniería en petróleo.

SOFTWARE WEB EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA DE
LOS FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN A ESTUDIANTES DE
INGENIERÍA EN
PETRÓLEO EN LA UNELLEZ



PETRODEV

}

LOGIN {

CAMPOS

Entrada de usuario y contraseña para iniciar sesión.

TOGGLE

Botón de cambio de modo claro a oscuro.

OLVIDAR PW

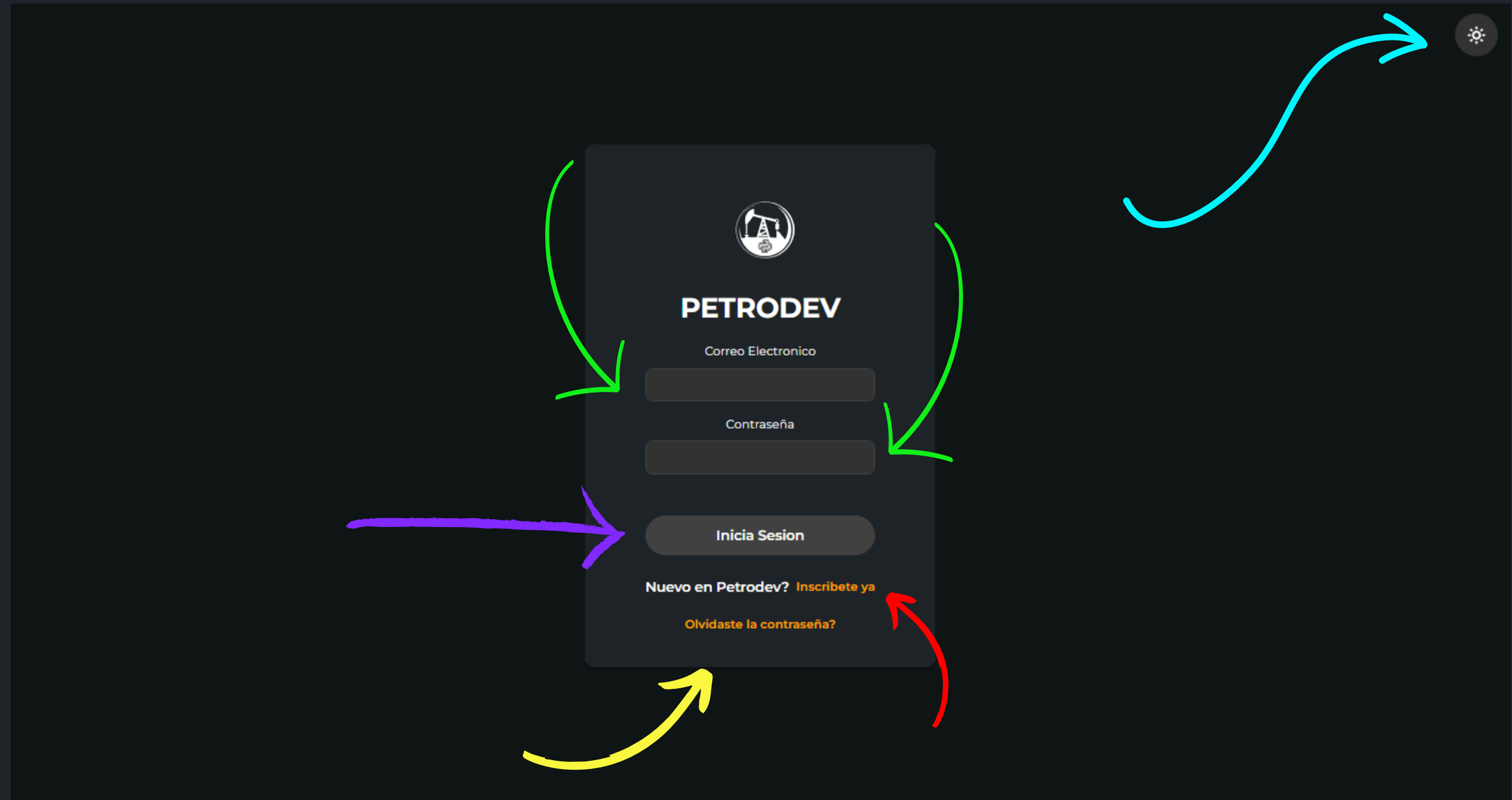
Proporciona el apartado en dado caso si olvidaste contraseña.

REGISTRAR

Redirige al registro del usuario.

INICIAR SESIÓN

Inicia sesión si los datos son correctos y lleva al DASHBOARD



}

REGISTRO {

CAMPOS

Entrada de los datos personales: Nombre, Cédula, Correo, Teléfono, Contraseña y su confirmación.

TOGGLE

Botón con la función de cambiar el modo oscuro a claro o viceversa, dependiendo de en que estado se encuentre el software.

INSCRIBIRTE

Registra al usuario, al seleccionar dicho botón, cuando todos los parámetros se cumplan.

