

Enero del 2019

Versión 1.0.0



# MANUAL DE USUARIO

## SISTEMA DE GESTION DE OBJETOS DE APRENDIZAJE PARA ESTUDIANTES DE LA ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL- SGOA

Grupo 1 –Aplicaciones en ambientes libres

Morales Michael,  
Morocho Karen,  
Olmedo Verónica,  
Pogo Fernando

# Indice

|          |  |          |
|----------|--|----------|
| <b>1</b> | <b>INDICE .....</b>                    | <b>2</b> |
| <b>2</b> | <b>ACERCA DEL SISTEMA .....</b>        | <b>3</b> |
| 2.1      | INFORMACIÓN .....                      | 3        |
| 2.2      | REQUERIMIENTOS .....                   | 3        |
| <b>3</b> | <b>INSTALACIÓN .....</b>               | <b>4</b> |
| 3.1      | INTRODUCCIÓN .....                     | 4        |
| <b>4</b> | <b>USO Y FORMAS DE OPERACIÓN .....</b> | <b>4</b> |
| 4.1      | CONSIDERACIONES GENERALES .....        | 4        |
| 4.2      | WINDOWS .....                          | 5        |
| 4.2.2    | <i>Ejecución del Sistema.....</i>      | 5        |

# ACERCA DEL SISTEMA

## INFORMACIÓN

El Sistema de gestión de objetos de aprendizaje –SGOA es una aplicación basada en la web para gestionar las herramientas de aprendizaje generadas por estudiantes, profesores y administrativos a través de una interfaz interactiva y de uso intuitivo para ayudar al personal académico a manejar un único repositorio de estos objetos.

El sistema se encuentra disponible en el repositorio de GitHub en la dirección: <https://github.com/FernandoPogo/SistemaIntegrado> de la cual nos podemos descargar el proyecto completo para poder usarlo libremente y bajo una licencia GNU.

## REQUERIMIENTOS

El Sistema se encuentra en una versión estable y con varias funcionalidades añadidas desde su última actualización en 2018. Para Hacer uso del sistema se recomienda los siguientes requerimientos de hardware y Software detallados a continuación:

### Hardware

- PC compatible x64 (i486 en adelante)
- 30 Mb libres en el disco rígido(Mínimo)

### Software

- Windows Vista, 7, 8, 10
- Linux (kernel >2.0)
- Xampp (servidor)
- Mysql Workbench

# INSTALACIÓN

## INTRODUCCIÓN

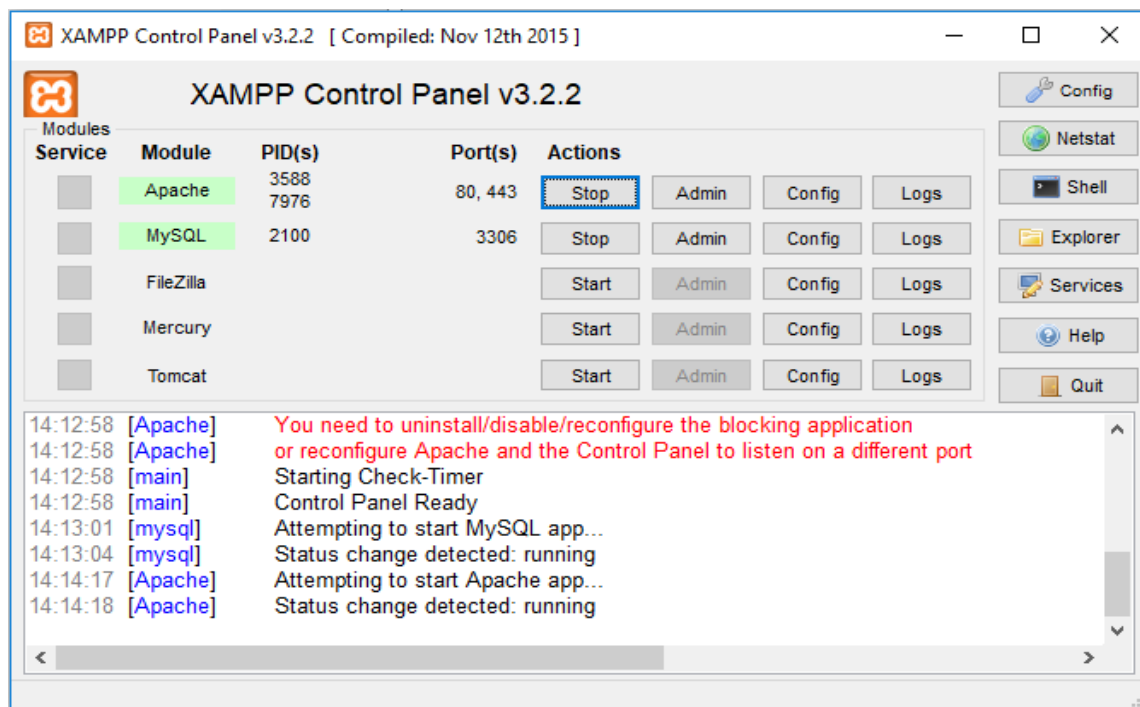
Una vez verificado el cumplimiento de los requerimientos, tenemos que proceder a la instalación del sistema en nuestro equipo. Para esto debemos realizar los pasos especificados en el manual técnico de la aplicación el cual lo podemos encontrar en la dirección:

