



Escuela Politécnica Nacional

# APLICACIONES EN AMBIENTES LIBRES

PROYECTO FINAL  
SISTEMA GESTIÓN DE OA  
MANUAL DE USUARIO

IZURIETA FRANCISCO

GUERRERO ALEXIS

HERRERA DARIO

20 de febrero de 2017

Contenido

Sitio web Sistema Gestión OA.....3

Registro de usuarios .....3

    Profesor .....3

    Estudiante.....4

Ingreso al sistema .....6

    Profesor .....6

    Estudiante.....7

Usando el sistema .....7

    Profesor .....7

    Estudiante.....11

## Sitio web Sistema Gestión OA

Para hacer uso del sistema de la aplicación, dirígete al siguiente enlace: <http://sistema-oa.rf.gd>



*Ilustración 1 - Página principal Sistema Gestión OA*

## Registro de usuarios

### Profesor

- Para poder crear una cuenta de tipo profesor, una vez ya ingresado al enlace previsto, procede a dar clic en la opción *Login*, se desplegará la pantalla de inicio de sesión a la cual si no tenemos cuenta escogemos la opción *Registrarse*.

Ingreso al Sistema

Administrador

Usuario

Ingresar Usuario

Contraseña

Ingresar Contraseña

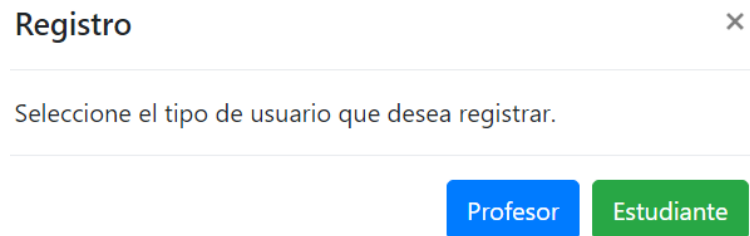
Log In

Cancelar

Registrarse

*Ilustración 2 - Registro Usuario*

- Se delegará un cuadro de dialogo, el cual nos pedirá el tipo de usuario a crearse en este caso *Profesor*.



Registro

Seleccione el tipo de usuario que desea registrar.

Profesor Estudiante

*Ilustración 3 - Selección de tipo de usuario*

- Una vez seleccionada la opción *Profesor*, se desplegará el formulario para que el usuario ingrese sus datos.



Registro Profesor

Cédula

Ingrese su cédula

Nombres Apellidos

Ingrese sus nombres Ingrese sus apellidos

Correo electronico

Ingrese su correo electronico

Departamento

Departamento de Física (DF)

Enviar Formulario

[Regresar a Login](#)

*Ilustración 4 - Formulario de registro usuario Profesor*

- Se procede a enviar el formulario, tendremos que esperar a que el administrador nos envíe nuestro nombre de usuario y contraseña para poder acceder al sistema.

#### Estudiante

- Para poder crear una cuenta de tipo *estudiante*, una vez ya ingresado al enlace previsto, procede a dar clic en la opción *Login*, se desplegará la pantalla de inicio de sesión a la cual si no tenemos cuenta escogemos la opción *Registrarse*.

Ingreso al Sistema

Administrador ▼

Usuario

Ingresar Usuario

Contraseña

Ingresar Contraseña

Log In

Cancelar

[Registrarse](#)

*Ilustración 5 - Registro Usuario*

- Se delegará un cuadro de dialogo, el cual nos pedirá el tipo de usuario a crearse en este caso *Estudiante*.

Registro ×

Seleccione el tipo de usuario que desea registrar.

Profesor Estudiante

*Ilustración 6 - Selección de tipo de usuario*

- Una vez seleccionada la opción *Estudiante*, se desplegará el formulario para que el usuario ingrese sus datos.

