





PASO 4 – PROPUESTA INICIAL

ELABORADO POR:

WILMER ARAUJO ANDRADE
COD: 1117493445
MISAEL ORDOÑEZ MARTINEZ
COD: 1126445647
JOHN FREDY RODRIGUEZ
COD: 16188366
MAOLIS YULIETH SALTAREN SOTO
C.C. 1.120.740.901
JONATHAN ANDRES RINCON

PRESENTADO A: CLEMENCIA OSPINA TUTORA

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA "UNAD"

ESCUELA DE CIENCIAS BÁSICAS TECNOLOGÍAS E INGENIERÍAS

"ECBTI"

FLORENCIA – CAQUETA

2020









Actividades por desarrollar

Línea de investigación: Depuración, de cursos vistos en los semestres, plataforma UNAD.

Tecnología: Gammification

Es una plataforma web cuyo propósito principal es ayudar a que cualquier estudiante o docente se anime a utilizar metodologías de aprendizaje, consultas Basado en Estrategias, Aprendizaje Cooperativo y Metodología Agile utilizando estrategias de Gamificación para enganchar y motivar al alumnado. Se trata de una herramienta que puede utilizarse en cualquier nivel, ámbito y contexto educativo de la Unad. Además, una de sus ventajas es que, si se accede a través de una cuenta Google, el usuario puede importar sus cursos de Google Classroom con todos los alumnos registrados.

Planteamiento Del Problema

Para la presente investigación se implementa una herramienta, software que facilite los tramites cuando se requiera generar matricula cada semestre en la universidad abierta y a distancia "UNAD", puesto que a pesar de que la universidad cuenta con la plataforma más robusta de Colombia posee algunas falencias en tiempos de matrículas. se viene presentando el inconveniente de que cada que los estudiantes van a generar su recibo para el pago de los créditos académicos, no recuerda que cursos matricular para el semestre ofertado. en caso de no recordar que cursos tiene aprobados o cuales son los faltantes el software entraría como una herramienta de fácil acceso a esta información.

El investigador evidencia casos en que el alumno matricula cursos que ya ha aprobado y que el sistema vuelve y los oferta, en otros casos el estudiante de segundo semestre termina matriculando materias del octavo, noveno o decimo semestre.

La importancia de ayudar a la implementación del nuevo software nace de la pretensión de solucionar los inconvenientes a más de 1500 estudiantes matriculados en la UNAD Florencia y porque no implementarlo a nivel nacional.

Los estudiantes requieren de una solución puesto que es de suma importancia contar con un software que nos muestre con solo digitar el número de cedula el semestre al cual se debe matricular, cursos académicos que se debe matricular, créditos aprobados, cursos electivos, cursos interdisciplinares aprobados y faltantes.



Tabla De 4 Columnas

Síntomas, Causas, Pronóstico Y Control Al Pronóstico

SINTOMAS	CAUSAS	PRONOSTICO	CONTROL PRONOSTICO
Falta de implementación de modulo	Diseñar un módulo orientado al manejo de la malla curricular.	Porcentaje de estudiantes que no saben que cursos matricular cada semestre.	Implementar un software que conlleve a una sala virtual o en su efecto con su registro académico.
Cursos teóricos, prácticos, obligatorios e interdisciplinares incompletos	Los constantes inconvenientes que se presentan para la realización de estos, dificulta el aprendizaje.	Deserción por falta de no alcanzar los logros propuesto para los cursos teóricos prácticos	Capacitar docentes online que administre los distintos procesos virtuales en los distintos cursos de la Unad.
Falta de conocimiento de herramientas	Falta de interés por incursionar en la plataforma en tiempos libres	Incremento en las matrículas.	Se hará necesaria la implantación de la planeación estratégica en la universidad, con una adecuada participación de los miembros de la misma, mediante el establecimiento de un sistema de comunicación efectiva.
Desanimo estudiantil provocando retiros de la universidad (Deserción).	Desplazamiento de largos trayectos para la realización de la matricula.	Perdida de matrículas de estudiantes por no saber que cursos deben matricular.	Implementar los recursos tecnológicos para apoyar al estudiante a superar esta situación.



Resumen Analítico Especializado (RAE)

Título del Documento: Facilitador en plataforma, "UNAD"

Autores: WILMER ARAUJO ANDRADE, MISAEL ORDOÑEZ MARTINEZ, JOHN FREDY

RODRIGUEZ, MAOLIS YULIETH SALTAREN SOTO, JONATHAN ANDRES RINCON

Grupo; 201014_10

Descripción: programa de Ingeniería de Sistemas, PROYECTO DE PREGRADO		
Fecha de Publicación	2020	
Palabras Claves	Aplicación, software, registro y control, plataforma, disposit	
	tecnología.	
	Aprovechando los recursos tecnológicos y partiendo del	
Resumen	diseño ya creado como es la página Web de la universidad	
	Abierta y a Distancia Unad, se crea la necesidad de un	
	diseño y creación de un software que permita al	
	estudiantado de las diferentes escuelas, realizar sus	
	consultas en registro y control académico de manera que	
	permita visualizar créditos aprobados, cursos a matricular,	
	malla curricular cada semestre dentro de la misma	
	plataforma de la Unad, donde además se contará con un	
	tutor virtual que estará orientado los diferentes cursos que	
	estos conlleva.	