<https://github.com/FernandoPogo/SistemaIntegrado/blob/master/Manual%20de%20Usuario.docx>

## USO Y FORMAS DE OPERACIÓN

### CONSIDERACIONES GENERALES

Para que el sistema correctamente debemos verificar que en el servidor xampp se encuentre levantado el servidor de php y de mysql respectivamente:



# WINDOWS

## EJECUCIÓN DEL SISTEMA

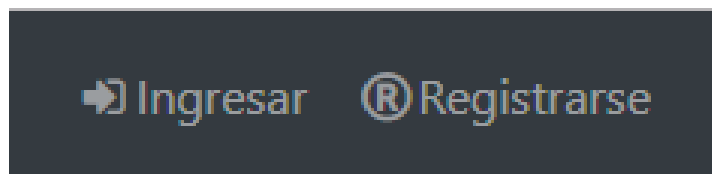
Para acceder al sistema debemos dirigirnos a nuestro navegador de confianza e ingresar la url: <http://localhost/SistemaIntegrado/Principal>



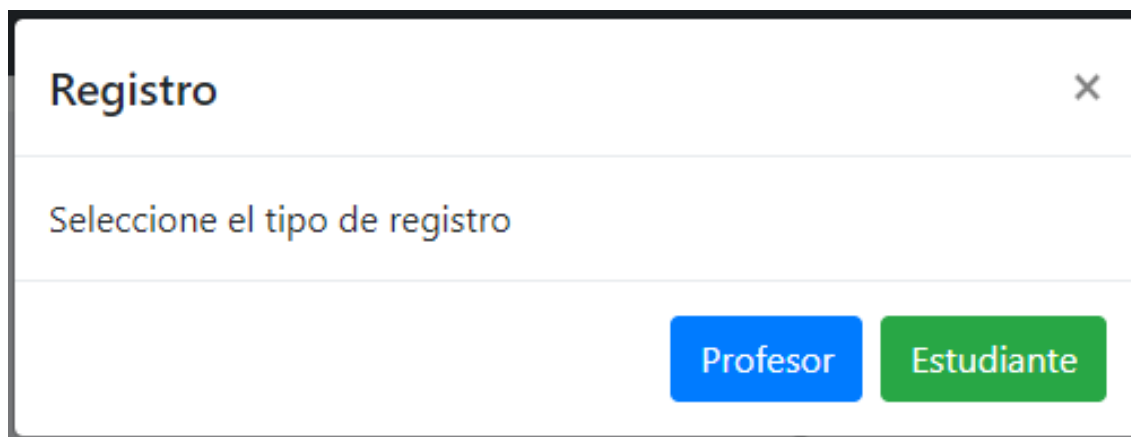
Una vez ingresado a la dirección mencionada se nos mostrará la página inicial del sistema:



Una vez dentro del sistema debemos ingresar al sistema para lo cual primero nos registramos dando clic en el botón Registrarse hallado en la parte superior derecha de la aplicación.