INICIA SESIÓN

Redirección que lleva al apartado de iniciar sesión

The image shows a registration form mockup on a dark background. The form is centered and contains the following elements from top to bottom: a circular logo with a white icon, a 'Nombre' label above a text input field, a 'Cédula' label above a text input field, a 'Correo Electrónico' label above a text input field, a 'Teléfono' label above a text input field, a 'Contraseña' label above a text input field, a 'Confirmar Contraseña' label above a text input field, a rounded 'Inscríbete' button, and a link at the bottom that reads 'Ya tienes una cuenta? Inicia Sesión'. Annotations include: a cyan arrow pointing from the top right to a settings gear icon; a series of green curved arrows pointing to each of the six text input fields; a yellow arrow pointing to the 'Inscríbete' button; and a red arrow pointing to the 'Inicia Sesión' link. A white closing curly brace '}' is located in the bottom right corner of the overall image.

Mapa de Navegación {

DASHBOARD

Un dashboard es una representación gráfica y concisa de datos que permite monitorear y analizar el rendimiento

ENTORNO DE FORMACIÓN

Entorno educativo con videos, ejemplos de Python (por nivel) y enfoque en ingeniería petrolera.

MÓDULOS

Accede a los contenidos del subproyecto de "programación" en Ingeniería en Petróleo, organizados según el pensum para consulta interactiva.

CAPACITACIÓN

Accede a clases y sesiones de estudio sobre los temas de los módulos, diseñadas para aprender y practicar programación.

TAREAS

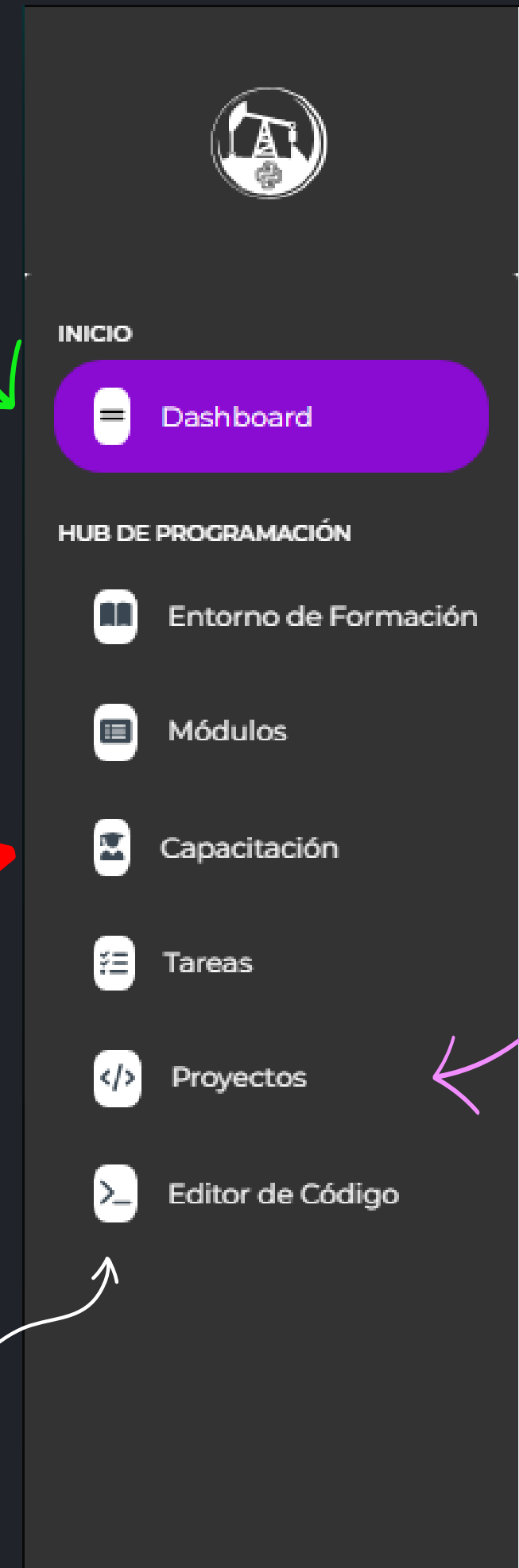
Apartado donde puedes visualizar las tareas, que envía el profesor.

PROYECTOS

Sección donde puedes visualizar tus proyectos, editarlos, cambiarles el título o en su defecto, borrar.

EDITOR DE CÓDIGO

Editor de código python, integrado en el software web.



DASHBOARD {

OCULTAR

Botón donde puedes ocultar el mapa de navegación

PROGRESO DEL USUARIO

Visualización del progreso de 0 al 100% dependiendo de las tareas enviadas y la ponderación obtenida.

TOGGLE

Botón con la función de cambiar el modo oscuro a claro o viceversa.

TAREAS EN PROGRESO

Sección donde te muestra las actividades pendientes que debes entregar.