Registro Estudiante

Cédula

Ingrese su cédula

Nombres Apellidos

Ingrese sus nombres Ingrese sus apellidos

Correo electronico

Ingrese su correo electronico

Carrera

Física ▼

Usuario

Ingrese su usuario

Contraseña Confirmar contraseña

Contraseña Confirmar contraseña

Registrarse

[Regresar a Login](#)

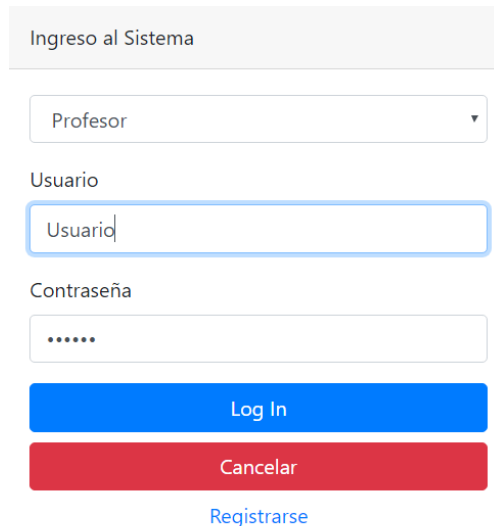
*Ilustración 7 - Formulario de registro usuario Estudiante*

- Se procede a enviar el formulario, y tendremos acceso a ingresar el sistema con los datos suministrados.

## Ingreso al sistema

### Profesor

- Para ingresar al sistema como usuario *profesor* dirígete a la opción *Login*, escoge el tipo de usuario (Profesor) e ingresa las credenciales que te suministro el Administrador del sitio.



Formulario de Ingreso al Sistema:

- Título: Ingreso al Sistema
- Selección de Usuario: Profesor (dropdown)
- Usuario:
- Contraseña:
- Botones: Log In (azul), Cancelar (rojo)
- Enlace: Registrarse (azul)

*Ilustración 8 - Ingreso al sistema como usuario profesor*

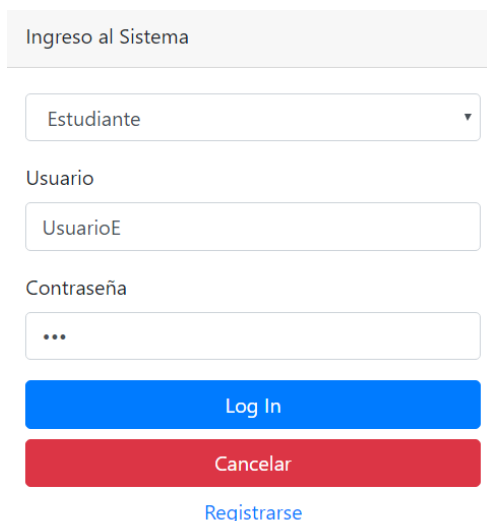
- Una vez confirmadas las credenciales, se mostrará la interfaz del sistema, con las funciones disponibles para usuario tipo *Profesor*.



*Ilustración 9 - Interfaz usuario tipo profesor*

## Estudiante

- Para ingresar al sistema como usuario *estudiante* dirígete a la opción *Login*, escoge el tipo de usuario (Estudiante) e ingresa las credenciales que enviaste al sistema.



The login form is titled 'Ingreso al Sistema'. It contains a dropdown menu with 'Estudiante' selected. Below this are input fields for 'Usuario' (containing 'UsuarioE') and 'Contraseña' (containing three dots). At the bottom are two buttons: a blue 'Log In' button and a red 'Cancelar' button. A blue link 'Registrarse' is located below the 'Cancelar' button.