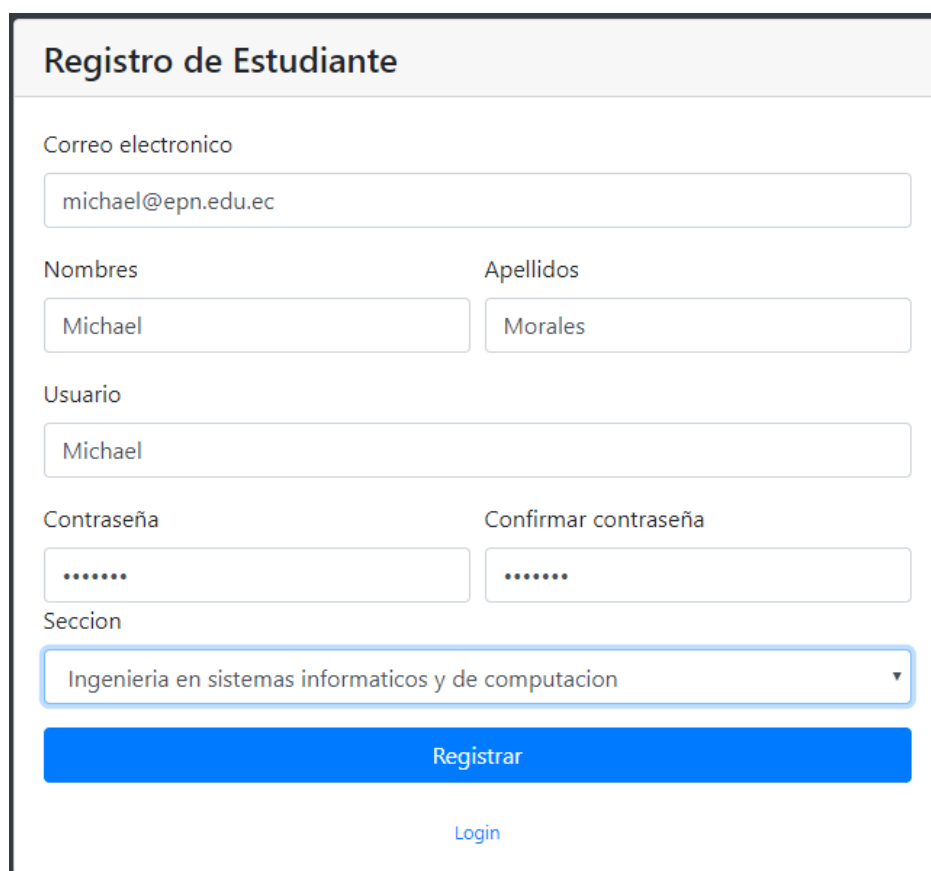


En esta pantalla elegimos el tipo de usuario que queremos crear, en este caso elegimos Estudiante para poder realizar el ingreso como este tipo de usuario:



A modal window titled "Registro" with a close button (X) in the top right corner. Below the title, the text "Seleccione el tipo de registro" is displayed. At the bottom right, there are two buttons: "Profesor" (blue) and "Estudiante" (green).

En la ventana de registro de Estudiante debemos ingresar los datos en los campos del formulario que se nos presenta. Este formulario tiene validaciones de contraseña por lo que debe ingresarse una contraseña de más de 5 caracteres.



A form titled "Registro de Estudiante". It contains the following fields and elements:

- Correo electronico: Text input field containing "michael@epn.edu.ec".
- Nombres: Text input field containing "Michael".
- Apellidos: Text input field containing "Morales".
- Usuario: Text input field containing "Michael".
- Contraseña: Password input field (masked with dots).
- Confirmar contraseña: Password input field (masked with dots).
- Seccion: Dropdown menu showing "Ingenieria en sistemas informaticos y de computacion".
- Registrar: A large blue button.
- Login: A link below the Registrar button.

Una vez realizado la correcta creación del nuevo usuario, procedemos a ingresar en el sistema con las credenciales recién agregadas:

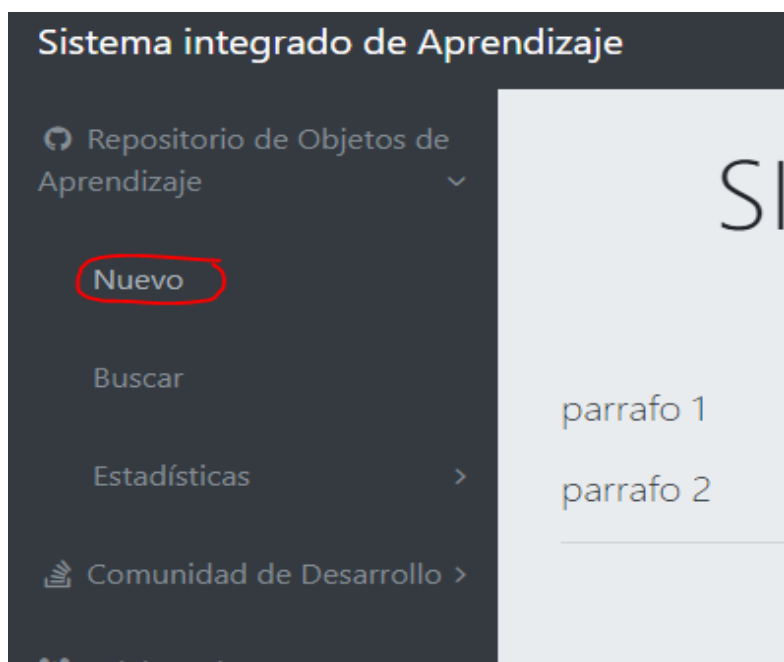


The login form is titled "Ingreso al Sistema". It contains a dropdown menu with "Estudiante" selected. Below it are input fields for "Usuario" (containing "michael") and "Contraseña" (containing six dots). At the bottom are three buttons: a blue "Ingresar" button, a red "Cancelar" button, and a blue "Registrarse" link.

Una vez confirmadas las credenciales, se mostrará la interfaz del sistema, con las funciones disponibles para usuario tipo Estudiante.



Una vez en la pantalla principal del sistema podemos realizar varias acciones. En este caso vamos a revisar el proceso para subir un nuevo objeto de aprendizaje. Para esto Nos dirigimos a la barra de herramientas del sistema y seleccionamos Repositorio de Objetos de Aprendizaje>Nuevo:



En la siguiente ventana debemos ingresar todos los datos del nuevo objeto de aprendizaje tales como: Nombre, Materia, Descripción, etc.