EMPIEZA A CODIFICAR

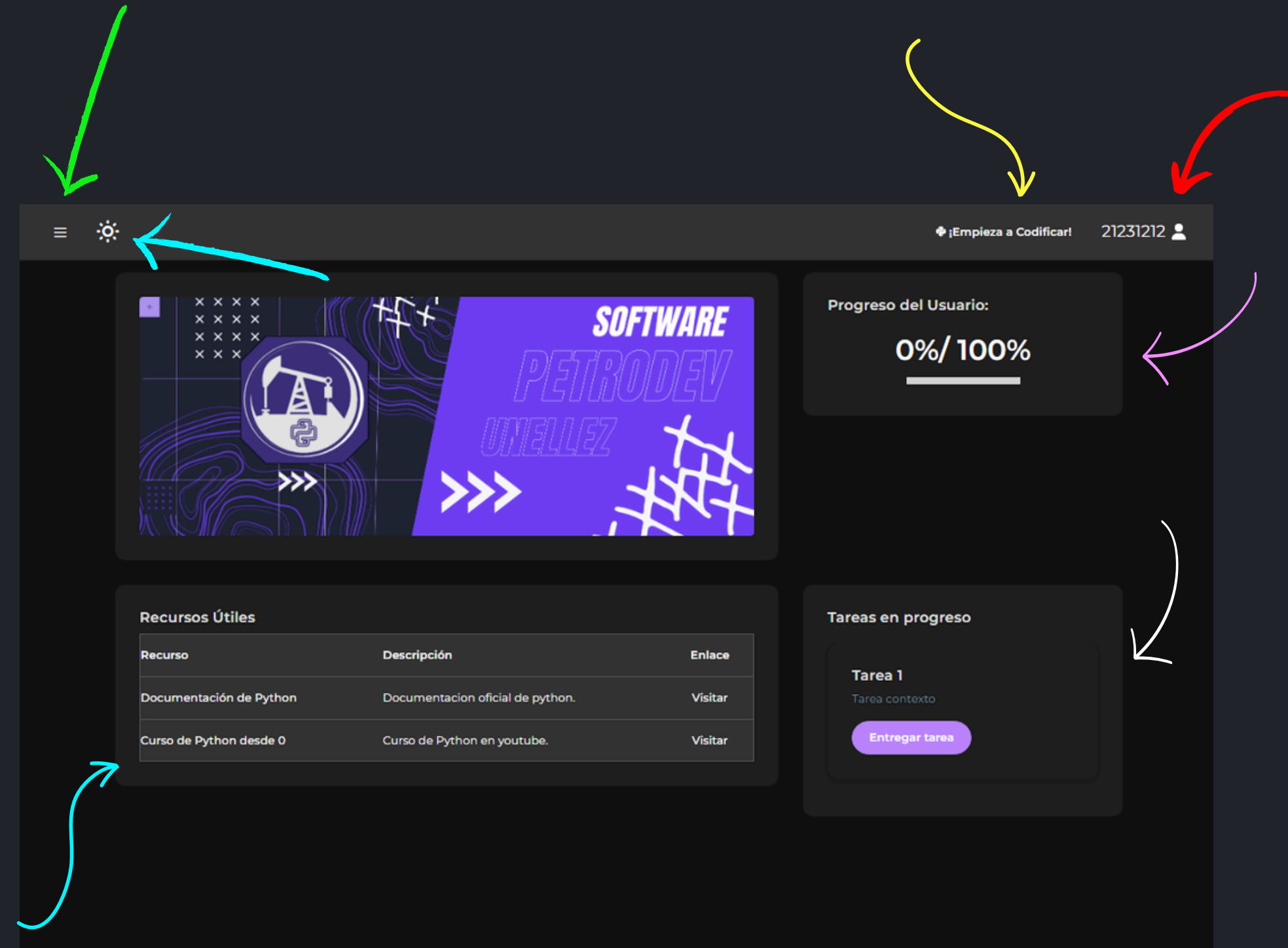
Redirección al editor de código del software.

RECURSOS ÚTILES

Parte donde puedes recurrir por recursos necesarios para el aprendizaje.

CONFIGURACIÓN USUARIO

En este apartado puedes ver el perfil, ver la sección de tareas, y el botón para desconectar la sesión.