*Ilustración 10 - Ingreso al sistema como usuario estudiante*

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



*Ilustración 11 - Interfaz usuario tipo Estudiante*

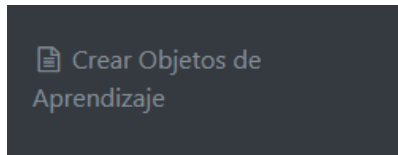
## Usando el sistema

### Profesor

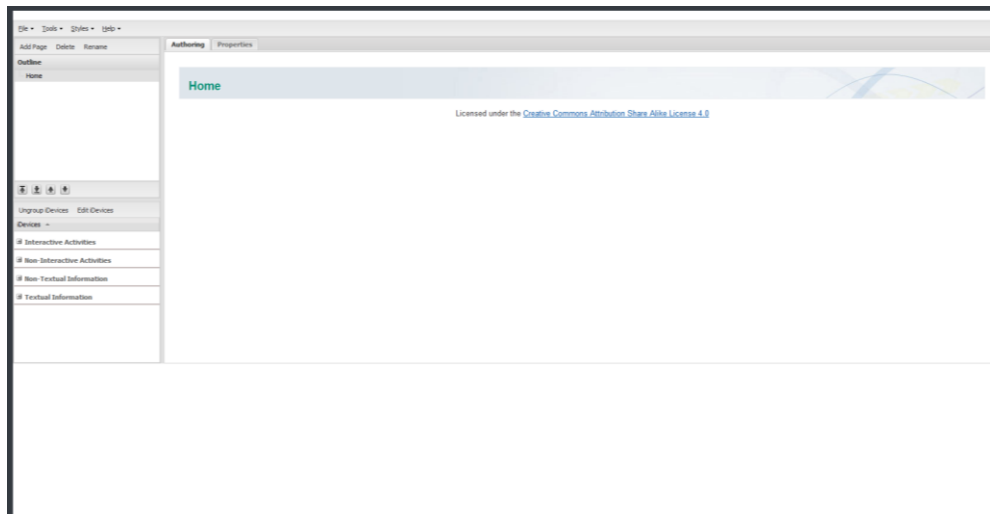
*Cuando un usuario es del tipo profesor, tiene acceso a los módulos de creación de objetos de aprendizaje, repositorio de objetos de aprendizaje y las herramientas adicionales que se han usado.*

*Creación de objetos de aprendizaje.*

- Para que un profesor pueda crear un objeto de aprendizaje, debe hacer click en el primer módulo existente en el sistema, es decir en el módulo “Crear objetos de aprendizaje”



- Este módulo estará apoyado en el uso de la herramienta exelearning. Apenas se haga click en este módulo se desplegará una ventana con la herramienta en línea. Como se sabe la herramienta exelearning se usa para crear objetos de aprendizaje, en este manual no se detallará el uso de la herramienta, si es que se desea saber acerca de su uso porfavor irse al siguiente enlace:  
<http://exelearning.net/ayuda/>



### *Importación y catalogación de objetos de aprendizaje.*

- Para importar y catalogar objetos de aprendizaje el usuario debe hacer click en el módulo Repositorio de Objetos de Aprendizaje, a continuación, hacer click en Importar y catalogar objetos de aprendizaje.
- Una vez aquí se debe ingresar cada uno de los datos que pide el formulario.



Nombre del OA - este campo recibe el nombre del objeto de aprendizaje. Dicho campo únicamente puede recibir caracteres alfanuméricos.

Descripción - este campo recibe la descripción general del objeto de aprendizaje. Este campo únicamente acepta caracteres alfanuméricos.

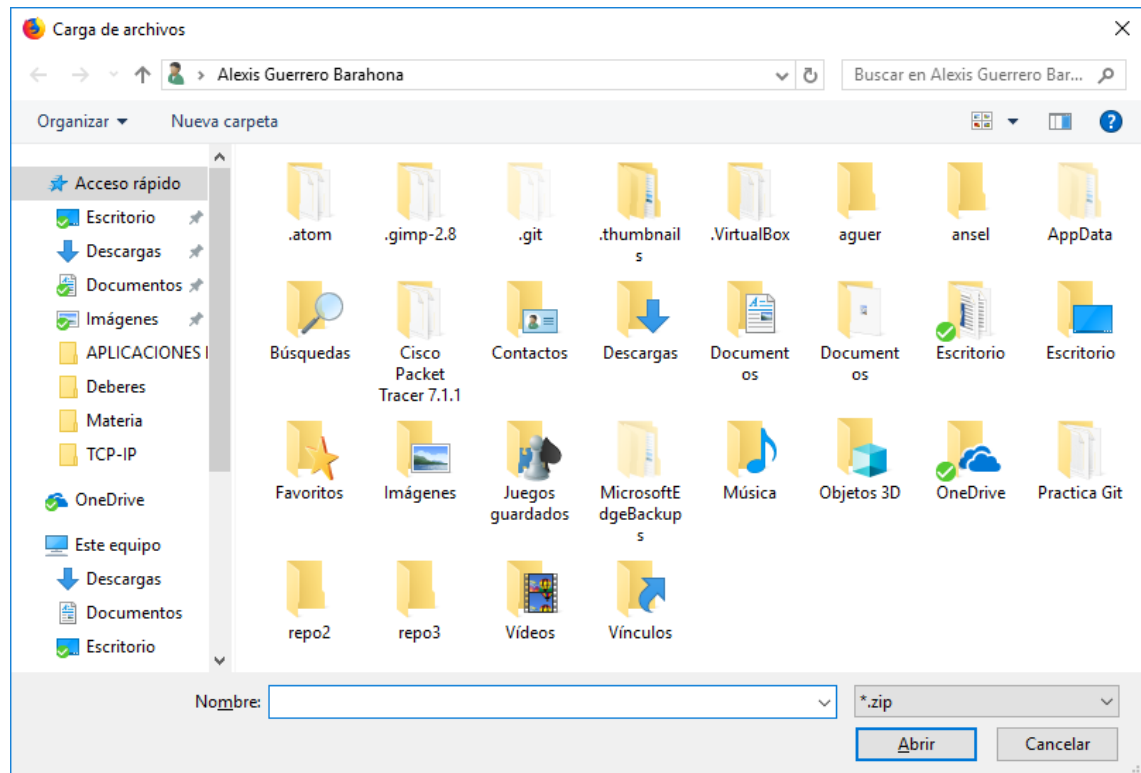
Autor - este campo recibe el nombre del autor del objeto de aprendizaje. Este campo solo recibe caracteres alfabéticos.

Institución - este campo recibe el nombre de la institución donde labora o estudia el usuario. Este campo recibe únicamente caracteres alfabéticos.

Fecha de creación - este campo recibe la fecha en la cual se creó el objeto de aprendizaje.

Adjuntar un archivo - este campo recibe la dirección donde se encuentra el objeto de aprendizaje.

- *Una vez aquí se busca el archivo albergado en el computador, se abre y se presiona en subir.*



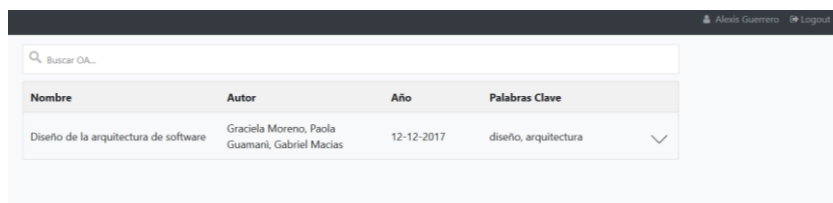
Adjuntar un archivo

No se ha seleccionado ningún archivo.

© 2017

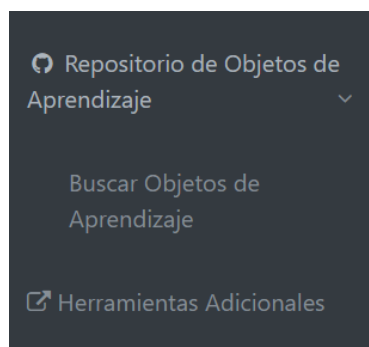
### *Búsqueda de objetos de aprendizaje.*

- Para buscar objetos de aprendizaje, únicamente se hace click en el módulo *Buscar objetos de aprendizaje*. Dentro de este módulo se ingresa la palabra clave, autor, fecha como parámetro para buscar.