Formulario de creación de un nuevo objeto de aprendizaje:

Nombre del OA:

Materia:

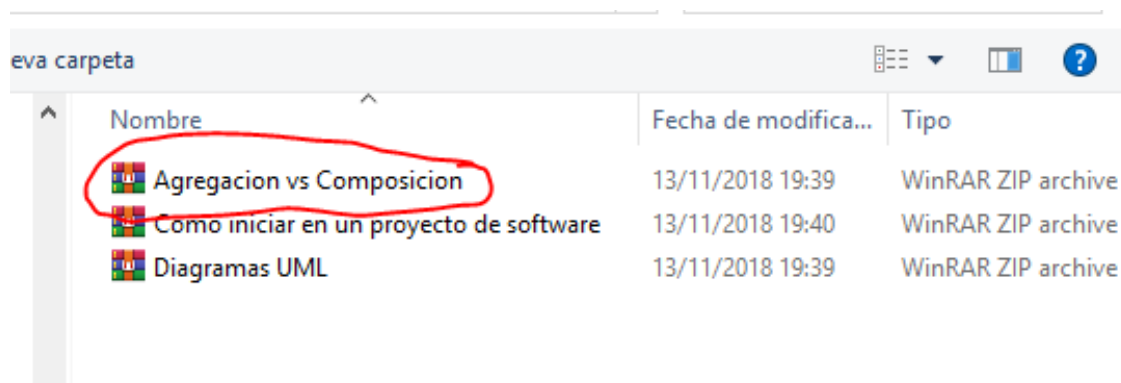
Descripción:

Estado:  Tipo:

Adjuntar un archivo:  Ningún archivo seleccionado



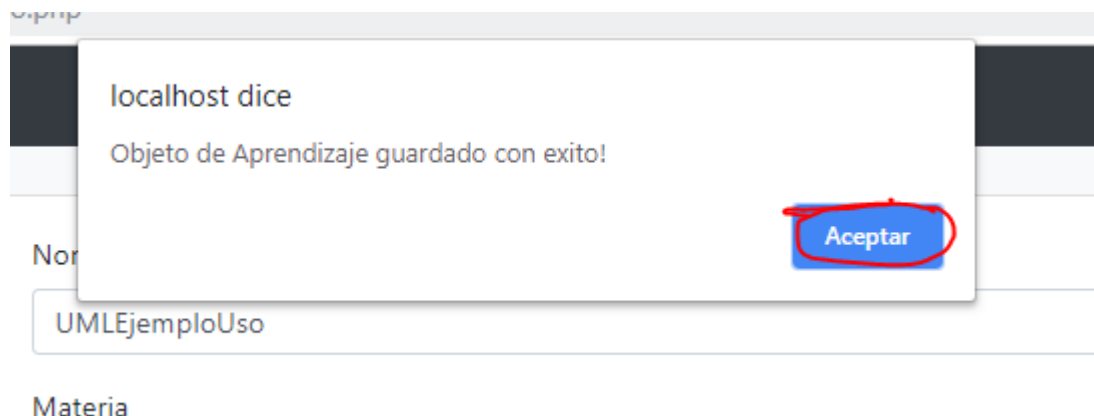
Para subir el archivo correspondiente al nuevo objeto de aprendizaje presionamos en seleccionar archivo y elegimos el archivo ZIP correspondiente.



Para finalizar la subida del nuevo objeto de aprendizaje al sistema damos clic en el botón de Subir:

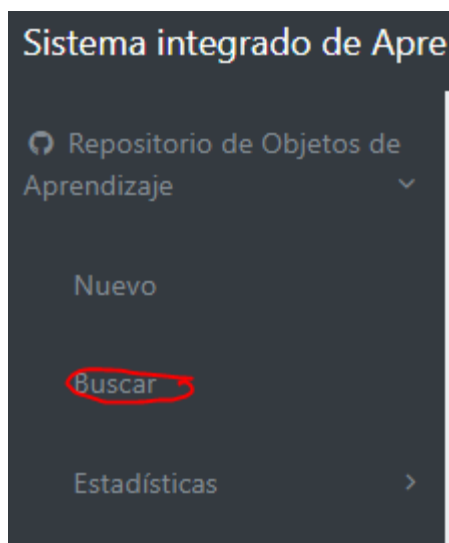
The screenshot shows a form for uploading a file. It includes dropdown menus for 'Estado' (set to 'Activo') and 'Tipo' (set to 'Publico'). Below these is a section for 'Adjuntar un archivo' with a button 'Seleccionar archivo' and the filename 'Agregacion vs Composicion.zip'. At the bottom are two buttons: 'Cancelar' and 'Subir'. The 'Subir' button is highlighted with a red circle.

Como confirmación de la correcta subida del objeto de aprendizaje nos aparece un mensaje de confirmación en el cual debemos dar clic en Aceptar.



