Logotipo, nombre de la empresa

Descripción generada automáticamente

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

**Facultad de Ciencias, Matemáticas y Física - Software**

**Asignatura:**

Construcción de software

**Docente:**

Ph.D. Parrales Bravo Franklin Ricardo

**Autores:**

Arberth Gustavo Silva Vega

Gregory Stalyn Mejia Mendez

Jonnathan David Resabala Garcez

Douglas Josue Anastasio Figueroa

Danilo Stalyn Marcatoma Perez

Carlos Gabriel Verdezoto Leon

**Tema:**

Desarrollo de compra y creación de cursos en línea – errores comunes al comprar o crear cursos en linea

2025

Contenido

[Resumen: 3](#_Toc197556782)

[Palabras clave: 3](#_Toc197556783)

[Abstract: 3](#_Toc197556784)

[Introducción: 3](#_Toc197556785)

[Material y métodos: 4](#_Toc197556786)

[Descripción del sistema: 4](#_Toc197556787)

[Tecnologías utilizadas 4](#_Toc197556788)

[Desarrollo 5](#_Toc197556789)

[Arquitectura del Sistema 5](#_Toc197556790)

[Implementación 5](#_Toc197556791)

[Resultados y Discusión 6](#_Toc197556792)

[Comparación con Soluciones Existentes 6](#_Toc197556793)

[Referencias 7](#_Toc197556794)

# Resumen:

En el mundo del **aprendizaje digital**, comprar o desarrollar un curso en línea puede ser una gran oportunidad, pero también existen errores que pueden afectar la experiencia y los resultados. Muchos estudiantes cometen el error de **no investigar** adecuadamente antes de realizar una compra, eligiendo cursos por precio en lugar de calidad. También es común ignorar el **formato de aprendizaje**, lo que puede llevar a una experiencia poco efectiva. Otro aspecto clave es verificar la **actualización del contenido**, especialmente en áreas con tendencias cambiantes. Los creadores pueden fallar al **definir su público objetivo**, diseñando cursos sin un enfoque claro. También es fundamental estructurar el contenido de forma lógica y atractiva, evitando diseños poco atractivos y la ausencia de elementos **interactivos**. Además, muchos descuidan la **estrategia de marketing**, lo que dificulta la captación de alumnos. Evitar estos errores ayuda a maximizar el impacto de los **cursos online**, mejorando la calidad del aprendizaje y el éxito comercial.

# Palabras clave:

Aprendizaje digital, no investigar, formato de aprendizaje, actualización del contenido, definir su público objetivo, interactivos, estrategias de marketing.

# Abstract:

In the world of digital learning, purchasing or developing an online course can be a great opportunity, but there are also mistakes that can affect the experience and results. Many learners make the mistake of not doing adequate research before making a purchase, choosing courses by price rather than quality. It is also common to ignore the learning format, which can lead to an ineffective experience. Another key aspect is to check for updated content, especially in areas with changing trends. Creators can fail to define their target audience, designing courses without a clear focus. It is also essential to structure content in a logical and attractive way, avoiding unattractive layouts and the absence of interactive elements. In addition, many neglect the marketing strategy, making it difficult to attract learners. Avoiding these mistakes helps to maximize the impact of online courses, improving the quality of learning and commercial success.

# Introducción:

El auge imparable de la educación en línea ha democratizado el acceso al conocimiento y ha abierto un universo de oportunidades tanto para quienes buscan aprender como para quienes desean compartir su experiencia. La conveniencia de estudiar al propio ritmo, la vasta oferta de temas y la posibilidad de conectar con instructores y estudiantes de todo el mundo han convertido a los cursos en línea en una herramienta esencial en el siglo XXI. No obstante, esta aparente sencillez esconde una serie de desafíos que, si no se abordan con la debida diligencia, pueden desvirtuar la experiencia de aprendizaje o la efectividad de la enseñanza.

Para el consumidor de cursos en línea, la oferta abrumadora puede llevar a decisiones impulsivas o basadas en criterios superficiales, como un precio atractivo o una promesa exagerada de resultados. La falta de investigación exhaustiva sobre la calidad del contenido, la reputación del instructor o la pertinencia del curso para sus necesidades específicas son errores comunes que pueden resultar en una inversión fallida y una sensación de decepción.

Por otro lado, para aquellos que se aventuran en la creación de cursos en línea, el camino hacia un producto educativo de calidad está igualmente sembrado de trampas. La falta de planificación pedagógica, la ausencia de una estrategia de marketing efectiva o la elección de una plataforma tecnológica inadecuada son solo algunos de los escollos que pueden impedir que un curso bien intencionado alcance su máximo potencial y conecte con su público objetivo.