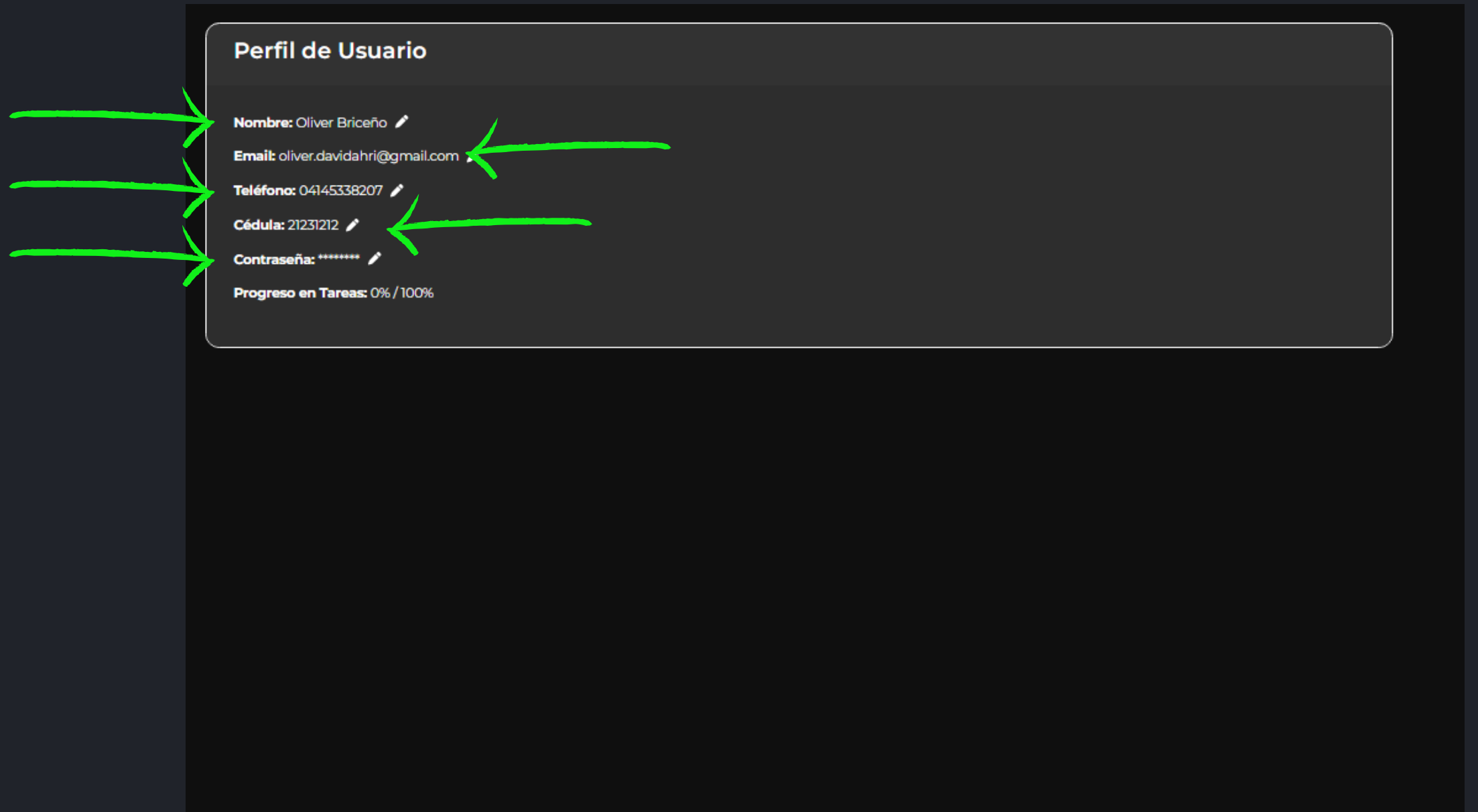
Perfil de Usuario {

Sección del Perfil






En esta sección, podrás personalizar y actualizar tu información personal, permitiendo una gestión eficiente de tus datos y preferencias dentro de la plataforma.

PERFIL DE USUARIO

Módulo donde puedes cambiar los datos personales de la cuenta del usuario.



The image shows a 'Perfil de Usuario' form with several fields. Green arrows point to the 'Nombre', 'Email', 'Teléfono', 'Cédula', and 'Contraseña' fields, indicating they are editable. The 'Progreso en Tareas' field shows '0% / 100%'.