## Busqueda de Objetos. -

En la aplicación podemos realizar la búsqueda de objetos de aprendizajes subidos por cualquier usuario. Para esto nos dirigimos al menu Repositorio de Objetos de Aprendizaje>Buscar



En el campo de entrada realizamos la búsqueda por nombre del tema:

| <input type="text" value="Tema"/> |         |              |            |        |         |   |
|-----------------------------------|---------|--------------|------------|--------|---------|---|
| Nombre                            | Autor   | Materia      | Fecha      | Estado | Tipo    |   |
| Diagramas UML                     | michael | Programacion | 2019-02-03 | Activo | Publico | ✓ |
| UMLEjemploUso                     | michael | Programacion | 2019-02-03 | Activo | Publico | ✓ |

Una vez escrito el nombre del tema a buscar se filtraran todas las coincidencias que tengamos en la base de datos:

| <input type="text" value="UMLE"/> |         |              |            |        |         |   |
|-----------------------------------|---------|--------------|------------|--------|---------|---|
| Nombre                            | Autor   | Materia      | Fecha      | Estado | Tipo    |   |
| UMLEjemploUso                     | michael | Programacion | 2019-02-03 | Activo | Publico | ✓ |

Si queremos ver una información más detallada del objeto de aprendizaje que estamos buscando damos clic en el botón en forma de flecha ubicada en la parte derecha de cada uno de los ítems de la tabla de objetos de aprendizaje:

| Nombre        | Autor   | Materia      | Fecha      | Estado | Tipo    |   |
|---------------|---------|--------------|------------|--------|---------|---|
| UMLEjemploUso | michael | Programacion | 2019-02-03 | Activo | Publico | ▼ |

En la vista detallada de los objetos de aprendizaje tenemos la opción de descargar, calificar y agregar un comentario.

UMLEjemploUso

Información:

Calificación: 5 4 3 2 1

Descripción: Cuando usar agregación o Composición al realizar gráficos de UML

Autor: michael

Fecha de Creación: 2019-02-03

Calificar

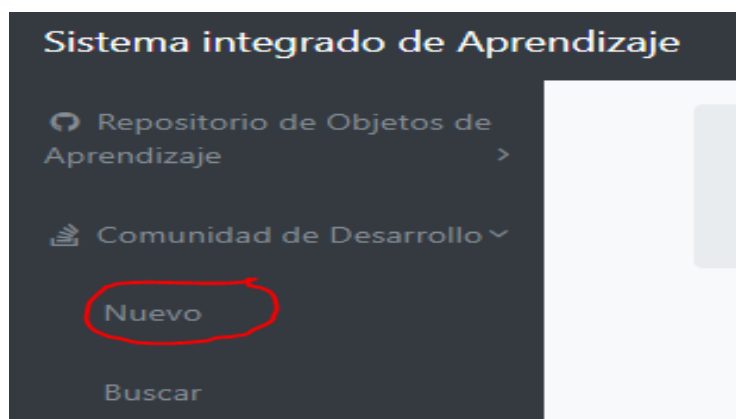
Descargar

Ingrese un comentario

Agregar Comentario

## Comunidad de Foro. -

En la opción de Comunidad de Desarrollo>Nuevo podemos acceder al foro del sistema:



En esta ventana podemos agregar un nuevo tema en el foro de discusión que el sistema nos ofrece, Para ello, Llenamos los campos del formulario y presionamos en el boton Subir.

## Nuevo Foro de Discusión

Materia

Programacion

Tema de discusión

UML agregación

Estado

Activo

Tipo

Publico

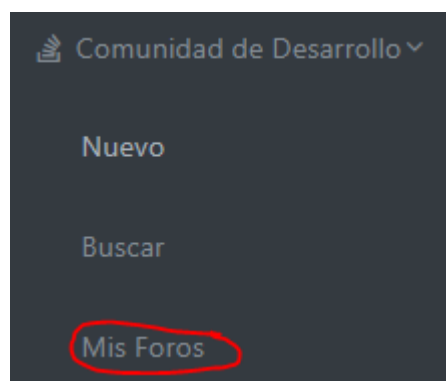
Descripción

Cuando debo usar agregación

Cancelar

Subir

Para poder revisar los temas propuestos en el foro, debemos ingresar al menú Comunidad de Desarrollo>MisForos:



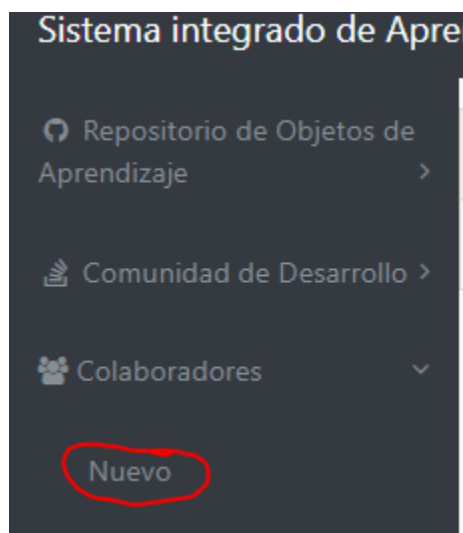
Una vez ingresado a los foros podemos observar los temas de discusión que hemos propuesto:

| Tema           | Tema         | Fecha      | Estado      | Tipo                          |
|----------------|--------------|------------|-------------|-------------------------------|
| UML agregación | Programacion | 2019-02-03 | Desactivado | Privado <span>Eliminar</span> |