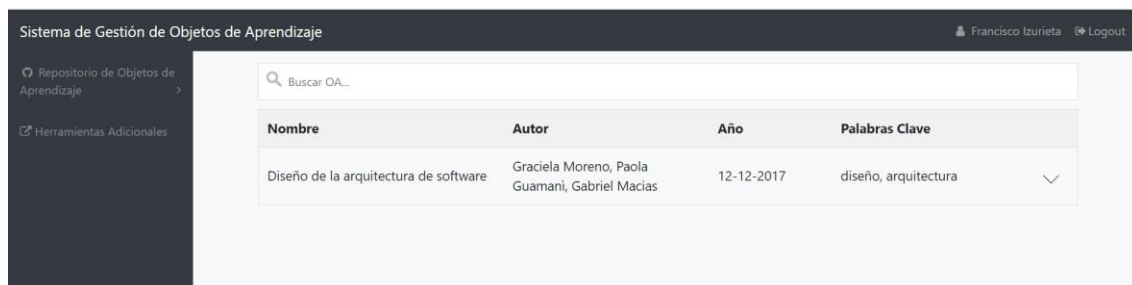
### **Estudiante**

- El estudiante tiene las opciones que se muestran en la ilustración 12



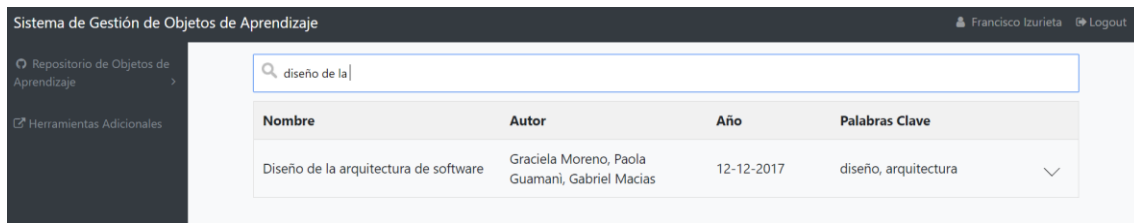
*Ilustración 12 - Funciones usuario Estudiante*

- Para acceder a la opción *Repositorio de Objetos de Aprendizaje*, da clic en el icono, se desplegará la opción *Buscar Objetos de Aprendizaje*



*Ilustración 13 - Buscar OA*

- Se desplegará todos los objetos de aprendizaje alojados en el sistema, para hacer una búsqueda, tipea en el capo la búsqueda que deseas realizar por nombre, autor, año o palabras claves, el sistema devolverá todas las coincidencias con la búsqueda.



*Ilustración 14 - Resultado de búsqueda*

- Para visualizar la información del objeto de aprendizaje da clic en el icono mostrado en la ilustración 15, se delegarán las opciones habilitadas para el usuario estudiante



*Ilustración 15 – Icono*

Diseño de la arquitectura de software

---

**Información:**

**Descripción:** Crear un objeto de aprendizaje que ayude como material de apoyo, o como recurso para un aprendizaje autodidacta de los diseños de arquitectura de software.

**Autor:** Graciela Moreno, Paola Guamani, Gabriel Macias

**Institucion:** Escuela Politecnica Nacional

**Fecha de Creacion:** 2017-12-12

**Palabras Clave:** diseño, arquitectura

**Tamaño:** 154226 bytes

**Tipo:** WinRAR ZIP

**Fecha Ingreso:** 2018-01-28 20:08:09

**Subido por:** Dario Herrera

---

**Comentarios:**

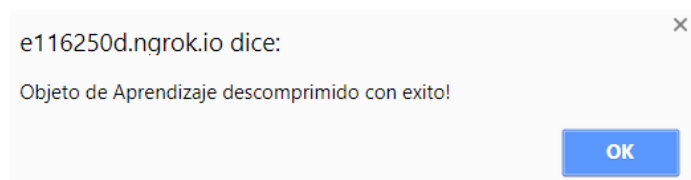
Dario Herrera    Muy buen Objeto de Aprendizaje