Descripción del proyecto

El presente proyecto tiene como fin implementar una aplicación (software) detallado del procedimiento que se realiza al instante de generar recibos de matrícula que maneja la UNIVERSIDA ABIERTA Y A DISTANCIA "UNAD", que conlleve a brindar el mejor servicio a Registro y Control Académico para que el estudiante que llegue a generar su recibo de pago logre acceder a la información académica, siendo la aplicación una herramienta la cual debe asegurar confiabilidad y eficiencia en la calidad del servicio a prestar, para que así la atención al usuario sea de manera ágil y oportuna.

Relación de la problemática con las líneas o sublíneas de investigación. La línea de investigación más acorde para la problemática descrita es la línea de Ingeniería de software la cual tiene como objetivo desarrollar experiencias de orden formativo y disciplinar en el campo de la investigación, con base a la construcción de software de forma sistémica y estructurada de acuerdo con los principios propios de la ingeniera de software.

Dentro de esta línea de investigación encontramos la tecnología para la educación la cual se enfoca en uso y evaluación de tecnologías emergentes para apoyar procesos de aprendizaje y la cognición en los estudiantes, concentrándose en el diseño y desarrollo de aplicaciones analizando a la vez su impacto en el aprendizaje y desarrollo de habilidades cognitivas de alto orden.

Esta línea y sublinea investigativa son las acordes con la problemática evidenciada, además de esto.



Descripción de trabajos similares que hayan ejecutado grupos de investigación de la Ecbti.

Yenny Alexandra Méndez Alegría

Tipo de proyecto: Investigación y desarrollo Laboratorio de Medios Digitales e Interacción

Inicio: Febrero 2012 Fin

proyectado: Febrero 2013 Fin: Febrero 2013 Duración 12

Resumen:

El proceso de desarrollo de software en la actualidad debe enfocar sus actividades, en alcanzar un uso más adecuado por parte de los usuarios finales del software, para ello es necesario generar estrategias que fomenten el diseño centrado en el usuario. Entre las posibles estrategias a considerar, está la creación de un espacio físico en el cual se puedan llevar a cabo investigaciones y gestar propuestas encaminadas al desarrollo de software usable. No sólo la creación del espacio es necesaria, también lo es la búsqueda constante de la formación de los profesionales en el área para que, a partir de la formación y generación de espacios adecuados, se puedan establecer fuertes vínculos en la constante búsqueda de lograr que el usuario final del sistema alcance los objetivos reales para los cuales fue desarrollado el sistema.

Pilar Alexandra Moreno

Tipo de proyecto: Investigación y desarrollo

Modelamiento de una metodología de ingeniería del software

para la creación de sistemas de información eficientes

Inicio: Febrero 2006 Fin

proyectado: Diciembre 2006 Fin: Septiembre 2007 Duración 20

Resumen:

Se realizó un estudio investigativo que permitiera presentar un modelo de ingeniería del software cercano a la realidad que permitiera diseñar sistemas de información eficientes. De este proyecto se generó la ponencia "Modelos de ingeniería del software: ¿Novedad o evolución?" la cual se ha presentado en diferentes eventos de investigación a nivel nacional.





Describir la tecnología escogida para dar solución al problema Se sabe que para que un sitio web dinámico o estático sea accesible en cualquier lugar del mundo para los miles de usuarios que intervienen como visitantes, se necesita un ordenador que actué como servidor, con grandes capacidades tanto en hardware como software para albergar miles (o incluso millones) de usuarios casi simultáneamente que requieran entrar al dominio Los tipos de hosting pueden ser tanto compartidos, como dedicados y estos últimos tienen el uso exclusivo de un servidor por cliente

Descripción de posibles tecnologías modernas o de punta que puedan apuntar a la solución del problema encontrado. Dentro de las tecnologías de punta aplicadas más que brindar, es velar por que la Universidad Abierta y a Distancia (UNAD), cuente con accesibilidad segura, con alto grado de confianza y lo más importante, que es velar por la seguridad en la información, garantizo el soporte asistencial en cualquier requerimiento tanto interno como externo.

Por tal motivo se implementará la compra de un hosting (godaddy.com), esto permitirá avanzar en la implementación de las operaciones estratégicas de manera ágil, con mayor confianza y segura para el cliente o usuario final.

La plataforma godaddy.com permitirá que todos los usuarios tengan una conectividad o acceso más segura y rápida permitiendo trabajar desde cualquier lugar y a su vez con distintos equipos tecnológicos, basado en plataformas que están diseñadas de una forma segura y confiable para evitar pérdida de información.