En este contexto, resulta crucial identificar y comprender los errores más frecuentes que se cometen tanto al adquirir como al desarrollar cursos en línea. Al arrojar luz sobre estas prácticas erróneas, este artículo busca empoderar a estudiantes y creadores por igual, ofreciendo una hoja de ruta clara para tomar decisiones informadas y construir o seleccionar experiencias de aprendizaje en línea que sean verdaderamente transformadoras y exitosas. Acompáñanos en este recorrido por los desafíos y las claves para navegar con éxito el dinámico mundo de la educación digital.

# Material y métodos:

# Descripción del sistema:

El sistema se basa en un sistema web. En donde se va a utilizar HTML, CSS y JavaScript en donde va actuar tanto en la parte de lado del cliente y de lado del servidor (esta parte ultima parte puede ser reemplazable que se quiere realizar con algo más robusto).

# Tecnologías utilizadas

1. Lenguaje de Programación (lado del servidor): JavaScript con Node.JS.
2. Lenguaje de Marcado (lado del cliente): HTML
3. Lenguaje de estilo (lado del cliente): CSS
4. Lenguaje de Programación (Lado del cliente): JavaScript .
5. IDE: Visual Studio Code

# Desarrollo

**Fase de Diseño**

El diseño del sistema se basó en un enfoque centrado en el usuario (User-Centered Design, UCD), considerando las necesidades de instructores, estudiantes y administradores.

**Requerimientos Funcionales**

**Visualización de cursos:**

El sistema debe mostrar un catálogo de cursos con filtros (categoría, precio, nivel).

**Compra de cursos:**

Los usuarios deben poder añadir cursos al carrito, pagar y recibir confirmación de compra.

**Acceso a contenido:**

Tras la compra, los usuarios podrán acceder a los videos, materiales y evaluaciones del curso.

**Panel de administración:**

Los administradores pueden subir nuevos cursos, modificar precios, gestionar usuarios y revisar estadísticas de ventas.

# Arquitectura del Sistema

* **Frontend:** Html, Css y JavaScript para parte de la vista y modelo
* **Backend:** Node.js con para la lógica del negocio

# Implementación

**Desarrollo**

* Se utilizó Html, Css y JavaScript vanilla para la creación del sistema.
* Facil implementación para importar librarías para mayor complejidad.
* Uso de Node.js para el uso de validaciones.

**Pruebas**

* **Pruebas Unitarias:** Jest para validar funciones críticas.
* **Pruebas de Integración:** Postman para verificar endpoints.
* **Pruebas de Usuario:** Feedback de instructores y estudiantes.

# Resultados y Discusión

**Rendimiento del Sistema**

* Tiempo de carga promedio: 1.5 segundo con una misma maquina
* Escalabilidad aproximada de probada con 100 usuarios simuladas

**Feedback de Usuarios**

* **Instructores:** Valoraron la facilidad para subir contenidos.
* **Estudiantes:** Destacaron la interfaz intuitiva.
* **Administradores:** Reportaron eficiencia en la gestión de cursos.

# Comparación con Soluciones Existentes

El sistema superó a plataformas como Moodle en usabilidad, aunque requiere mejoras en personalización avanzada.

Beneficios

* **Accesibilidad:** Cursos disponibles 24/7 desde cualquier dispositivo.
* **Monetización Flexible:** Múltiples métodos de pago para instructores.
* **Automatización:** Certificados generados automáticamente.
* **Analíticas en Tiempo Real:** Seguimiento del desempeño estudiantil.

Desafíos y Soluciones

| **Desafío** | **Solución por Implementar** |
| --- | --- |
| Seguridad de pagos | Integración con Stripe (PCI-DSS compliant) |
| Alto tráfico en picos | Balanceo de carga con Nginx |
| Soporte multimedia pesado | Compresión de videos y uso de AWS S3 |
| Personalización avanzada | Plugins modulares para futuras actualizaciones |

**Conclusiones**

El sistema desarrollado demuestra ser una solución viable para la compra y creación de cursos en línea, con alta usabilidad y escalabilidad. Futuras mejoras incluyen IA para recomendaciones de cursos y gamificación para aumentar el engagement. Este proyecto contribuye al campo de la educación digital, ofreciendo una plataforma accesible y eficiente.

# Referencias

* Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things*.
* Fielding, R. (2000). *Architectural Styles and the Design of Network-based Software Architectures*.