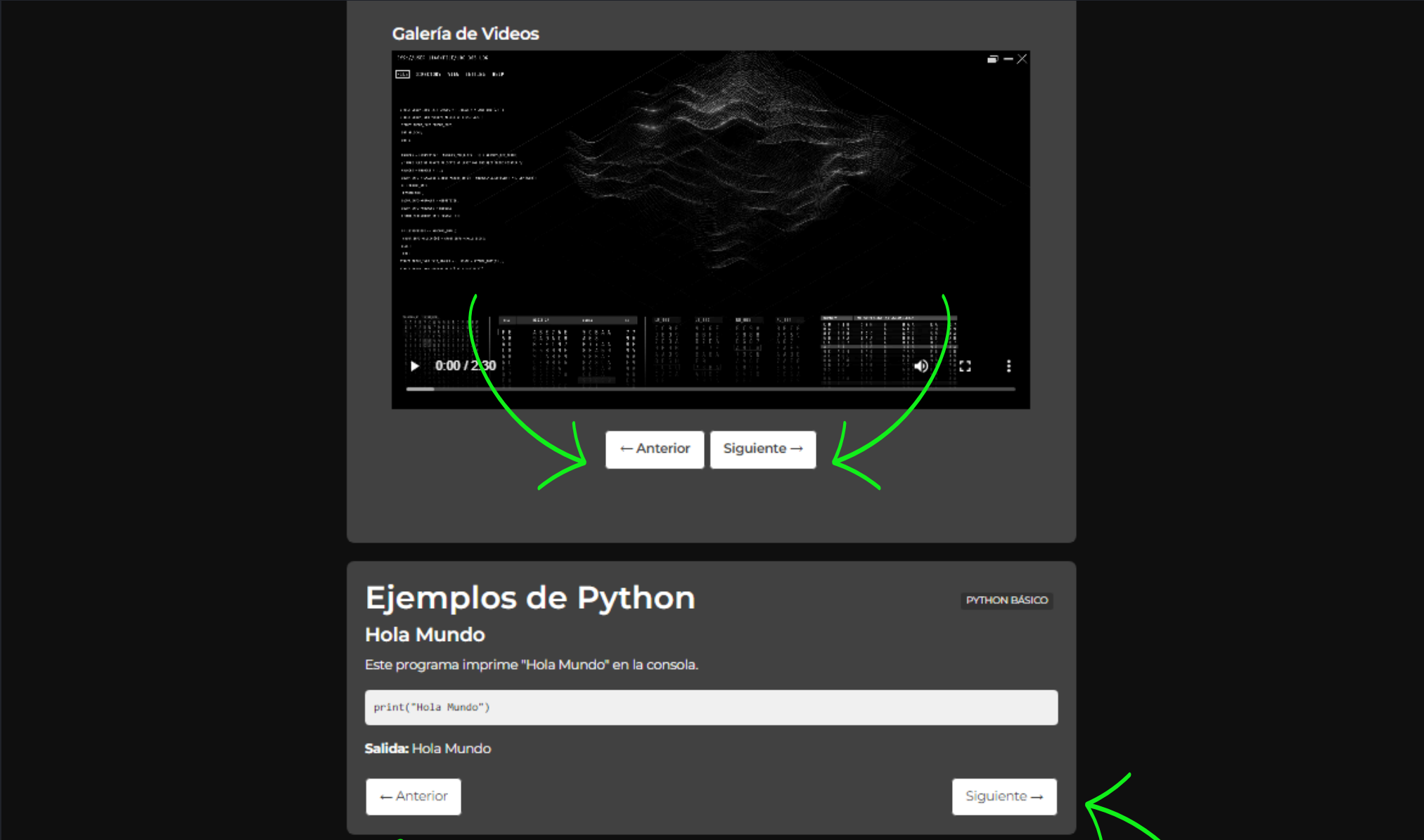
Perfil de Usuario	
Nombre:	Oliver Briceño 
Email:	oliver.davidahri@gmail.com 
Teléfono:	04145338207 
Cédula:	21231212 
Contraseña:	***** 
Progreso en Tareas: 0% / 100%	

}

Entorno de Formación {

BOTONES DE NAVEGACIÓN

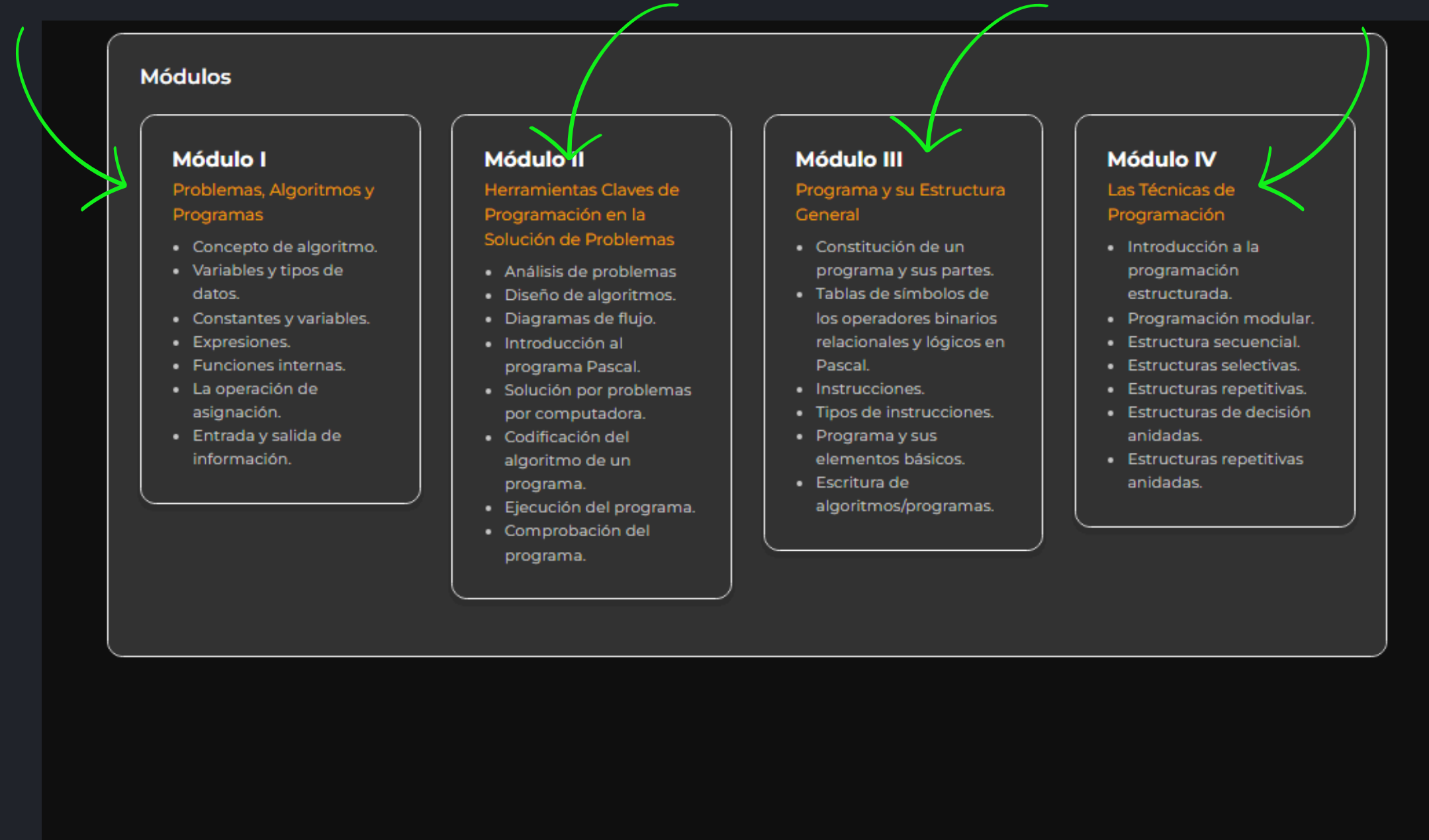
Botones de navegación para acceder a los recursos del entorno: vídeos y ejemplos de Python.



MÓDULOS {

INFORMACIÓN DEL PENSUM

Texto con hipervínculo, que lleva al apartado de información del pensum proporcionada por el mismo software.



}

CAPACITACIÓN {

■ INICIAR CLASE

Al seleccionar este módulo/botón, accederás directamente a las clases ya sea del modo enfatizado explícitamente a la programación o a la carrera de ingeniería en petróleo.

CLASE IV	CLASE V	CLASE VI
CICLOS FOR, WHILE Y DO WHILE. BUCLES EN PYTHON	OPERADORES AND OR Y NOT. OPERADORES LÓGICOS EN PYTHON	DESARROLLAR OPERACIONES MATEMÁTICAS BÁSICAS CON PYTHON. OPERACIONES ARITMÉTICAS EN PYTHON
Bucles en Python Ciclos for, while y do while	Operadores Logicos en Python Operadores and or y not	Operaciones aritmeticas con Python Como desarrollar operaciones matematicas basicas
Iniciar clase	Iniciar clase	Iniciar clase

CLASE VII	CLASE VIII	CLASE IX
INGENIERÍA EN PETRÓLEO CON PYTHON EXPLORACIÓN, YACIMIENTOS, PERFORACIÓN Y SIMULACIONES	OPTIMIZACIÓN DE LA PRODUCCIÓN EN PETRÓLEO CON PYTHON ANÁLISIS DE DATOS, CURVAS DE DECLINACIÓN E INYECCIÓN DE FLUIDOS	MONITOREO Y CONTROL DE PRESIÓN EN POZOS CON PYTHON CÁLCULO DE NIVELES, SIMULACIONES Y ALERTAS CRÍTICAS
Ingeniería en Petróleo con Python Exploración, yacimientos, perforación y simulaciones	Optimización de la Producción en Petróleo con Python Análisis de datos, curvas de declinación e inyección de fluidos	Monitoreo y Control de Presión en Pozos con Python Cálculo de niveles, simulaciones y alertas críticas
Iniciar clase	Iniciar clase	Iniciar clase

}

Clase "X" de CAPACITACIÓN {

BARRA DE NAVEGACIÓN

Barra de navegación, centrada en moverte por las partes de la clase, desde el inicio, la mitad o el final.