---

Descomprimir    Descargar

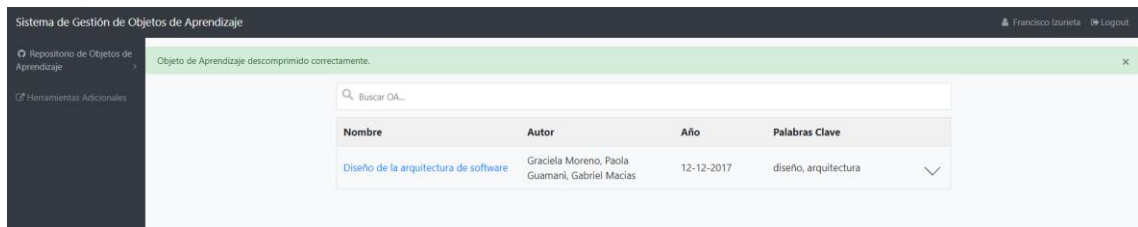
*Ilustración 16 - Información OA*

- La opción *Descomprimir*, permitirá al usuario visualizar el contenido del OA dentro del sistema, informándonos que el objeto se ha descomprimido exitosamente.



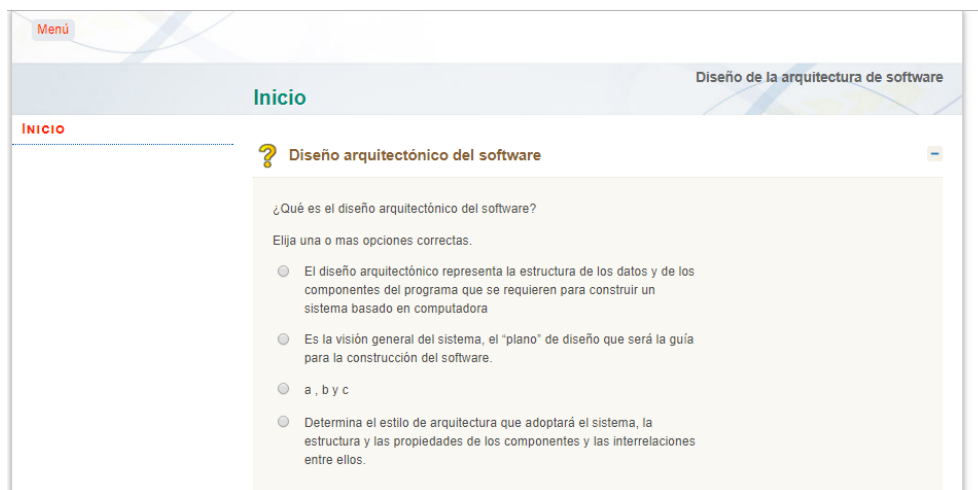
*Ilustración 17 - OA descomprimido exitosamente*

- La aplicación nos redijera a la opción de búsqueda en al cual visualizaremos nuestro objeto habilitado para ser visto en la web.



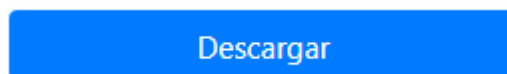
*Ilustración 18 - OA descomprimido*

- Para visualizar el objeto basta con dar clic en él y nos abrirá dicho objeto en una nueva ventana de nuestro navegador.



*Ilustración 19 - Visualización de un OA*

- Para descargar el objeto únicamente deberás presionar el botón suministrado en el sistema, el objeto de aprendizaje procederá a descargarse con nuestro navegador.



*Ilustración 10 - Opción descargar*