## Colaboradores. –

Una de las opciones que ofrece el Sistema de gestión de objetos de aprendizaje es el manejo de colaboradores, los cuales son cualquier usuario que haya subido al menos un objeto de aprendizaje.

Para registrarse como colaborador, debemos dirigirnos al menú: Colaboradores>Nuevo:



Para completar el registrarse como colaborador debemos llenar el formulario de Nuevo Colaborador con los datos allí presentados.

## Nuevo Colaborador

|  |   |
|--|---|
| Cédula de identidad  | Fecha Nacimiento                        |
| <input type="text" value="Cedula"/>  | <input type="text" value="dd/mm/aaaa"/> |
| Nombres  | Apellidos                               |
| <input type="text" value="Michael"/>   | <input type="text" value="Morales"/>    |
| Correo Electronico   |   |
| <input type="text" value="michael_tdgxo@hotmail.com"/>                         |   |
| Direccion  |   |
| <input type="text" value="Direccion"/>   |   |
| Telefono   | Sexo                                    |
| <input type="text" value="Ingrese su telefono"/>                               | <input type="text" value="Masculino"/>  |
| Adjuntar Fotografia  |   |
| <input type="button" value="Seleccionar archivo"/> Ningún archivo seleccionado |   |

Es importante que el colaborador pueda ser identificado con una foto o imagen representativa, para lo cual debemos dar clic en el botón de seleccionar archivo:

Dirección

La Floresta

Teléfono

0969381097

Sexo

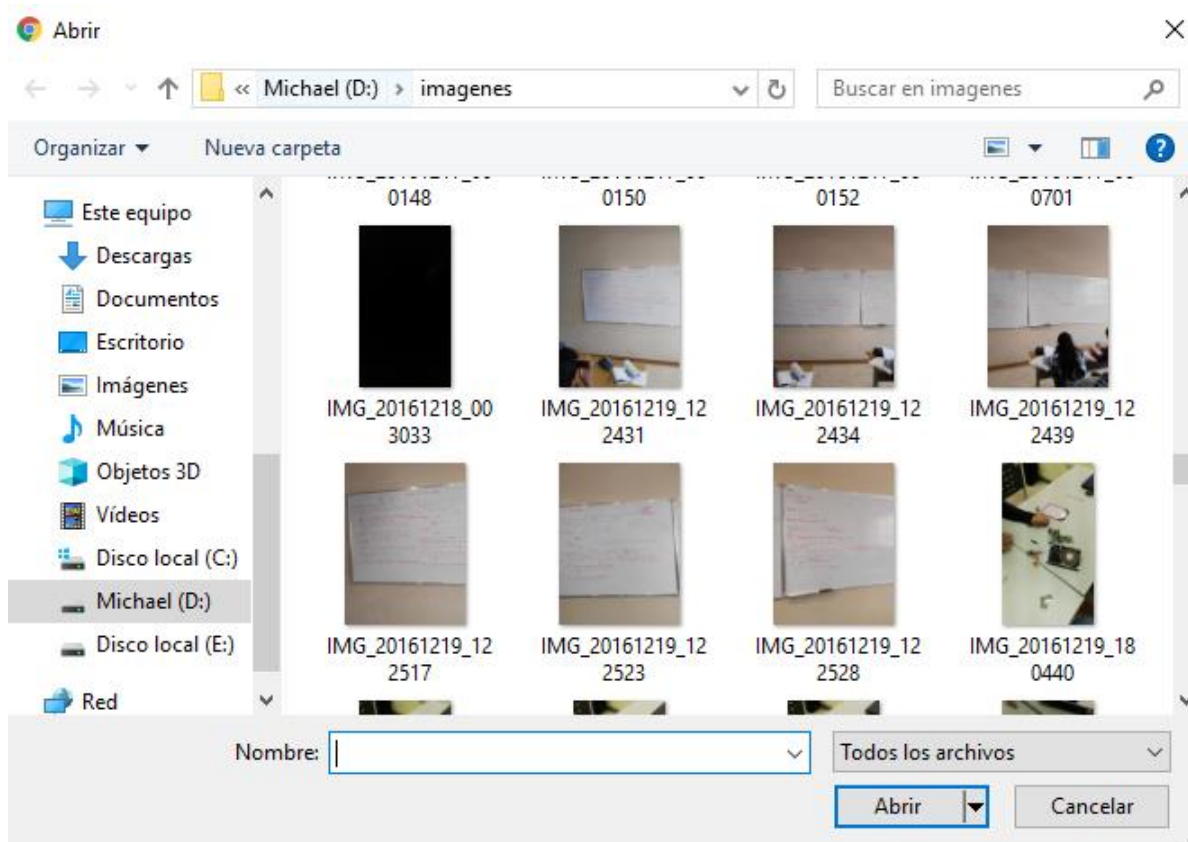
Masculino

Adjuntar Fotografía

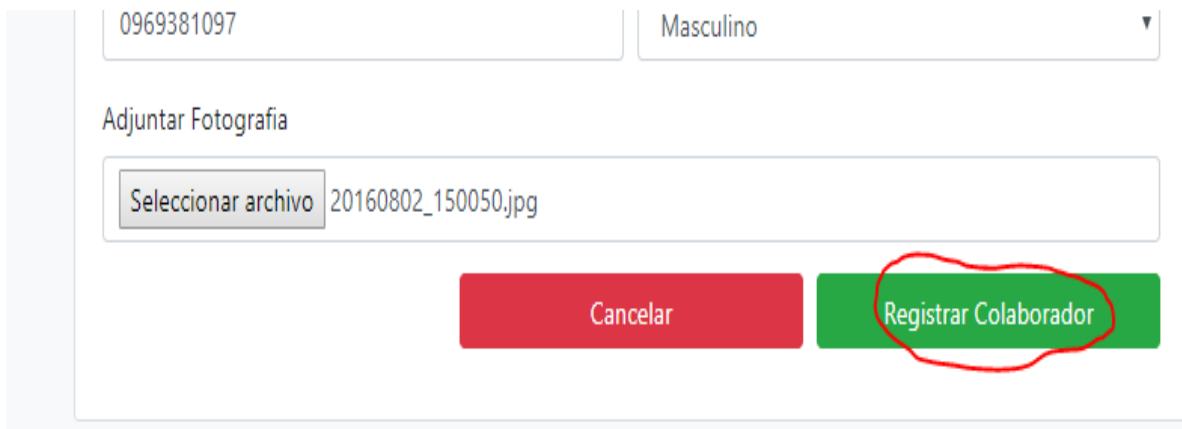
**Seleccionar archivo** Ningún archivo seleccionado

Cancelar Registrar Colaborador

Elegimos la imagen correspondiente que deseamos que sea la de nuestro perfil de colaborador.

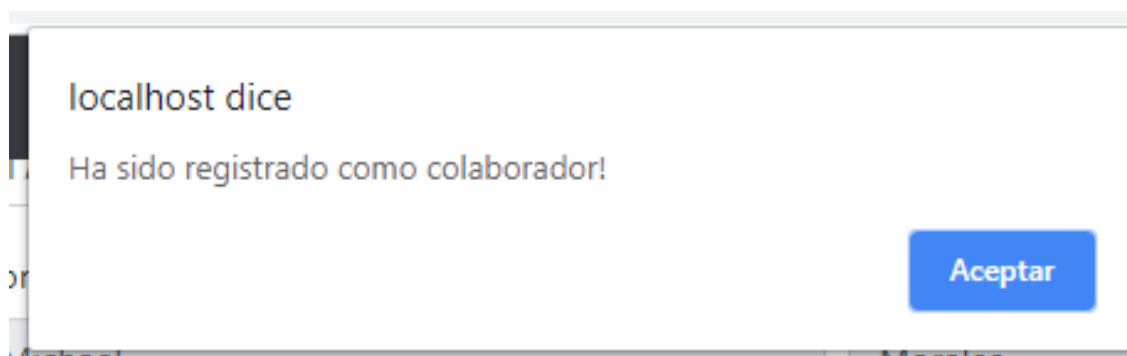


Finalmente, para finalizar el registro correcto del nuevo colaborador, presionamos el botón Registrar Colaborador. Lo cual realizara el ingreso de los datos ingresados en la base de datos.



Formulario de registro de colaborador. El formulario contiene un campo de texto con el número 0969381097, un menú desplegable con la opción Masculino, un campo de texto con el texto Adjuntar Fotografia, un botón de selección de archivo con el texto Seleccionar archivo, y un campo de texto con el nombre de archivo 20160802\_150050.jpg. En la parte inferior del formulario hay dos botones: Cancelar (rojo) y Registrar Colaborador (verde). El botón Registrar Colaborador está circulado con una línea roja.

Para asegurarnos del correcto registro del nuevo colaborador, el sistema nos muestra un mensaje de aceptación informándonos del éxito o fallo del registro.