Cerrar

Botón reflejado con una "X", para regresar a la sección de "CAPACITACIÓN"

TOGGLE

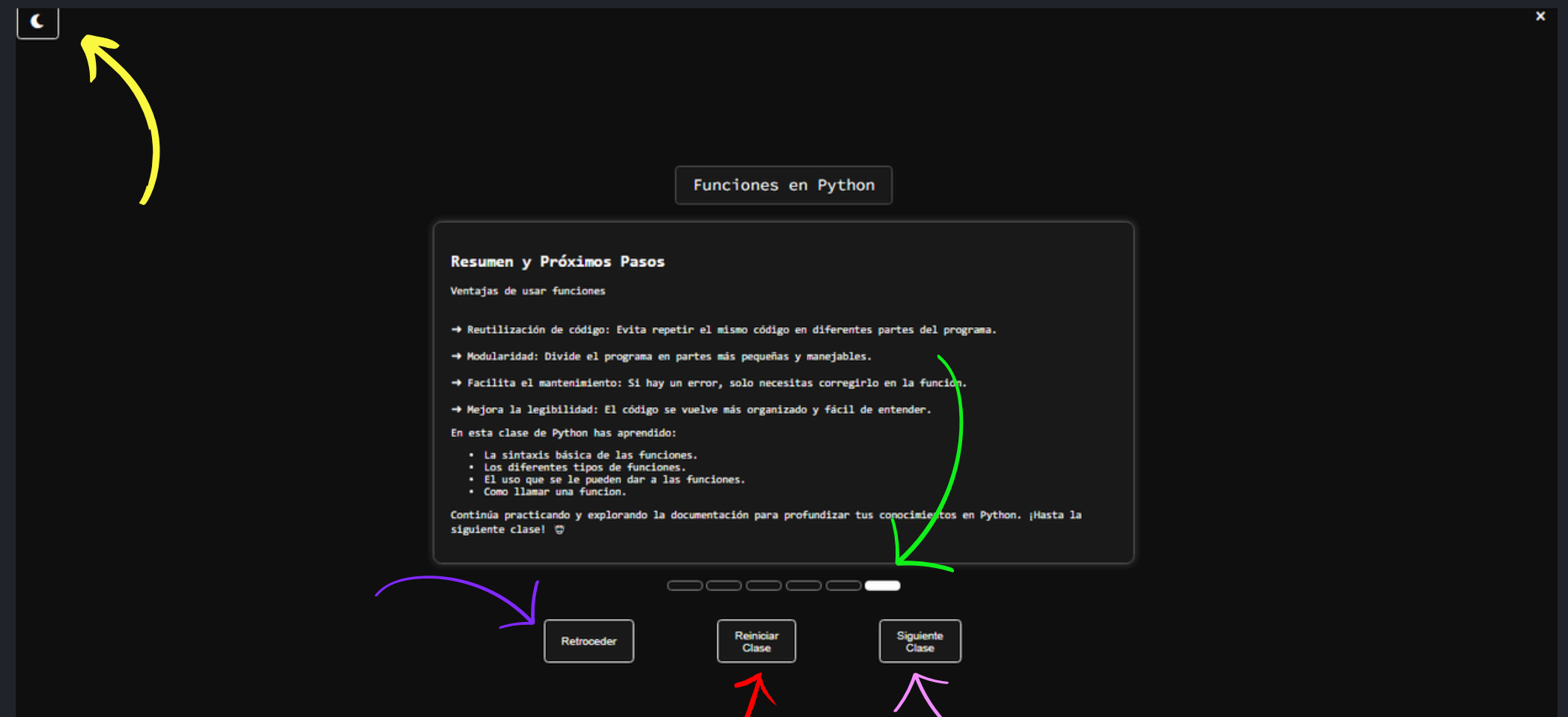
reiterando, botón que sirve para cambiar del modo claro al oscuro, o viceversa.

REINICIAR CLASE

Te lleva al inicio de la clase, en dado caso la quieras volver a estudiar.

SIGUIENTE CLASE

Hipervínculo que lleva a la siguiente clase de "CAPACITACIÓN"



SIGUIENTE CLASE

Botón para retroceder o avanzar en la clase, en la última parte, su función es únicamente volver.

}

TAREAS {

ENTREGAR

Al seleccionar, entregaras la tarea, determinada por tu profesor. ¿Qué entregaras?, simple cualquier proyecto que hayas realizado en el editor de código del software.

CONSEJO

Consejos aleatorios, que permiten al usuario aprender una que otra característica de python, organización o legibilidad.

Tareas Pendientes

Tarea 1

Contenido de tarea 1

Módulo: modulo1

Fecha Límite: 2025-02-11T04:00:00.000Z

Entregar

Tarea 2

Contenido de tarea 2

Módulo: modulo1

Fecha Límite: 2025-02-22T04:00:00.000Z

Entregar

Consejo: Maneja adecuadamente las fechas y horas con el módulo 'datetime'.

}

PROYECTOS {

EDITAR

Lleva directamente al editor de código, para modificar cualquier parte que desees.

CAMBIAR TÍTULO

Función con el propósito, de cambiar el nombre del proyecto.

ELIMINAR

Borra directamente, todo lo relacionado al proyecto.

CONSEJO

Tips variados para aprender funciones de Python, organización del código y técnicas de escritura legible.

Proyectos Guardados

Proyecto 1

Editar

Cambiar Título

Eliminar

Consejo: No dejes código comentado en producción.

}

EDITOR {

SELECCIONA UN PROYECTO

Al clickear en este apartado, puedes seleccionar los proyectos que tengas guardados.

EJECUTAR SELECCIÓN

Después de seleccionar el proyecto, al usar este botón, ejecutarás el proyecto guardado.

EXPORTAR

Al seleccionar aquí, exportarás el proyecto al formato Python.py

GUARDAR PROYECTO

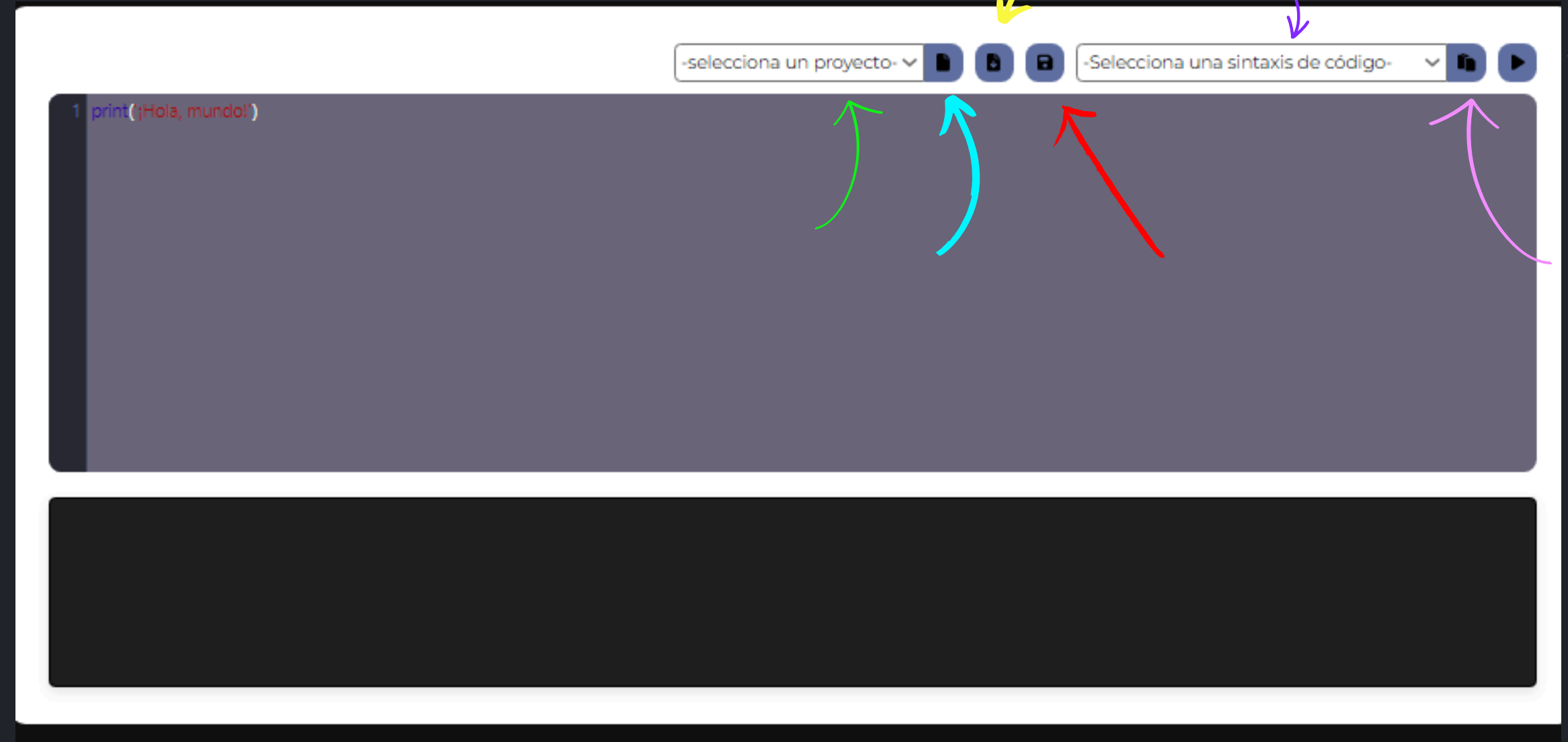
Después de hacer la modificación correspondiente, puedes guardar el proyecto.

SELECCIONA SINTAXIS

Módulo donde puedes seleccionar cualquier sintaxis disponible del software, solo con clickear.

EJECUTAR SINTAXIS

Luego de seleccionar cualquier sintaxis, dándole al "trigger", proporcionará la sintaxis elegida.



ARRANCAR CÓDIGO

Acción donde puedes visualizar el código que hayas realizado.

}



```
<!--SOFTWARE WEB EDUCATIVO-->
```

Gracias por
leer {

```
<Por="PETRODEV"/>
```

}