Mientras tanto el gigante de Google que administra diferentes productos y servicio en su misma plataforma de Google, cuenta con dominios personalizados para sus clientes. Incluye varias aplicaciones web con funciones similares a las que tiene la suites ofimáticas, tales como Correo de Gmail, Hangouts, Calendar, nubes de Drive, Docs on line, Sheets, Slides, Groups, News, Play, Sites y Vault. Además de las apps compartidas (Calendar, Docs, etc.), Google además maneja grandes aplicaciones para telefonía y sistemas Android y _IOS como lo son Marketplace, cuyo servicio es una tienda de apps para los usuarios de Google Apps, quien ayuda tanto de forma gratuitas y personaliza la experiencia de Google Apps for Work para el usuario final.



	Universidad Abierta y a
Describir cómo se evidenciaría la innovación tecnológica o apropiación de conocimiento luego de dar solución a la problemática aplicando la tecnología moderna escogida	En el nuevo milenio, los avances de las tecnologías de comunicación e información son considerables. Es una realidad que en mayor o menor medida está haciendo que la educación vaya cambiando progresivamente hacia la modernización. En medio de grandes diferencias de acceso a las tecnologías, se pueden apuntar al impacto e innovación tecnológica que se evidencia en varios planos: ✓ Los estudiantes necesitan una plataforma que les brinde garantías y estabilidad, que les permitan buscar eficiente y efectivamente la información, seleccionarla dentro de los volúmenes que pueden encontrar, organizarla en el computador y producir nuevos productos donde ésta sea interpretada y procesada. ✓ Provee de experiencia real con el uso de nuevas tecnologías ✓ Proporciona nuevas formas y métodos de visualización. ✓ Con la formación on-line se consigue un aprendizaje y respuestas más efectivo y fácil de retener.
Objetivos Generales	Desarrollar un prototipo funcional para la atención oportuna a las personas que van a realizar su matrícula en la "UNAD" como recurso tecnológico para el desarrollo de la motivación y aprendizaje de los estudiantes de los diferentes semestres.
Objetivos	 Diseñar un prototipo, articulado al desarrollo motivacional y académico de los estudiantes. Formular recomendaciones y sugerencias para dar continuidad a la investigación del tema en estudio. Concertar con el personal administrativo, docentes, estudiantes sobre el manejo, calificación del servicio y evaluación en la planificación de las herramientas interactivas a utilizarse en la matrícula. Validar el uso de la aplicación en un entorno educativo para agilizar los procesos.
	Se realizó el avance para la propuesta de investigación; en esta actividad se definió la problemática de un entorno. Síntomas





Conclusiones

causas, pronostico y control del pronóstico, su justificación, sus objetivos.

Este paso ha sido muy importante para la implementación de nuestro proyecto ya que nos ha permitido tener una idea más definida de lo que realmente estamos buscando solucionar a través de la implementación de un software que permita a los estudiantes la consulta de los diferentes procesos a la hora de generar su matrícula. solución del problema.



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- López, I, Mosquera H, (2016), Percepción De Los Estudiantes Sobre La Utilización De Videojuegos En Cursos De La Universidad Nacional Abierta Y A Distancia UNAD, Popayán, Colombia, recuperado de: http://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/publicaciones-einvestigacion/article/view/1594/1941
- La educación superior y a distancia virtual. Recuperado de, http://virtualeduca.org/documentos/observatorio/la_educacion_superior_a_distanci a_y_virtual_en_colombia_nuevas_realidades.pdf
- Lozano M, (2015), Desarrollo de un Videojuego con Unreal Engine 4, Escuela politécnica superior, recuperado de: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/49409/1/Desarrollo_de_un_videojuego_co n_Unreal_Engine_4_EGEA_CANALES_JOSE_MARIA.pdf
- Propuestas educativas mediadas por tecnologías digitales. Recuperado de, http://www.unlp.edu.ar/uploads/docs/propuestas_educativas_indice_completo.pdf.
- Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Recuperado de, http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000100009
- https://academia.unad.edu.co/ecbti/investigacion-y-productividad/grupos
- Gavito Urea, S. J. (03 de Marzo de 2019). Ficha Rae. Obtenido de https://es.calameo.com/books/005171933fdd1285f2961
- Gómez de Illera, M., Aparicio Rodríguez, A., Ortega, A. R., Camacho Oliveros, M., Rondón Durán, J. E., Rocha, M. G., . . . Nieto, I. C. (Junio de 2011). Lineas de investigación. Obtenido de https://drive.google.com/drive/folders/0B1ZfL1NdK6EMeDJPSDRjLWFLLUU
- Grosso Molano, E., & Pérez Castillo, J. N. (2010). Modelo de enseñanza-aprendizaje soportado en la malla del conocimiento. Obtenido de http://eds.b.ebscohost.com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/eds/detail/detail?vid=0&si d=f2f7e15c-dd8e-45cd-98ad-3dad6cc3f0df%40pdc-v-sessmgr02&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc2l0ZT1lZHMtbGl2ZSZzY29wZT1zaXRl#A N=edsbas.8A9B4427&db=edsbas
- https://drive.google.com/drive/folders/0B1ZfL1NdK6EMeDJPSDRjLWFLLUU