Seguido del mensaje de confirmación, el sistema nos mostrara el perfil del colaborador recién creado de manera más gráficamente amigable:

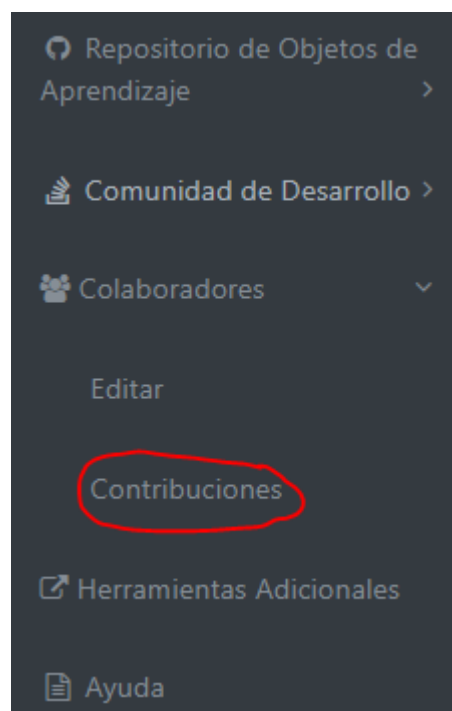
## Editar Colaborador



Formulario para editar un colaborador. Incluye un campo para la cédula de identidad (1724197983) y la fecha de nacimiento (07/01/0097). También hay campos para nombres (Michael) y apellidos (Morales). El correo electrónico es michael\_tdgxo@hotmail.com. Hay un campo para la dirección que está vacío.


|                           |                  |
|---------------------------|------------------|
| Cédula de identidad       | Fecha Nacimiento |
| 1724197983                | 07/01/0097       |
| Nombres                   | Apellidos        |
| Michael                   | Morales          |
| Correo Electronico        |                  |
| michael_tdgxo@hotmail.com |                  |
| Direccion                 |                  |

Para revisar las contribuciones realizadas al sistema por nosotros o cualquier usuario registrado como colaborador, ingresamos al menú del sistema: Colaboradores>Contribuciones





De cualquiera de los registros de colaboradores de la tabla de colaboradores públicos, podemos realizar una revisión más detallada dando clic en la flecha ubicada en la derecha de cada registro:

|         |                 |            |            |             |                           |            |           |   |
|---------|-----------------|------------|------------|-------------|---------------------------|------------|-----------|---|
| michael | Michael Morales | 1724197983 | 0097-01-07 | La Floresta | michael_tdgxo@hotmail.com | 0969381097 | Masculino |  |
|---------|-----------------|------------|------------|-------------|---------------------------|------------|-----------|---|

Generando una vista detallada de todos los objetos de aprendizaje y sus respectivas propiedades que el usuario colaborador en cuestión ha subido al sistema:

Michael Morales

**Nombre Objeto de Aprendizaje:**

**Descripción:**

**Materia:**

**Tipo:**

**Fecha de Creación:**

UMLEjemploUso

Cuando usar agregación o Composición al realizar gráficos de UML

Programacion

Publico

2019-02-03

Visualizar

Descargar

**Nombre Objeto de Aprendizaje:**

**Descripción:**

**Materia:**

**Tipo:**

**Fecha de Creación:**

Diagramas UML

Como diagramar en UML

Programacion

Publico

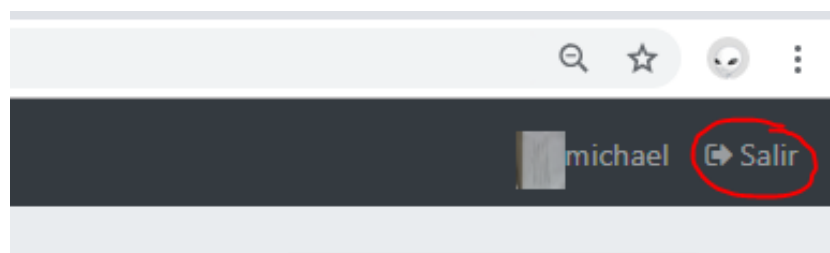
2019-02-03

Visualizar

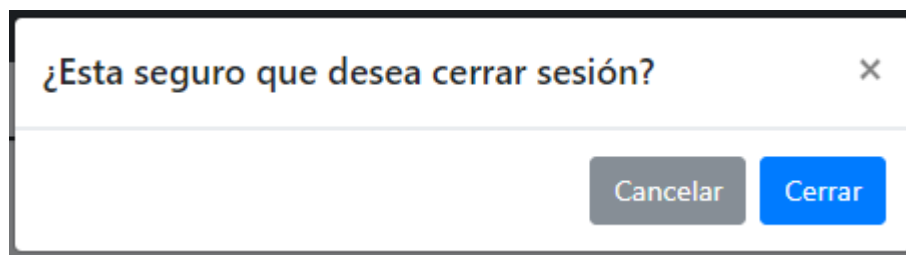
Descargar

## Salida del sistema. –

Finalmente, para salir del Sistema Debemos dirigirnos a la parte superior derecha de la aplicación y dar clic en el botón Salir



Y se nos mostrara un mensaje de confirmación de salida del Sistema. Damos clic en Cerrar y nos habremos deslogeado del sistema.



Abriéndose automáticamente la página principal del sistema:

