

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE OAXACA

DEPARTAMENTO DE SISTEMAS Y COMPUTACION

NOMBRE DEL PROYECTO:

Plataforma educativa para la Maestría en Construcción

PRESENTA:

Josue Morales Pascual

N° DE CONTROL:

14161310

CARRERA:

Ing. Sistemas Computacionales

ASESOR INTERNO;

L.I. Francisco Ricardo Baños Solis

ASESOR EXTERNO:

M. C. Luz Maria Blas Lavariega

Fecha: octubre de 2020

AGRADECIMIENTOS

Gracias a su valioso apoyo y colaboración del personal del departamento de sistemas que me dieron la oportunidad y confianza para que este proyecto se llevará a cabo.

También agradecer a familiares por su apoyo incondicional, asesores y docentes de la carrera de ingeniería en sistemas computacionales quienes durante el periodo académico cursado se esmeraron por dar la mejor formación profesional, compartiendo sus conocimientos y experiencias vividas.

RESUMEN

Este documento es el informe final del proyecto de residencia “plataforma educativa para la maestría en construcción”, requisito para la acreditación de la residencia profesional.

El objetivo del proyecto es desarrollar una plataforma educativa para la maestría en construcción dentro de la División de Estudios de Postgrado e Investigación con el propósito de facilitar el control y administración de los cursos y actividades de la maestría.

Para el diseño de la plataforma, el proyecto se apoya en las tecnologías de la información además del conocimiento sobre las actividades y procesos que se llevan a cabo dentro de la maestría en construcción, implementando una metodología de desarrollo con la finalidad de garantizar la eficacia y eficiencia en el proceso.

CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS	2
RESUMEN	3
CONTENIDO.....	4
INTRODUCCION	6
CAPÍTULO I MARCO CONTEXTUAL.....	7
I GENERALIDADES DE LA EMPRESA.....	7
1.1 Nombre de la empresa	7
1.2 Giro de la institución	7
1.3 Dirección (Croquis de ubicación)	7
1.4 Organigrama de la institución	8
1.5 Breve descripción de los procesos de la empresa.....	8
II GENERALIDADES DEL PROYECTO.....	9
2.1 Nombre del proyecto.....	9
2.2 Planteamiento del problema	9
2.3 Objetivos.....	9
2.4 Justificación	10
2.5 Alcances y limitaciones.....	11
2.5.2 Limitaciones.....	11
2.6 Cronograma de actividades preliminares.....	12
2.7 Descripción de las actividades del proyecto	13
CAPÍTULO II MARCO TEORICO.....	14
2.1 Plataforma educativa	14
2.2 Vue js	14
2.3 Laravel	14
2.4 Mysql.....	15
2.5 Git	15
2.6 GitHub.....	15
CAPÍTULO III DESARROLLO.....	16
3.1 PROCEDIMIENTO Y DESCRIPCION DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS.....	16
3.1.1 Planeación	16
3.1.2 Iteración 1	18
3.1.3 Iteración 2	26
3.1.4 Iteración 3	32
3.1.5 Iteración 4	40

3.1.6 Iteración 5	45
3.1.7 Iteración 6	51
Capítulo IV Conclusiones	54
4.1 Conclusiones y recomendaciones.....	54
4.1.1 Conclusiones	54
4.1.2 Recomendaciones	54
Referencias bibliográficas	55

INTRODUCCION

Con el propósito de resolver problemas en diferentes ámbitos educativos, se dispone de diversos modelos educativos en los cuales el desarrollo de las tecnologías a impulsado muchos cambios en la forma de entender la educación.

Tal es el caso de la modalidad de educación a distancia ofertada por la maestría en construcción con la cual se pretende flexibilizar la acción educativa en tiempo y espacio, ya que, en este modelo educativo, el docente y los estudiantes no participan completamente de forma presencial.

La educación a distancia resalta la no presencialidad y el uso de medios técnicos por los que el estudiante aprende de manera independiente, sin necesitar de asistir a clases en una institución educativa y con un horario definido. Por lo cual el apoyo de elementos multimedia en estas modalidades ayuda en la transmisión eficiente de información, así también con las nuevas tecnologías de comunicación que facilitan el acercamiento y atención de los participantes.

Entonces el compartir estos elementos se vuelve un tema relevante y con esto su centralización y disponibilidad, ya que estos deben ser consultados de la manera más practica posible. Por lo cual se presentan algunas soluciones para compartir este tipo de contenido, como lo son las plataformas educativas en donde se permite al docente contar con un espacio virtual en el cual pueda compartir sus materiales de curso y apoyarse en las herramientas ofrecidas por estas plataformas.

Ilustración 1 Ubicacion Instituto Tecnologico de Oaxaca

1.4 Organigrama de la institución

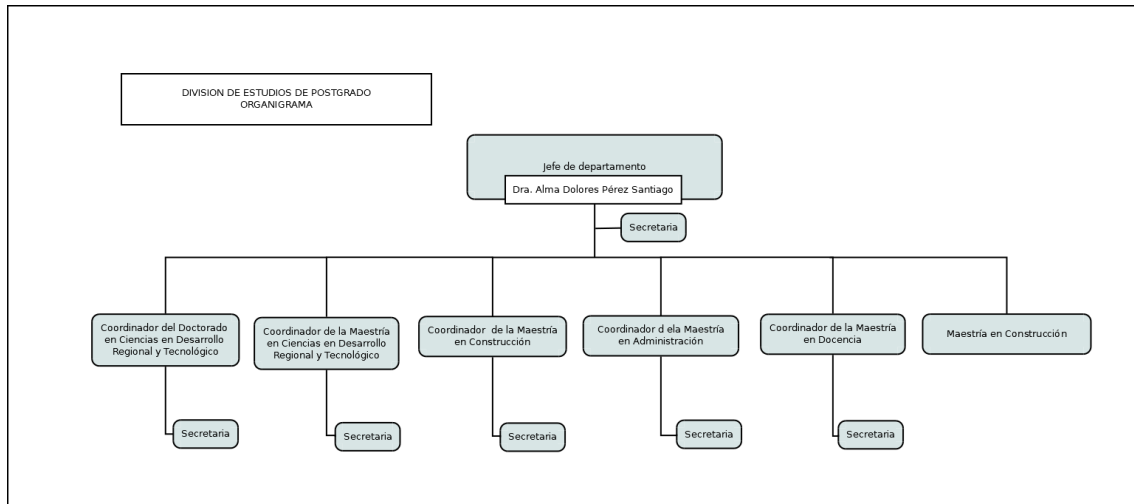


Ilustración 2 Organigrama de la institución

1.5 Breve descripción de los procesos de la empresa

En la Maestría en construcción se implementa el modelo de formación a distancia el cual representa la formación desarrollada exclusivamente por espacios virtuales. Apenas se produce contacto físico o presencial entre formador y participantes, ya que la mayor parte de los procesos comunicativos, de enseñanza-aprendizaje y acciones evaluativas tienen lugar en el marco del aula virtual. La organización de básica se basa en cursos en donde los profesores pueden representar sus recursos y actividades a los estudiantes. Estos cursos pueden tener contenido para un semestre, una sesión única o para cualquier variante, dependiendo del establecimiento del maestro. Las actividades comunes del profesor son:

- Diseñar los materiales, los recursos y las actividades que se han de realizar durante el curso.
- Decidir las fechas de entrega de las actividades por parte de los alumnos.
- Establecer el sistema de evaluación
- Seguimiento y tutorización a los alumnos del curso.
- Responder a los alumnos en todas aquellas dudas que les planteen durante el curso.
- Corregir y devolver a los alumnos los ejercicios propuestos.

Algunas actividades del estudiante:

- Participar activamente en el curso: actividades.
- Colaboración en todas las actividades grupales.
- Envío de las actividades a realizar dentro de la fecha establecida.

II GENERALIDADES DEL PROYECTO

2.1 Nombre del proyecto

“Plataforma educativa para la Maestría en Construcción dentro de la División de Estudios de Postgrado e Investigación”

2.2 Planteamiento del problema

En la División de Estudios de Postgrado e Investigación se está iniciando la Maestría en Construcción, la cual lleva a cabo la modalidad de enseñanza no presencial, por lo cual el alumno recibe el material de estudio por correo electrónico u otras posibilidades que ofrece internet como las redes sociales o plataformas que ofertan servicios de gestión de aprendizaje.

Durante el uso de estas opciones disponibles para la interacción entre los docentes y estudiantes matriculados ha presentado diversos problemas:

- Problemas de flujo en la navegación.
- Interfaces no amigables con usuarios poco familiarizados.
- Errores de navegación al compartir contenido cargado en otra plataforma.
- Problemas en la gestión de recursos, como la recepción de trabajos mal nombrados, o dificultad en su acceso debido a una falta de organización.

2.3 Objetivos

2.3.1 Objetivo general

Desarrollar una Plataforma educativa para la División de Estudios de Postgrado e Investigación: Maestría en construcción del Tecnológico Nacional de México campus Oaxaca.

2.3.2 Objetivos específicos

- Aplicar la metodología de desarrollo de software XP, para desarrollar una plataforma educativa que cuente con distintos módulos que permitan responder a las necesidades de gestión de la Maestría en construcción.
- Desarrollar una plataforma que permita ofrecer cursos en línea a la maestría en construcción.
- Desarrollar un módulo que permita el seguimiento del progreso de las actividades de los estudiantes.
- Diseñar un espacio virtual que facilite gestión y publicación de contenidos en los cursos.
- Diseñar un espacio virtual que favorezca la participación de los estudiantes creando espacios dedicados al trabajo común y el intercambio de información (chats, foros).
- Desarrollar un módulo de generación de informes.
- Programar los módulos que integran el software.

2.4 Justificación

En la actualidad, la mayor parte de las plataformas educativas son programas computacionales (software), o equipos electrónicos (hardware) en donde se genera el punto de contacto entre los usuarios de la plataforma (asesores, estudiantes y empleados, fundamentalmente). Se encarga, entre otras cosas, de presentar los cursos a los usuarios, del seguimiento de la actividad del alumno, etc.

Esta modalidad se caracteriza por la flexibilidad de sus horarios, pues el mismo estudiante organiza su tiempo de estudio, lo cual requiere cierto grado de autodisciplina. Esta flexibilidad de horarios a veces está limitada a ciertos cursos que exigen participación en línea en horarios o espacios específicos.

Si bien es cierto, el objetivo universal del e-learning es facilitar procesos de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes, hay casos en los que se restringe su utilidad al hecho de no ser amigables con los usuarios. Por lo cual la

realización de este proyecto permitirá el desarrollo de un software que se centre en permitirle al docente administrar, controlar y distribuir las actividades de los cursos en la maestría en construcción, centralizando el contenido para facilitarle a los estudiantes el acceso a la información, además de permitirle al docente una mejor organización y seguimiento de las respuestas a las actividades por parte de los estudiantes, logrando de esta manera satisfacer necesidades como:

- Distribución del contenido del curso.
- Registro de las actividades y respuestas.
- Mejorar los procesos de comunicación entre el docente y los estudiantes.
- Dar accesibilidad al seguimiento de los trabajos entregados por los estudiantes.
- Presentar evidencias del trabajo desarrollado al final del curso.

2.5 Alcances y limitaciones

2.5.1 Alcances

Al terminar el proyecto se cuenta con una plataforma educativa en la cual se pueden crear cursos en línea y brindar un espacio de aprendizaje, así como administración y control de los contenidos de los cursos.


Con los siguientes alcances:

- Creación de diferentes roles de usuario (asesor, estudiante).
- Creación de una interfaz amigable.
- Integración de los módulos para el seguimiento de actividades.
- Integración de los módulos dedicados al trabajo conjunto.
- Integración de los módulos para el control de estudiantes.

2.5.2 Limitaciones

- La plataforma solo está disponible en el idioma español.
- La plataforma no esta optimizada para dispositivos móviles.

2.6 Cronograma de actividades preliminares

 INSTITUTO TECNOLÓGICO DE OAXACA	Programa de Proyecto de Residencia Profesional	SGCE Proceso Estratégico de Vinculación Formato 6
	Control de cambios. Versión Inicial	Versión vigente 2019
	Página 1 de 1	

SUBDIRECCIÓN ACADÉMICA DEPARTAMENTO DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN PROGRAMA DE PROYECTO DE RESIDENCIAS PROFESIONALES

ESTUDIANTE: Morales Pascual Josue NÚMERO DE CONTROL 14161310
 NOMBRE DEL PROYECTO: Sistema de gestión de aprendizaje para la División de Postgrado E Investigación: Maestría en Construcción
 EMPRESA: Instituto Tecnológico Nacional de México Instituto Tecnológico de Oaxaca
 ASESOR EXTERNO: M.C. Luz María Blas Lavariega ASESOR INTERNO: _____
 PERIODO DE REALIZACIÓN DE LA RESIDENCIA Febrero 2020 – Junio 2020

ACTIVIDAD (Registrar las que haya incluido en el Proyecto de Residencias)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Planificación (Definición de requerimientos, Historias de usuario: Evaluación y definición de costos)	P	R														
Diseño																
Codificación (Modificar y revisar código, pruebas unitarias, Programación, Integración del código)																
Pruebas (Pruebas de aceptación)																
Entrega (Elaboración de documentación, manual de usuario)																
OBSERVACIONES (Úsese hasta que se hagan los reportes: "1 ^{er} " de las primeras seis semanas, "2 ^{da} " de la semana séptima a la doceava y, "3 ^{er} " de la treceava a la dieciséisava, solo en caso de que haya habido cambios en las actividades programadas en el proyecto de residencias)																

Elaboró	Revisó	Vo. Bo.
Firma Estudiante Residente	Firma Asesor Externo	Firma Asesor Interno

P = Semanas programadas para realizar la actividad. R = Semanas en las que se realizaron las actividades.

2.7 Descripción de las actividades del proyecto

Metodología de desarrollo de software:

Metodología XP:

La metodología XP es un conjunto de técnicas que dan agilidad y flexibilidad en la gestión de proyectos. También es conocida como Programación Extrema (Extreme Programming) y se centra crear un producto según los requisitos exactos del cliente. De ahí, que le involucre al máximo durante el método de gestión del desarrollo del producto.

Toma de requerimientos:

Es la parte más importante del proceso ya que todo lo que se obtenga en esta fase será la base para la construcción del sistema. Aquí, se deberá trabajar junto al cliente para descubrir el problema que el sistema debe resolver.

Selección de tecnologías a utilizar:

En esta actividad se analiza que tecnologías, frameworks, gestores de base de datos serán utilizados para el desarrollo de software.

Diseño de la base de datos:

El diseño de la base de datos se realizó con base a la toma de requisitos que antes se hizo y diseñando un modelo relacionan para después implementarlo.

Desarrollo de la aplicación:

Esta es la actividad más larga y compleja, pues en ella se empieza a construir toda la aplicación, con base a los diseños antes realizados hasta llegar a una versión final de la aplicación

Implementación de pruebas y corrección de errores:

En esta parte se tendrá la aplicación terminada y haciendo pruebas de testeo para verificar que los datos que se ingresan y se procesan arrojen los resultados correctos.

Entrega: La aplicación terminada se presenta a los asesores tanto externos como internos.

CAPÍTULO II MARCO TEORICO

2.1 Plataforma educativa

Una plataforma educativa virtual es un programa que engloba diferentes tipos de herramientas destinadas a fines docentes. Su principal función es facilitar la creación de entornos virtuales para impartir todo tipo de formaciones a través de internet sin necesidad de tener conocimientos de programación.

En realidad, son programas que permiten hacer tareas como: organizar contenidos y actividades dentro de un curso online, gestionar las matriculaciones de los estudiantes, tener un seguimiento de trabajo durante el curso, resolver dudas y crear espacios de comunicación interactiva, evaluar los progresos de los alumnos, etc.

Pueden utilizarse para gestionar de manera integral formaciones a distancia o como un complemento de la docencia presencial. Aunque cada vez más también se emplean para crear espacios de discusión y trabajo para grupos de investigación, o para implementar comunidades virtuales y redes de aprendizaje en torno a temas de interés común.

2.2 Vue js

Vue (pronunciado /vju:/, como view) es un framework progresivo para construir interfaces de usuario. A diferencia de otros frameworks monolíticos, Vue está diseñado desde cero para ser utilizado incrementalmente. La librería central está enfocada solo en la capa de visualización, y es fácil de utilizar e integrar con otras librerías o proyectos existentes. Por otro lado, Vue también es perfectamente capaz de impulsar sofisticadas Single-Page Applications cuando se utiliza en combinación con herramientas modernas y librerías de apoyo.

2.3 Laravel

Laravel es un framework PHP. Es uno de los frameworks más utilizados y de mayor comunidad en el mundo de Internet.

Como framework resulta bastante moderno y ofrece muchas utilidades potentes a los desarrolladores, que permiten agilizar el desarrollo de las aplicaciones web.

Laravel pone énfasis en la calidad del código, la facilidad de mantenimiento y escalabilidad, lo que permite realizar proyectos desde pequeños a grandes o

muy grandes. Además, permite y facilita el trabajo en equipo y promueve las mejores prácticas.

2.4 Mysql

MySQL es el sistema de gestión de bases de datos relacional más extendido en la actualidad al estar basada en código abierto. Desarrollado originalmente por MySQL AB, fue adquirida por Sun Microsystems en 2008 y esta su vez comprada por Oracle Corporation en 2010, la cual ya era dueña de un motor propio InnoDB para MySQL.

MySQL presenta algunas ventajas que lo hacen muy interesante para los desarrolladores. La más evidente es que trabaja con bases de datos relacionales, es decir, utiliza tablas múltiples que se interconectan entre sí para almacenar la información y organizarla correctamente.

Al ser basada en código abierto es fácilmente accesible y la inmensa mayoría de programadores que trabajan en desarrollo web han pasado usar MySQL en alguno de sus proyectos porque al estar ampliamente extendido cuenta además con una ingente comunidad que ofrece soporte a otros usuarios.

2.5 Git

Git es un software de control de versiones. El control de versiones, resumiéndolo mucho, es la gestión de los diversos cambios que se realizan sobre un repositorio (un repositorio es el nombre que recibe el lugar donde se aloja el código de un proyecto de desarrollo en algún lenguaje de programación).

2.6 GitHub

Github es una plataforma de desarrollo colaborativo de software para alojar proyectos usando el sistema de control de versiones Git. El código se almacena de forma pública, aunque también se puede hacer de forma privada, creando una cuenta de pago. También se pueden obtener repositorios privados (de pago) si se es estudiante.

Github no sólo ofrece alojamiento del código si no muchas más posibilidades asociadas a los repos como son, forks, issues, pull requests, diffs, etc.

CAPÍTULO III DESARROLLO

3.1 PROCEDIMIENTO Y DESCRIPCION DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS

3.1.1 Planeación

Nombre de tarea	Comienzo	Fin	Duración
Levantamiento y especificación de requerimientos	lun 10/02/20	jue 13/02/20	4 días
Planeación	vie 14/02/20	mar 18/02/20	3 días
Modelado de la base de datos	mié 19/02/20	vie 26/02/20	6 días
Resumen #1 Completo	lun 09/03/20	lun 09/03/20	0 días
Iteración 1 HU1 HU2	mar 24/03/20	jue 09/04/20	13 días
HU1 T Autenticación de usuarios	mar 24/03/20	vie 27/03/20	4 días
HU1 T Registro de nuevos usuarios	lun 30/03/20	lun 30/03/20	1 día
HU1 T Asignación de roles	mar 31/03/20	mié 01/04/20	2 días
HU2 T Administración de cursos	jue 02/04/20	jue 09/04/20	6 días
Iteración 2 HU3 HU4	lun 13/04/20	lun 27/04/20	11 días?
HU3 T Administración de actividades	lun 13/04/20	lun 20/04/20	6 días
HU4 T Matriculación de estudiantes	mar 21/04/20	jue 23/04/20	3 días

HU4 T Baja de estudiante	vie 24/04/20	lun 27/04/20	2 días
Iteración 3 HU5 HU6	jue 07/05/20	mié 27/05/20	15 días?
HU5 T Consulta de actividades	jue 07/05/20	mar 12/05/20	4 días
HU5 T Envío de trabajos	mié 13/05/20	vie 15/05/20	3 días?
HU5 T visualización de estado	lun 18/05/20	mié 20/05/20	3 días
HU6 T Administración de temas de discusión	jue 21/05/20	mié 27/05/20	5 días
Iteración 4 HU6 HU7	jue 04/06/20	mar 23/06/20	14 días?
HU6 T Administración de comentarios	jue 04/06/20	jue 11/06/20	6 días
HU7 T Administración de mensajes	jue 11/06/20	lun 15/06/20	3 días?
Iteración 5 HU8 HU9	jue 02/07/20	lun 22/07/20	11 días
HU8 T Administración de informes	jue 02/07/20	mié 08/07/20	5 días
HU9 T Administración de evaluaciones	mar 14/07/20	mar 21/07/20	6 días
Iteración 6 HU10	lun 22/07/20	jue 30/07/20	9 días?
HU10 T Consulta de evaluaciones	mié 22/07/20	jue 23/07/20	2 días
HU10 T Envío de respuestas	vie 24/07/20	vie 24/07/20	1 día?

3.1.2 Iteración 1

Planeación

Historias de usuario

HU1 Autenticación
Como Usuario quiero acceder a la plataforma para usar sus funcionalidades.
<ul style="list-style-type: none">■ El usuario debe estar registrado, en caso contrario se mostrará el mensaje correspondiente.■ Los campos de ingreso deben contener valores, en caso contrario se mostrará el mensaje correspondiente.■ El correo debe tener la forma de email.■ El usuario accede a la plataforma con un perfil registrado.

HU2 CursosA
Como Asesor quiero crear espacios de trabajo para organizar las actividades de mis cursos asignados.
<ul style="list-style-type: none">■ El asesor puede crear espacios de trabajo.■ El asesor puede configurar el espacio de trabajo.■ El asesor puede remover espacios de trabajo.

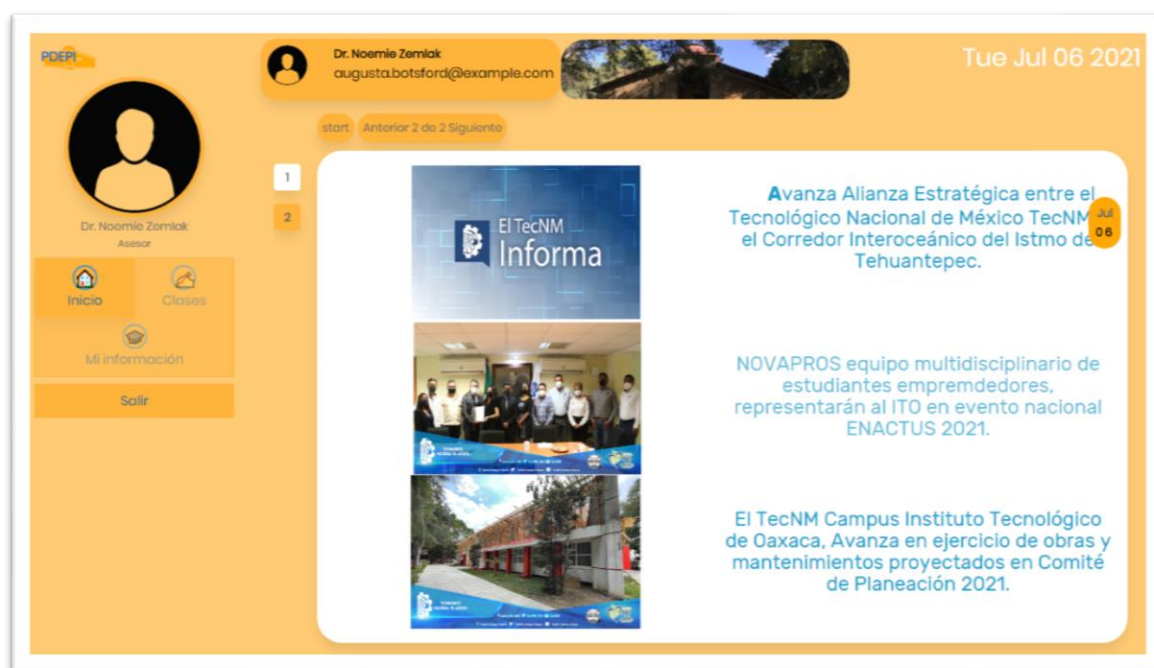
Diseño

Se crea el proyecto y se procede a realizar las configuraciones del entorno de desarrollo.

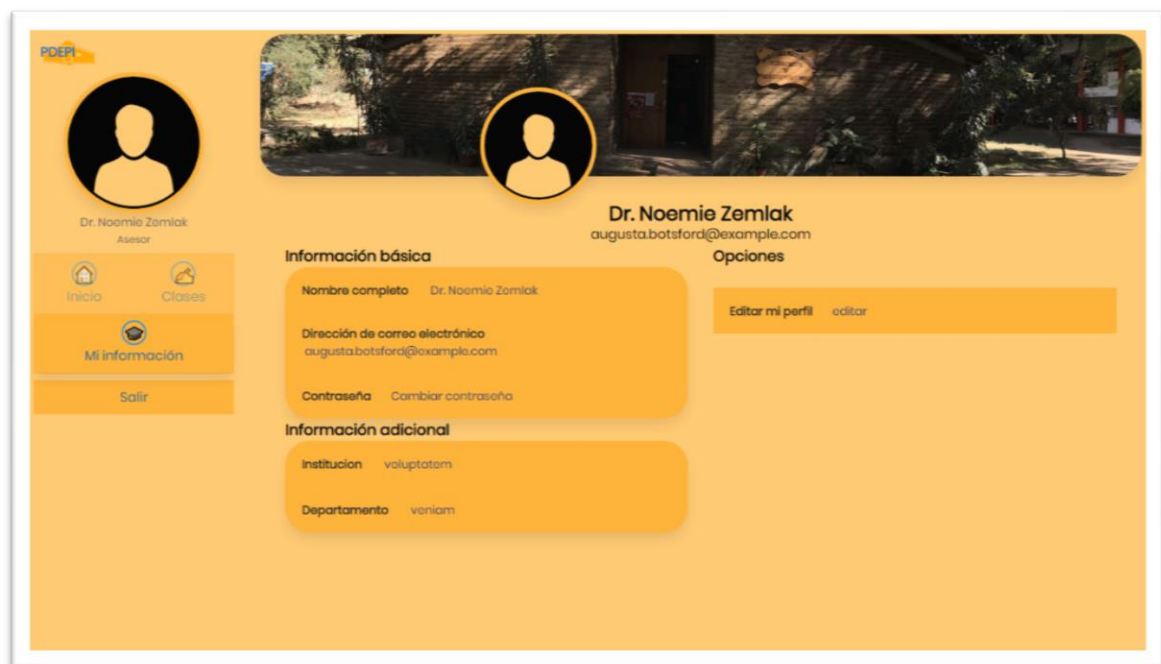
A partir de las historias de usuario tomadas para esta interacción se procede a su desarrollo.

HU1 Autenticación

En la primera historia de usuario se describe la vista inicial de la plataforma, en este caso, vista de login, así como también el supuesto de que, para ingresar a la plataforma, previamente se habrá registrado el usuario en cuestión. Por lo cual se genera otra vista para llevar a cabo el proceso de registro. También se tomó en cuenta las validaciones correspondientes al momento de ingresar o registrarse en la plataforma. Al ingresar a la plataforma se permite el acceso a una tercera vista la cual ejecutara una aplicación de Vuejs, donde como inicio se mostrará una pantalla de bienvenida, y una barra de opciones que al interactuar con ella desplegara el contenido correspondiente.

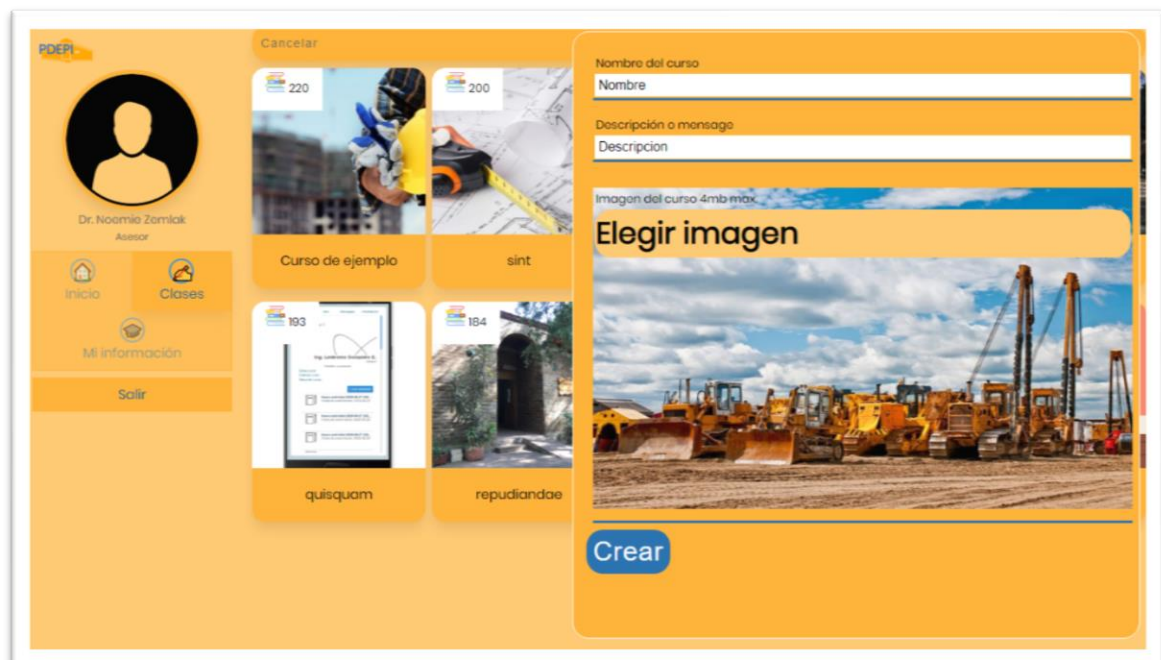


La segunda pantalla muestra información sobre el usuario que ha ingresado, previamente solicitada al momento de su registro, permitiéndole modificarla.

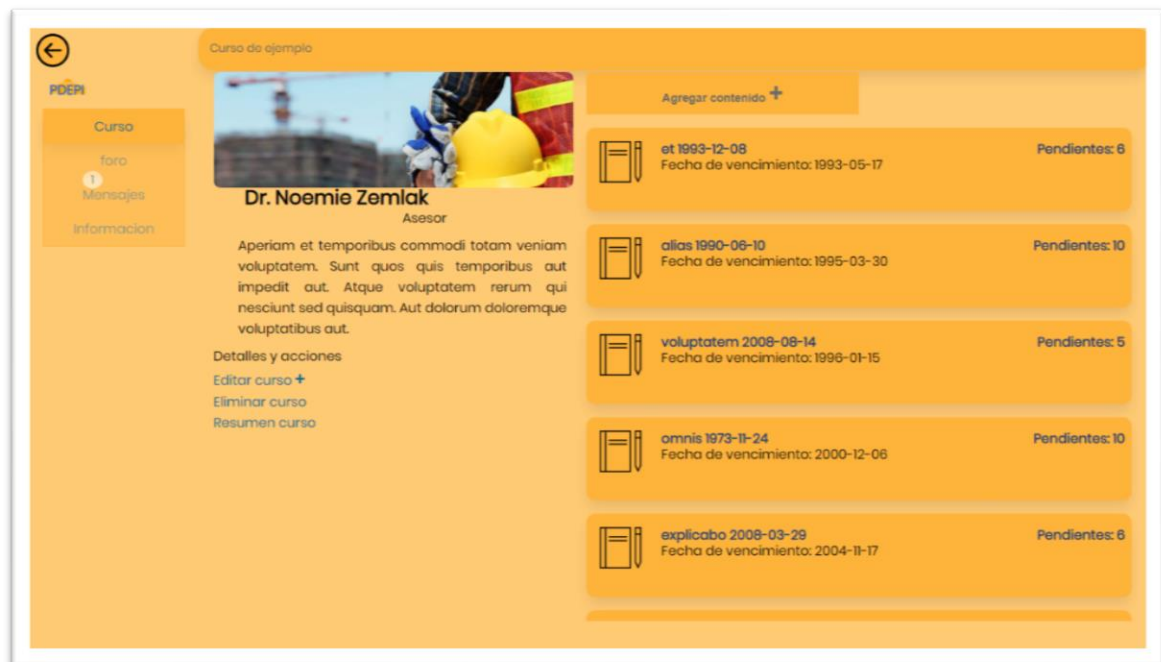


HU2 CursosA

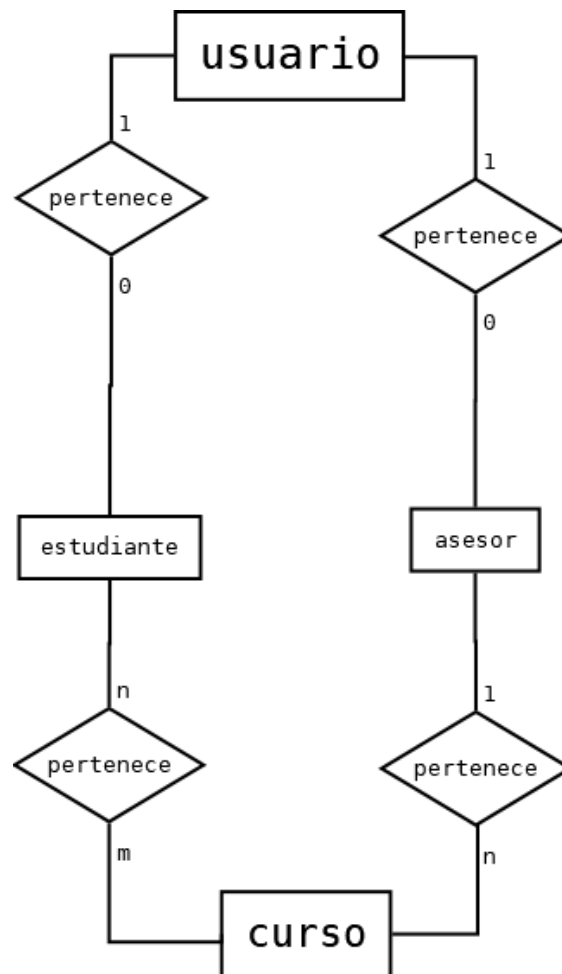
Para la historia de usuario HU2, se desarrolló una tercera pantalla donde se permite la creación de un nuevo curso, así como visualizar los cursos previamente creados.



Al seleccionar un curso se muestra información correspondiente relacionada a este, así como opciones para su modificación.



Modelo entidad-relación



Codificación

Inicio de sesión

```
17 <div class="container-login100">
18   <div class="wrap-login100">
19     <form class="login100-form validate-form" method="post" action="{{ url('/login') }}">
20       @csrf
21       <span class="login100-form-title p-b-34">
22         Inicia sesión
23       </span>
24
25       <div
26         class="rs1-wrap-input100 form-group has-feedback {{ $errors->has('email') ? ' has-error' : '' }}">
27         <p>Correo</p>
28         <div class="wrap-input100 validate-input m-b-20" data-validate="Escribe tu correo">
29           <input id="email" class="input100" type="email" name="email" value="{{ old('email') }}"
30             placeholder="...">
31           <span class="focus-input100"></span>
32         </div>
33
34         @if ($errors->has('email'))
35         <span class="help-block text-red fs-14">
36           <strong>{{ $errors->first('email') }}</strong>
37         </span>
38         @endif
39       </div>
40
41       <div
42         class="rs2-wrap-input100 form-group has-feedback{{ $errors->has('password') ? ' has-error' : '' }}">
43         <p>Contraseña</p>
44         <div class="wrap-input100 validate-input m-b-20" data-validate="Escribe tu contraseña">
45           <input class="input100" type="password" name="password" placeholder="...">
46           <span class="focus-input100"></span>
47         </div>
48
49         @if ($errors->has('password'))
50         <span class="help-block text-red">
51           <strong>{{ $errors->first('password') }}</strong>
52         </span>
53         @endif
54       </div>
55
56       <div class="container-login100-form-btn">
57         <button class="login100-form-btn">
58           Ingresar
59         </button>
60       </div>
61     </form>
62   </div>
63 </div>
```



INICIA SESIÓN

Correo	Contraseña
augusta.botsford@e	*****
<input type="button" value="INGRESAR"/>	

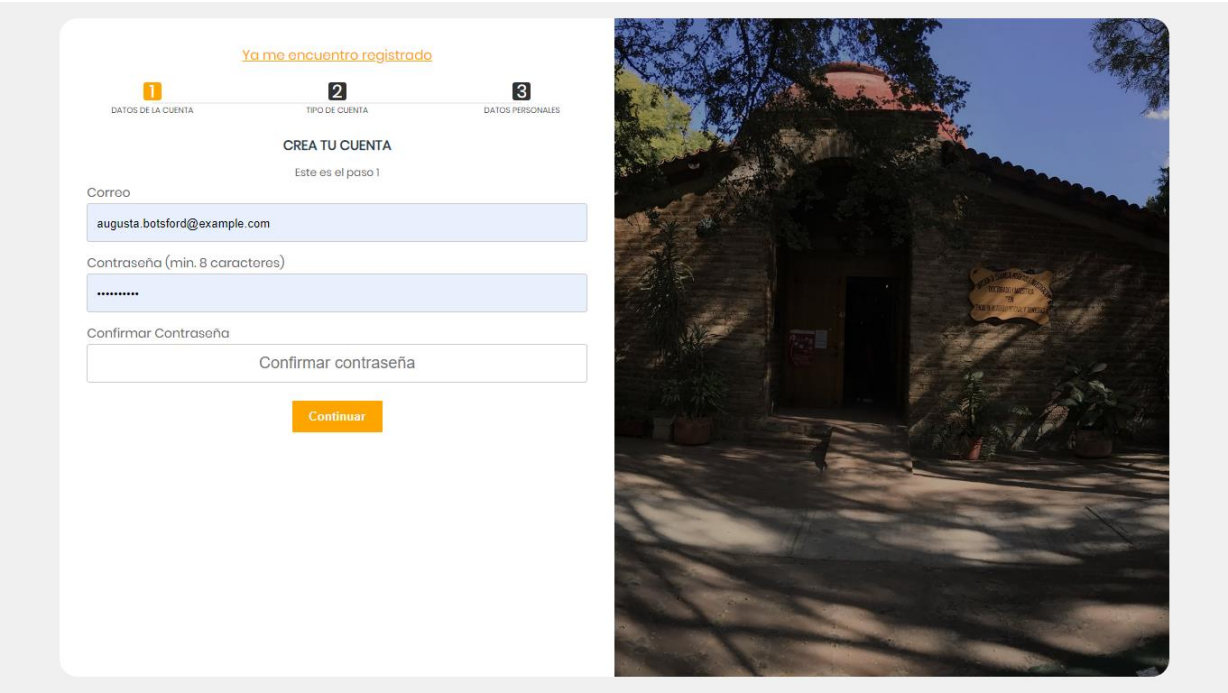
☐ Recuerdame

[Olvide Usuario / contraseña?](#)

[INICIO](#) [REGISTRARSE](#)

Registro

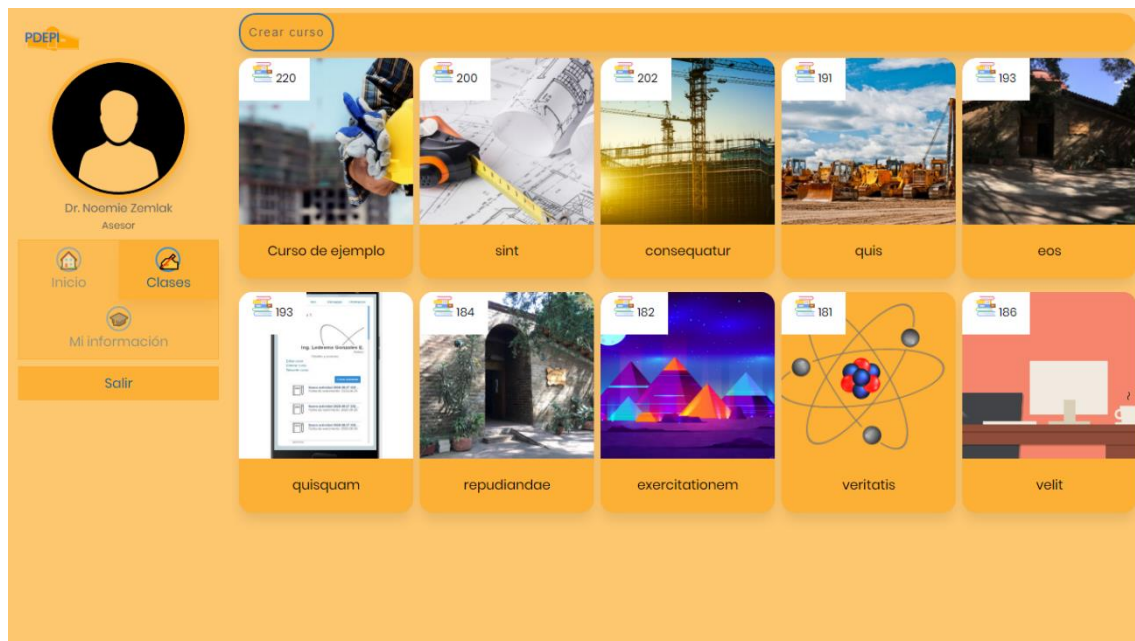
```
18 <div class="form">
19 <form id="msform" method="post" action="{{ url('/register') }}">
20 @csrf
21 <a type="" href="{{ url('/login') }}" class="txtr">Ya me encuentro registrado</a>
22 <!-- progressbar -->
23 <ul id="progressbar">
24 <li class="active">Datos de la cuenta</li>
25 <li>Tipo de cuenta</li>
26 <li>Datos personales</li>
27 </ul>
28 <!-- fieldsets -->
29 <fieldset>
30 <h2 class="fs-title">Crea tu cuenta</h2>
31 <h3 class="fs-subtitle">Este es el paso 1</h3>
32
33 <div class="form-group has-feedback{{ $errors->has('email') ? ' has-error' : '' }}">
34 <a class="tittle-input">Correo</a>
35 <input type="email" name="email" placeholder="Correo" value="{{ old('email') }}" />
36 <span class="glyphicon glyphicon-envelope form-control-feedback"></span>
37 @if ($errors->has('email'))
38 <span class="help-block">
39 <strong>{{ $errors->first('email') }}</strong>
40 </span>
41 @endif
42 </div>
43 <div class="form-group has-feedback{{ $errors->has('password') ? ' has-error' : '' }}">
44 <a class="tittle-input">Contraseña <span>(min. 8 caracteres)</span></a>
45 <input type="password" class="form-control" name="password" placeholder="Contraseña"
46 id="cn" />
47 <span class="glyphicon glyphicon-lock form-control-feedback"></span>
48 @if ($errors->has('password'))
49 <span class="help-block">
50 <strong>{{ $errors->first('password') }}</strong>
51 </span>
52 @endif
53 </div>
54 </div>
```



Espacios de trabajo

```
1 <template>
2   <div class="listacursos-layout">
3     <FormCurso @crear-curso="createcurso" v-bind:key="-1" />
4     <transition-group name="list-complete" tag="div" class="list">
5       <div
6         v-for="curso in cursos.data"
7         v-bind:key="curso.id"
8         class="card list-complete-item"
9       >
10        <Curso alt="curso" v-bind:height="200" v-bind:curso="curso" />
11      </div>
12    </transition-group>
13    <button v-if="more" class="listacursos-nextpage" @click="nextpage()">
14      Más
15    </button>
16  </div>
17 </template>
18
19 > <script>...
76
77 > <style>...
167
```

```
1 <template>
2   <div>
3     <div v-if="cursodata.cover"
4       class="curso-image"
5       :style="{
6         height: `${height}px`,
7         backgroundImage: `url(${cursodata.cover})`,
8       }"
9     @click="openCurse"
10   >
11     <span v-if="cursodata.entregas > 0" class="curso-status">
12       
13       <span class="curso-status-text">{{ cursodata.entregas }}</span>
14     </span>
15   </div>
16   <p class="listacursos-layout-listacursos-curso-title">
17     {{ cursodata.title }}
18   </p>
19   <transition name="stretch">
20     <div v-if="show" class="curso-tabs-content" id="curso-tabs-content">
21       <TabsCurso @closetabs="closeCurse" @updatecurso="updateCurse" />
22     </div>
23   </transition>
24 </div>
25 </template>
26
27 > <script>...
66 > <style>...
118
```

Pruebas

Elementos de prueba

1. Registro: Modulo encargado de realizar el proceso de registro del usuario.
2. Inicio de sesión: Modulo encargado de realizar el proceso de autenticación.
3. Espacios de trabajo: Modulo encargado de la administración y control de los espacios de trabajo.

		Actividades
Características a probar	Funcionalidad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Registrarse 2. Iniciar sesión 3. Crear espacio de trabajo 4. Remover espacio de trabajo
Nivel de prueba	Aplicación	
Objetivo de la prueba	Cumplimiento de requerimientos	
Enfoque para definición de casos de prueba	Caja negra	
Criterios de cumplimiento	Cumplimiento de requerimientos al 100%	

Detalles de la prueba

Descripción de requerimientos	Entrada	Salida obtenida	Evaluación
Registrarse en la plataforma con un correo y contraseña	URL	Pantalla de registró de usuario	Exitosa
Mostrar menú desplegable con funcionalidad para crear espacios de trabajo		Funcionalidad rápida al crear espacios de trabajo	Exitosa

3.1.3 Iteración 2

Planeación

Historias de usuario

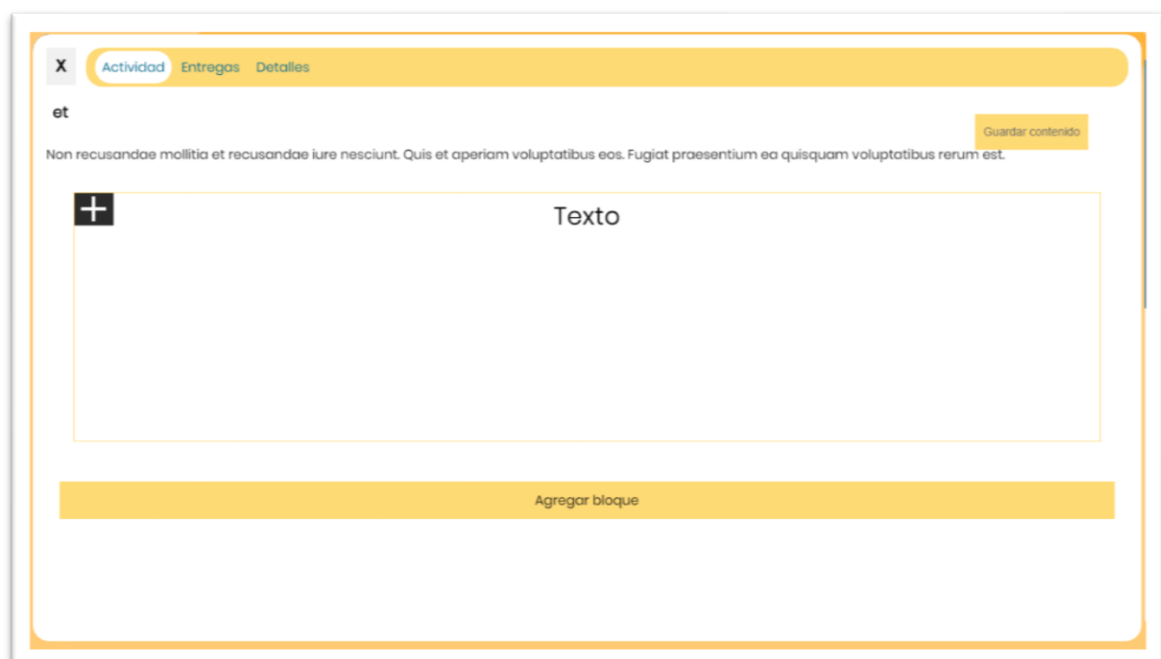
HU3 ActividadesA
Como Asesor quiero gestionar actividades para asignar tareas a los estudiantes que se matriculen en un curso.
<ul style="list-style-type: none">■ El asesor puede crear actividades dentro de un curso.■ El asesor puede configurar actividades dentro de un curso.■ El asesor puede remover actividades dentro de un curso.

HU4 CursosE
Como Estudiante quiero matricularme en un curso para interactuar con las funcionalidades de la plataforma.
<ul style="list-style-type: none">■ El estudiante se matricula en un curso.■ El estudiante se puede dar de baja en un curso.■ Los espacios de trabajo son accesibles por los estudiantes.

Diseño

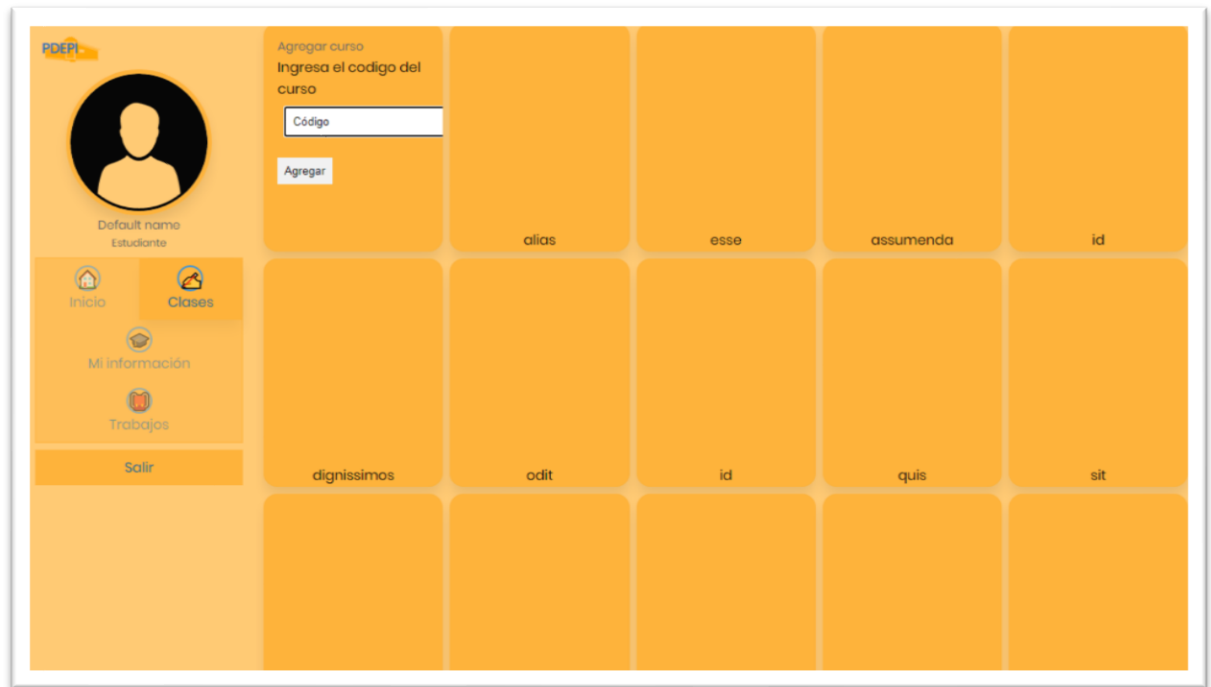
HU3 ActividadesA

En la historia de usuario HU3, tiene un proceso similar a la HU2, Consiste en un componente que permite crear actividades, y una lista de las actividades previamente creadas. Donde al seleccionar una actividad se mostrará su contenido e información más detallada.

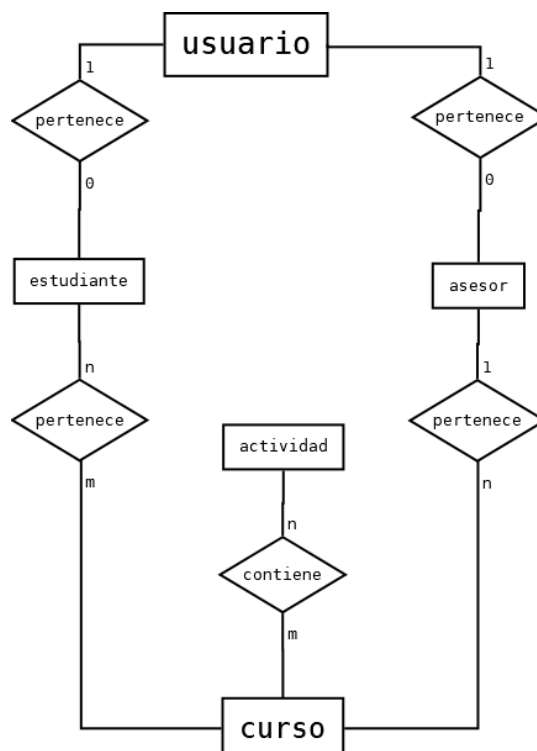


HU4 CursosE

Para la historia de usuario HU4, en la segunda pantalla se implementó un componente para el estudiante, el cual se encarga de llevar a cabo el registro del estudiante a un curso.



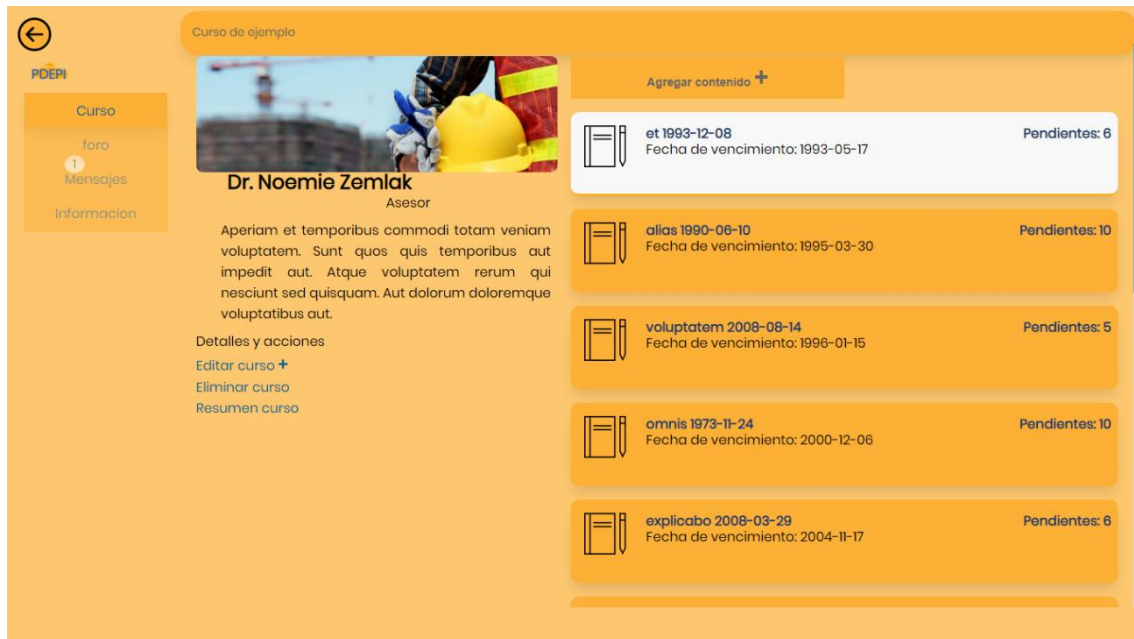
Modelo entidad-relación



Codificación

Actividades

```
1 <template>
2   <div class="lista-actividades-layout">
3     <div class="lista-actividades-cursoinfo">
4       <div
5         class="lista-actividades-cursoinfo-imgheader"
6         :style="cursoimg"
7       ></div>
8       <div class="lista-actividades-cursoinfo-textheader">
9         <div class="lista-actividades-cursoinfo-textheader-username">
10           {{ asesor.name }}
11         </div>
12         <div class="lista-actividades-cursoinfo-textheader-account">Asesor</div>
13         <div class="lista-actividades-cursoinfo-textheader-review">
14           {{ curso.review }}
15         </div>
16       </div>
17       <div class="lista-actividades-cursooptions">
18         <div class="lista-actividades-cursooptions-textheader">
19           Detalles y acciones
20         </div>
21         <FormCursoUpdate @cursoupdate="cursoupdate" />
22         <a href="javascript:void(0)" @click="eliminarCurso">
23           <div>Eliminar curso</div>
24         </a>
25         <a href="javascript:void(0)" @click="$emit('ver-resumen')">
26           <div>Resumen curso</div>
27         </a>
28       </div>
29     </div>
30     <div class="lista-actividades-listaactividades">
31       <div class="lista-actividades-listaactividades-layout">
32         <FormContent @crear-actividad="createactividad" />
33         <Actividades>
34           <template slot-scope="{ togglePopup }">
35             <transition-group name="list-complete" tag="div" mode="out-in">
36               <div
37                 v-for="activitie in actividades.data"
38                 :key="activitie.type + activitie.id"
39                 class="list-complete-item"
40               >
41                 <Actividad
42                   :alt="'A' + activitie.id"
43                   v-bind:activitie="activitie"
44                   @pop-image="togglePopup"
45                 />
46               </div>
47             </transition-group>
48           </template>
49         </Actividades>
50         <button v-if="more" class="listacursos-nextpage" @click="nextpage()">
51           Más
52         </button>
53       </div>
54     </div>
55   </div>
56 </template>
57
58 > <script>...
191
192 > <style>...
252 -
```



Matriculación

```

1  <template>
2    <div class="card">
3      <div class="formcurso-layout">
4        <p>Agregar curso</p>
5        <div class="dropdown-menu">
6          <form class="px-4 py-3" @submit="checkForm">
7            <div class="form-group">
8              <label for="namecurso">Ingresa el codigo del curso</label>
9              <input
10               type="text"
11               class="form-control"
12               id="namecurso"
13               v-model="name"
14             />
15            </div>
16            <button type="submit" class="btn-agregarcurso">Agregar</button>
17          </form>
18        </div>
19      </div>
20    </div>
21  </template>
22
23 > <script>...
24
25 > <style>...
26
136

```



Pruebas

Elementos de prueba

1. Matricular: Modulo encargado de realizar el proceso de registro del estudiante en un curso.
2. Actividades: Modulo encargado de la administración y control de las actividades.

		Actividades
Características a probar	Funcionalidad	1. Matricularse 2. Crear actividad
Nivel de prueba	Aplicación	
Objetivo de la prueba	Cumplimiento de requerimientos	
Enfoque para definición de casos de prueba	Caja negra	
Criterios de cumplimiento	Cumplimiento de requerimientos al 100%	

Detalles de la prueba

Descripción de requerimientos	Entrada	Salida obtenida	Evaluación
Matricularse en un curso	Cursos	Notificación de curso agregado	Exitosa
Crear actividad		Funcionalidad rápida al crear actividad	Exitosa

3.1.4 Iteración 3

Planeación

Historias de usuario

HU5 ActividadesE
Como Estudiante quiero interactuar con las actividades de un curso para poder entregar el trabajo correspondiente.
<ul style="list-style-type: none">■ El estudiante consulta las actividades de un curso.■ El estudiante visualiza la tarea correspondiente a una actividad.■ El estudiante responde a una actividad mediante un trabajo correspondiente.■ El estudiante recibe una calificación correspondiente al trabajo entregado, asignada por el asesor del curso correspondiente.

HU6 Foro
<p>Como Usuario quiero crear temas de discusión para que se puedan aportar en comentarios, los puntos de vista de otros usuarios.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario crea temas de discusión. ■ El usuario puede comentar temas de discusión propuestos por el, o por otros usuarios del mismo curso. ■ El usuario puede modificar su comentario en un tema de discusión. ■ El usuario puede modificar el tema de discusión propuesto.

Diseño

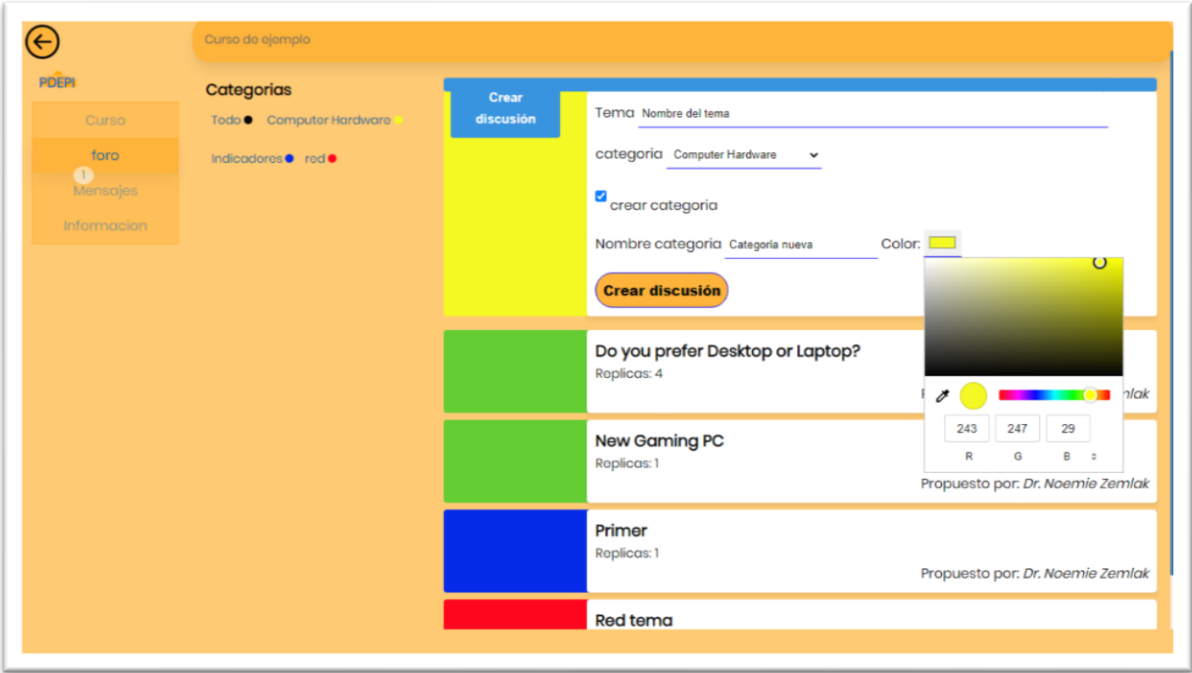
HU5 ActividadesE

Para la historia de usuario HU5, se agrega el componente de entrega que permite al estudiante agregar sus archivos, y entregar una tarea.

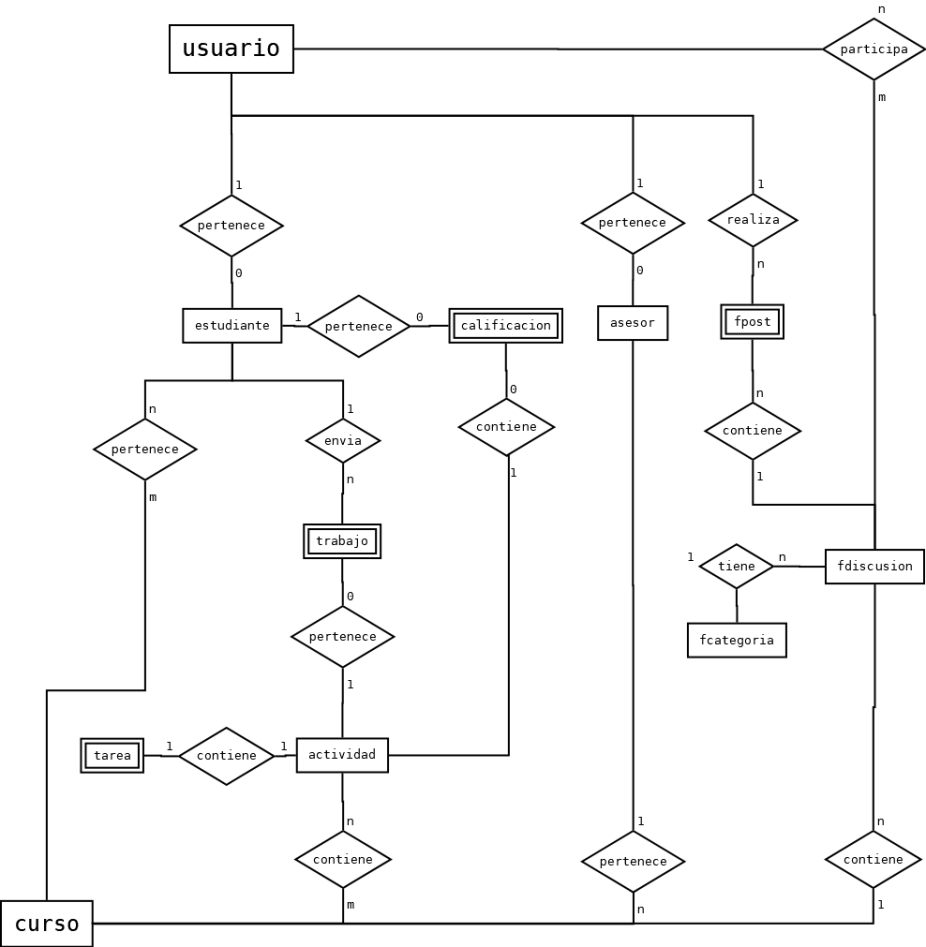
HU6 Foro

En la historia de usuario HU6, consiste en un componente que permite crear temas de discusión, y una lista de los temas previamente creados, también nos

permite visualizar la categorización de los temas, así como las categorías existentes.



Modelo entidad-relación



Codificación

Tarea

```
1 <template>
2   <div>
3     <button id="guardarcontenido" @click="guardarcontenido">
4       <p v-if="!loading">Guardar contenido</p>
5       <span
6         class="spinner-border spinner-border-sm"
7         role="status"
8         aria-hidden="true"
9         v-if="loading"
10      ></span>
11     <p v-if="loading">Guardando...</p>
12   </button>
13   <div id="taskcontenido" v-html="contenido"></div>
14   <div class="newblock">Agregar bloque</div>
15 </div>
16 </template>
17
18 > <script> ...
1559
1560 > <style> ...
2080
```



Trabajo

```
1 <template>
2 <div class="container slideani entregasactividad-layout">
3 <transition name="fade" mode="out-in">
4 <div v-if="this.actividad.activitie" key="lista">
5 > <div class="entregasactividad-header">...
15 </div>
16
17 > <table...
39 </table>
40
41 > <div v-if="actividad.entrega < actividad.activitie.intentos">...
66 </div>
67 <div v-else>
68 <h3>Has alcando el limite de intentos.</h3>
69 </div>
70 <FileShow
71 :show="showModal"
72 v-bind:recursos="recursos"
73 @close="showModal = false"
74 />
75 </div>
76 <div v-else>
77 <div class="entregasprueba-layout" v-if="actividad.estado">
78 <div class="col">
79 Entrega realizada el:
80 <span>{{ actividad.result[0].taken_date }}</span>
81 </div>
82 <div class="col">
83 Calificacion
84 <span>{{ actividad.calificacion }}</span>
85 </div>
86 </div>
87 > <div v-else class="entregasprueba-layout">...
91 </div>
92 </div>
93 </transition>
94 </div>
95 </template>
96
97 > <script>...
232
233 > <style>...
424
```

X

ActividadEntregasDetalles

Entregas realizadas 1 de 4

Calificacion sin asignar

Nº	Contenido	Fecha de entrega
1	Ver Sin título.png ArduinoSeverinoManual2.pdf	2021-07-06 21:57:37

Realizar entrega

Carga tus archivos aquí: 0 archivos

Selecciona o arrastra tus archivos aquí.

Asegurate de cargar tus todos tus archivos antes de entregar.

Entregar

Calificación



```
1 <template>
2 <div class="actividad-entregas-formcalificacion-layout">
3   <a href="javascript:void(0);" @click="showmenu = !showmenu">
4     <p v-if="!loadingc">
5       Calificar <span v-show="!showmenu">+</span>
6       <span v-show="showmenu">-</span>
7     </p>
8     <p v-if="loadingc">Actualizando...</p>
9   </a>
10  <div v-show="showmenu" class="actividad-entregas-formcalificacion-menu">
11    <form
12      class="actividad-entregas-formcalificacion-form"
13      @submit="checkForm"
14    >
15      <div class="actividad-entregas-formcalificacion-formgroup">
16        <label for="calificacion">Calificación</label>
17        <input type="number" id="calificacion" v-model="calificacion" />
18      </div>
19      <button
20        type="submit"
21        class="actividad-entregas-formcalificacion-form-submitbottom"
22      >
23        Calificar
24      </button>
25    </form>
26    <button
27      class="actividad-entregas-formcalificacion-cancelbottom"
28      @click="showmenu = false"
29    >
30      Cancelar
31    </button>
32  </div>
33 </div>
34 </template>
35
36 > <script>...
97
98 > <style>...
134
```

X

ActividadEntregasDetalles

Calificación: 0Nombre: Misael KiehnRegresar a la lista

Calificar

Nº	Contenido	Calificación	Fecha de entrega
1	Ver	90	2021-07-06 21:57:37
	Sin título.png	Calificar	
	ArduinoSeve	Cancelar	

Temas de discusión

```

1 <template>
2   <div class="foro-layout">
3     <div class="foro-layout-categorias">
4       <h2>Categorias</h2>
5       <p class="foro-layout-categorias-item" v-bind:key="-1">
6         <a href="javascript:void(0)" @click="categoriasea('Todo')">
7           Todo
8           <span
9             :style="{
10               backgroundColor: 'black',
11             }"
12             class="circlecolor"
13           ></span>
14         </a>
15       </p>
16       <p
17         class="foro-layout-categorias-item"
18         v-for="(categoria, indexc) in categorias"
19         :key="indexc"
20       >
21         <a href="javascript:void(0)" @click="categoriasea(categoria.name)">...
22       </a>
23     </p>
24   </div>
25   <Listadiscussions class="foro-layout-discuss">...
26 </Listadiscussions>
27   <button v-if="more" class="page-title" @click="nextpage()">Más</button>
28 </div>
29 </template>
30
31 <script>...
32
33 <style>...
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99

```

Curso

foro

Mensajes

Información

Curso de ejemplo

Categorías

Todo

Computer Hardware

Indicadores

red

Crear discusión

Do you prefer Desktop or Laptop?

Replicas: 4

Propuesto por: Dr. Noemie Zemlak

New Gaming PC

Replicas: 1

Propuesto por: Dr. Noemie Zemlak

Primer

Replicas: 1

Propuesto por: Dr. Noemie Zemlak

Red tema

Replicas: 1

Propuesto por: Dr. Noemie Zemlak

Pruebas

Elementos de prueba

1. Tareas: Modulo encargado de administrar el contenido de una actividad.
2. Trabajos: Modulo encargado de realizar el proceso de entrega y control de respuestas a las tareas de una actividad.
3. Temas de discusión: Modulo encargado de la administración y control de temas de discusión.

		Actividades
Características a probar	Funcionalidad	1. Configurar tarea 2. Entregar trabajo 3. Crear tema de discusión
Nivel de prueba	Aplicación	
Objetivo de la prueba	Cumplimiento de requerimientos	
Enfoque para definición de casos de prueba	Caja negra	
Criterios de cumplimiento	Cumplimiento de requerimientos al 100%	

Detalles de la prueba

Descripción de requerimientos	Entrada	Salida obtenida	Evaluación
Agregar contenido a una actividad	Actividad	Notificación de contenido guardado	Exitosa
Entregar trabajo correspondiente a una actividad		Notificación de trabajo entregado	Exitosa
Crear tema de discusión	Curso	Funcionalidad rápida al crear tema de discusión	Exitosa

3.1.5 Iteración 4

Planeación

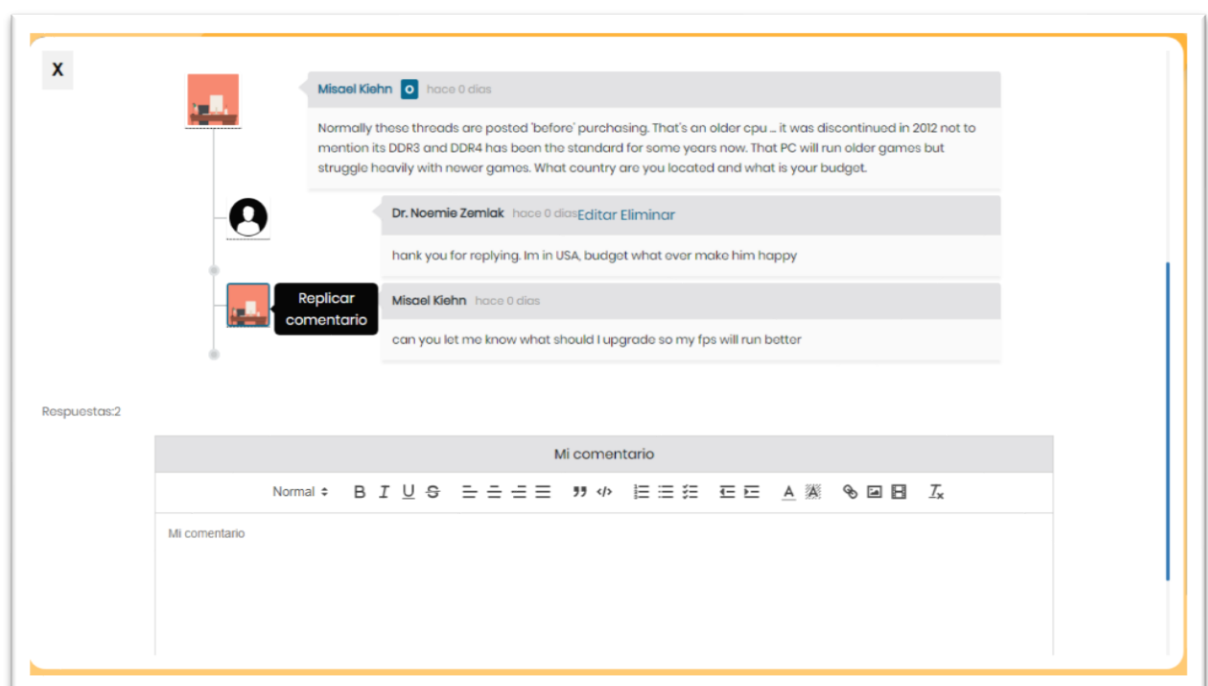
Historias de usuario

HU7 Mensajería
Como usuario quiero contactar de forma directa a otros usuarios para comunicarme con los participantes de un curso.
<ul style="list-style-type: none">■ El usuario puede enviar un mensaje a otro usuario participante del mismo curso.■ El usuario puede eliminar un mensaje del cual es participante.

Diseño

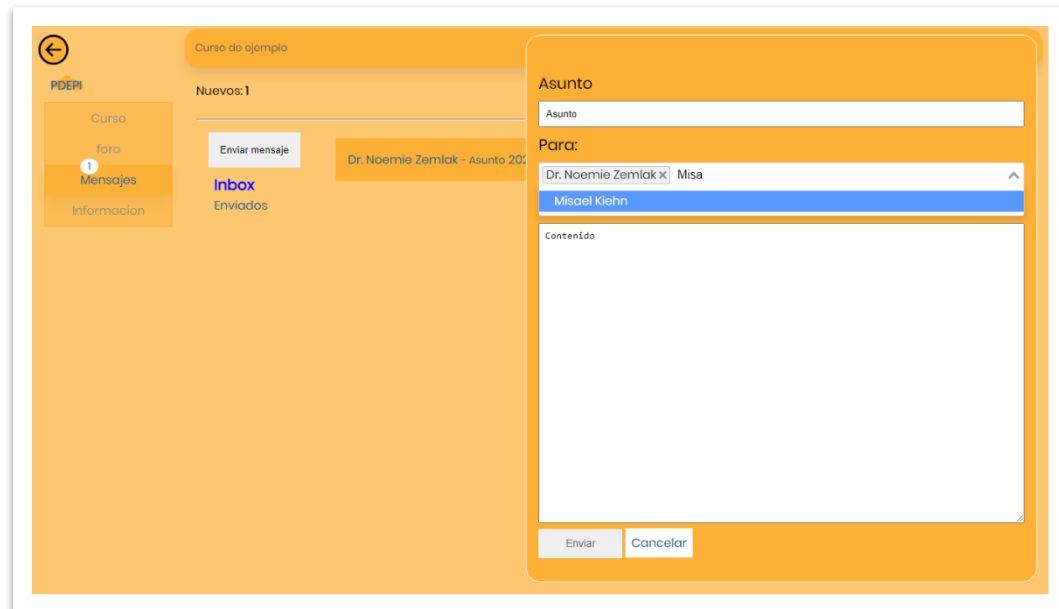
HU6 Foro

Al visualizar la lista y seleccionar un tema de discusión se desplegará su contenido en donde se podrá interactuar con las opciones proporcionadas como el realizar un comentario, modificarlo y eliminarlo.

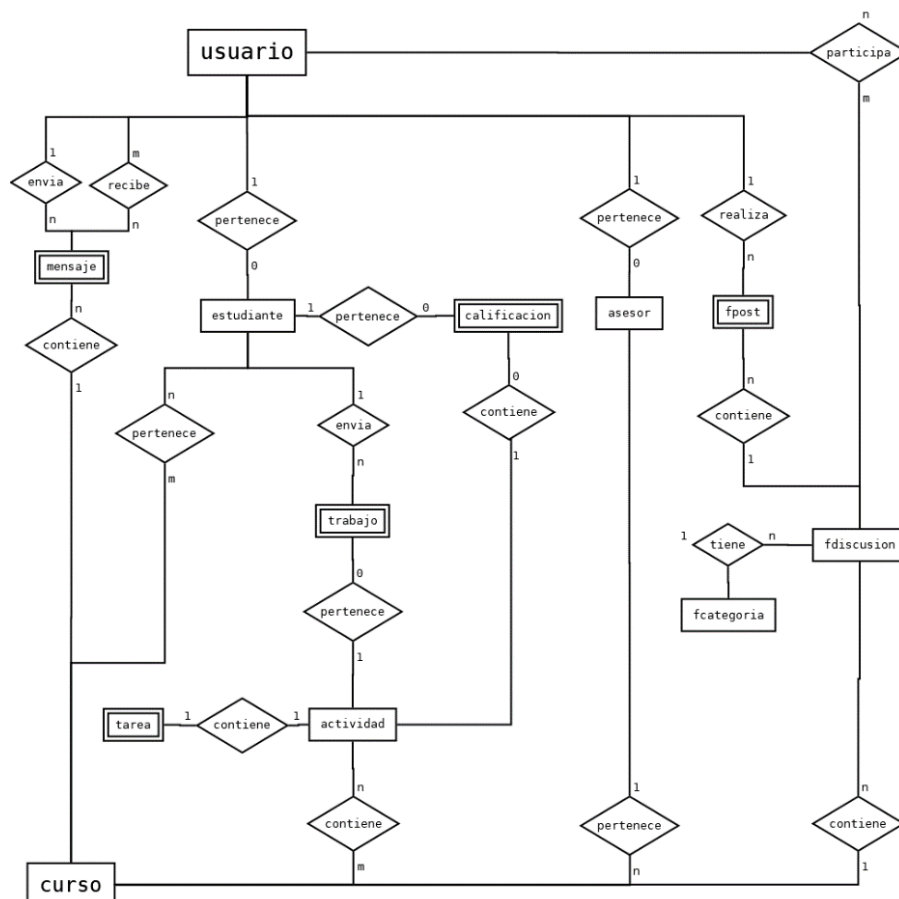


HU7 Mensajería

Para la historia de usuario HU7, consiste en un componente que permite crear un mensaje, agregar destinatarios y modificar su contenido. También visualizar los mensajes previamente enviados, así como los recibidos.



Modelo entidad-relación



Codificación

Comentarios

```
1 <template>
2 <div>
3 <div id="comments-list" class="comments-list" v-if="comentario.id">
4 <div>
5 <div class="comment-main-level" v-if="comentario.parent == null">
6 |   <!-- Avatar -->
7 |   <div class="tooltip">
8 |     <div class="comment-avatar" @click="replicar = !replicar">
9 |       
10 |     </div>
11 |     <span class="tooltiptext">Replicar comentario</span>
12 |   </div>
13 |   <!-- Contenedor del Comentario -->
14 |   <div class="comment-box">...
28 |   </div>
29 |   <div v-for="(comentarioch, indexch) in comentario.childrens :key="indexch" class="childrens-c">
30 |     <Comentario :initialComentario="comentarioch" :initialEditable="initialEditable" @eliminar="eliminar"/>
31 |   </div>
32 |
33 |
34 |
35 |   <!-- Respuestas de los comentarios -->
36 |   <!--<ul class="comments-list reply-list" v-else>
37 |     <li-->
38 |   <ul class="comments-list reply-list" v-else>...
67 | </ul>
68 |
69 |   <!-- </li>
70 |   </ul-->
71 |   <FormComentarioUpdate v-if="updatecomentario" :show="updatecomentario" @close="cerrarupdate" />
72 |   <div class="comments-comment" v-show="replicar">
73 |     <FormComentario @crear-comentario="createcomentario" :parentc="comentario.id" :header="replicara"/>
74 |   </div>
75 |   </div>
76 |   </div>
77 |   </div>
78 |   </div>
79 |   </div>
80 </template>
81
82 <script>...
173
174 <style>...
455
```

Categoría nueva

2021-07-06

Eliminar tema

Editar tema

Nombre del tema

Respuestas:0

Mi comentario

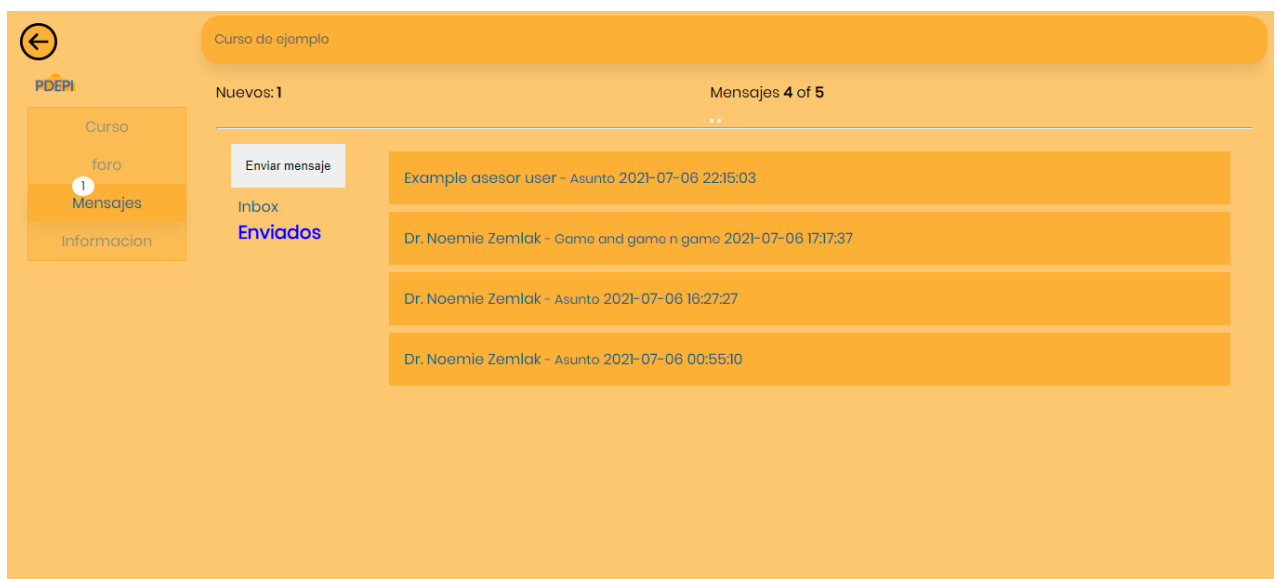
Normal B I U S

Mi comentario de prueba

Comentar

Mensajería

```
1 <template>
2   <div class="listamensajes-layout">
3     <transition name="fade" mode="out-in">
4       <div v-if="!showmensaje" key="listamensajes">
5         <div class="listamensajes-layout-header">
6           <div class="col-sm-3 col-md-2">
7             <span v-if="nuevos > 0" class="text-muted">
8               Nuevos:
9               <b>{{ nuevos }}</b>
10            </span>
11          </div>
12 > <div class="col-sm-9 col-md-10">...
26 </div>
27 </div>
28 <hr />
29 > <div class="listamensajes-layout-listamensajes">...
148 </div>
149 </div>
150 <div v-else key="viewmensaje">
151   <div @click="regresaralista" class="backtolist">Regresar</div>
152   <hr />
153   <div class="listamensajes-layout-listamensajes">
154     <div class="listamensajes-detalles">
155       <a href="javascript:void(0)" class="h4 d-block">Detalles:</a>
156       Enviado:
157       <p>{{ mensaje.created_at }}</p>
158       <a href="javascript:void(0)" @click="eliminarmensaje(mensaje.id)"
159         >Eliminar</a>
160     </div>
161   </div>
162 > <div class="listamensajes-body">...
186 </div>
187 </div>
188 </div>
189 </transition>
190 </div>
191 </template>
192
193 > <script>...
314
315 > <style>...
434 ■
```



Pruebas

Elementos de prueba

1. Comentarios: Modulo encargado de realizar el proceso de publicación de comentarios de un tema de discusión.
2. Mensajería: Modulo encargado de realizar el proceso de mensajería.

		Actividades
Características a probar	Funcionalidad	1. Comentar 2. Enviar mensaje 3. Leer mensaje
Nivel de prueba	Aplicación	
Objetivo de la prueba	Cumplimiento de requerimientos	
Enfoque para definición de casos de prueba	Caja negra	
Criterios de cumplimiento	Cumplimiento de requerimientos al 100%	

Detalles de la prueba

Descripción de requerimientos	Entrada	Salida obtenida	Evaluación
Comentar un tema de discusión	Tema de discusión	Notificación de comentario realizado	Exitosa
Enviar y recibir un mensaje	Curso	Funcionalidad rápida al enviar y recibir mensajes	Exitosa

3.1.6 Iteración 5

Planeación

Historias de usuario

HU8 Informes
Como asesor quiero consultar resultados de un curso creado para integrar información de los participantes de dicho curso.
<ul style="list-style-type: none">■ El asesor puede consultar las estadísticas de un espacio de trabajo.■ El asesor puede generar un informe del espacio de trabajo.

HU9 EvaluacionA
Como asesor quiero configurar una prueba para valorar el avance del curso impartido.
<ul style="list-style-type: none">■ El asesor puede crear una prueba.■ El asesor puede valorar una prueba.

Diseño

HU8 Informes

Para la historia de usuario HU8, se implementó un generador de pdf así como uno de xlsx para poder exportar información sobre los resultados obtenidos por los estudiantes matriculados. Información que también puede ser visualizada en el componente que se ha desarrollado.

X
Actividad
Entregas
Detalles

Nueva prueba 2021-07-06

Contenido

Mi pregunta 1

Genera tus preguntas

Tipo de pregunta

Selección

Pregunta

Mi pregunta con opciones

Agrega una opción

Opción

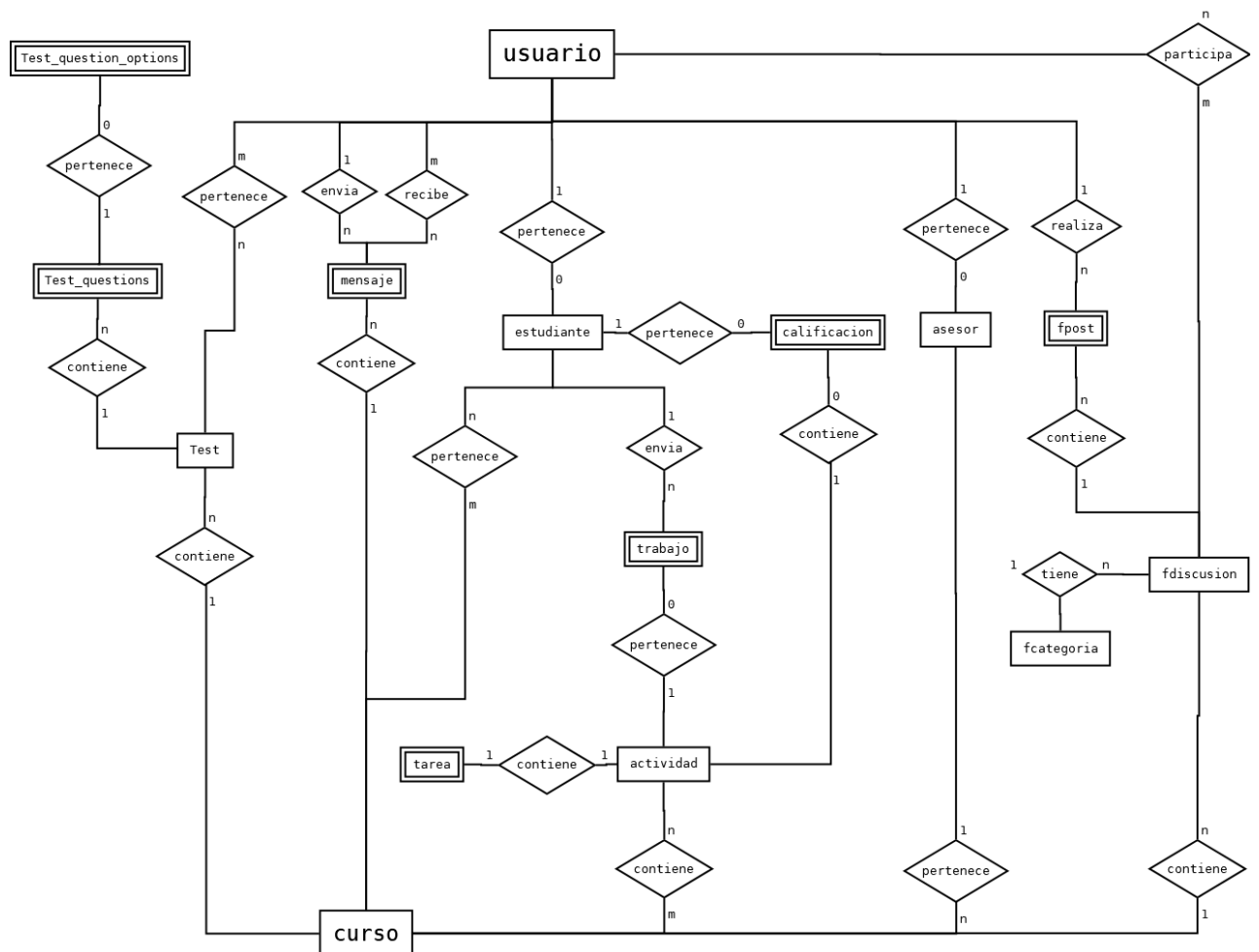
Agregar opción

Lista de opciones

opcion 1 opcion 2

Agregar pregunta

Modelo entidad-relación



Codificación

Informes

```
1 <template>
2   <div class="resumen-content">
3 >   <div class="resumen-content-header">...
16  </div>
17
18   <div class="resumen-content-tablecontent">
19     <table class="resumen-table">
20       <thead class="tb-h">
21         <tr>
22           <th scope="col">#</th>
23           <th scope="col">Nombre</th>
24           <th
25             scope="col"
26             v-for="actividad in actividades"
27             :key="actividad.type + actividad.id"
28           >
29             {{ actividad.title }}
30           </th>
31           <th scope="col" class="b-color">Promedio</th>
32         </tr>
33       </thead>
34       <tbody class="tb-lc">
35 >         <tr v-for="(estudiante, indexes) in estudiantes" :key="indexes">...
57       </tr>
58     </tbody>
59     <thead v-if="cargando">
60       <h3>Cargando ...</h3>
61     </thead>
62   </table>
63 </div>
64 </div>
65 </template>
66
67 > <script>...
108
109 > <style>...
153 |
```

PDEPI

Curso

◀ Volver a curso

1

foro

Mensajes

Información

Curso de ejemplo

Lista de participantes del curso

Exportar pdf | Exportar excel

#	Nombre	qui	voluptate	aut	et	quas	consequatur	non	velit	aut	quisquam	sunt
1	a	84	48	33	NA	Revision	NA	NA	33	76	60	10
2	ab	Revision	NA	Revision	17	82	NA	NA	92	49	Revision	91
3	ad	NA	Revision	NA	82	NA	Revision	NA	NA	Revision	NA	NA
4	aut	64	93	NA	NA	72	Revision	Revision	NA	NA	Revision	NA
5	aut	88	58	82	NA	NA	70	NA	Revision	Revision	Revision	35
6	autem	NA	NA	NA	84	NA	72	93	NA	NA	NA	80
7	autem	NA	34	NA	Revision	NA	NA	76	93	NA	100	NA
8	delectus	NA	NA	25	NA	NA	Revision	NA	NA	NA	89	NA
9	deserunt	NA	NA	Revision	NA	NA	Revision	NA	Revision	NA	NA	NA
10	dicta	15	NA	NA	Revision	46	Revision	NA	23	85	46	NA
11	dolorem	NA	NA	NA	3	NA	95	NA	NA	NA	Revision	NA

localhost8000/generarlista/40

Informe de activid...xlsx

11.8/11.8 KB

Evaluación

```
1 <template>
2   <div class="panel panel-default">
3     <div class="panel-heading">Contenido</div>
4     <div class="panel-body">
5       <vue-form-generator
6         :schema="schema"
7         :model="model"
8         :options="formOptions"
9       ></vue-form-generator>
10    </div>
11
12    <div class="footer">
13      <h3>Genera tus preguntas</h3>
14      <vue-form-generator
15        :schema="schemagenerator"
16        :model="modelgenerator"
17        :options="formOptionsgenerator"
18      ></vue-form-generator>
19      <div v-for="item in modelgenerator.values" :key="item.name" class="testshow-generator-option">
20        {{ item.name }}
21      </div>
22      <br />
23      <button class="testshow-generator-addbottom" @click="agregarpregunta">
24        Agregar pregunta
25      </button>
26    </div>
27  </div>
28 </template>
29
30 > <script>...
250
251 > <style>...
311
```

X

Actividad Entregas Detalles

Nueva prueba 2021-07-06

Contenido

Mi pregunta 1

Mi pregunta con opciones.

Mi pregunta con respuesta larga

mi segunda pregunta de respuesta corta

Genera tus preguntas

Tipo de pregunta

Pregunta

Pregunta creada

Pruebas

Elementos de prueba

1. Reporte: Modulo encargado de exportar la información del curso.
2. Evaluación: Modulo encargado de la administración y control de las pruebas.

		Actividades
Características a probar	Funcionalidad	1. Exportar pdf 2. Exportar excel 3. Crear evaluación
Nivel de prueba	Aplicación	
Objetivo de la prueba	Cumplimiento de requerimientos	
Enfoque para definición de casos de prueba	Caja negra	
Criterios de cumplimiento	Cumplimiento de requerimientos al 100%	

Detalles de la prueba

Descripción de requerimientos	Entrada	Salida obtenida	Evaluación
Exportar pdf	URL	Documento pdf	Exitosa
Exportar Excel		Documento.xlsx	Exitosa
Crear evaluación	Curso	Funcionalidad rápida al crear una evaluación	Exitosa

3.1.7 Iteración 6

Planeación

Historias de usuario

HU10 EvaluacionE
Como estudiante quiero consultar las pruebas para contestarlas, o realizar la entrega del trabajo correspondiente.
<ul style="list-style-type: none">■ El estudiante puede consultar las pruebas.■ El estudiante puede responder debidamente a una prueba.

Diseño

HU10 EvaluacionE

Para la historia de usuario HU10, se agrega un componente que se encargara del proceso de envío de respuestas.

X Actividad Entregas Detalles

Nueva prueba 2021-07-06

Contenido

Mi pregunta 1

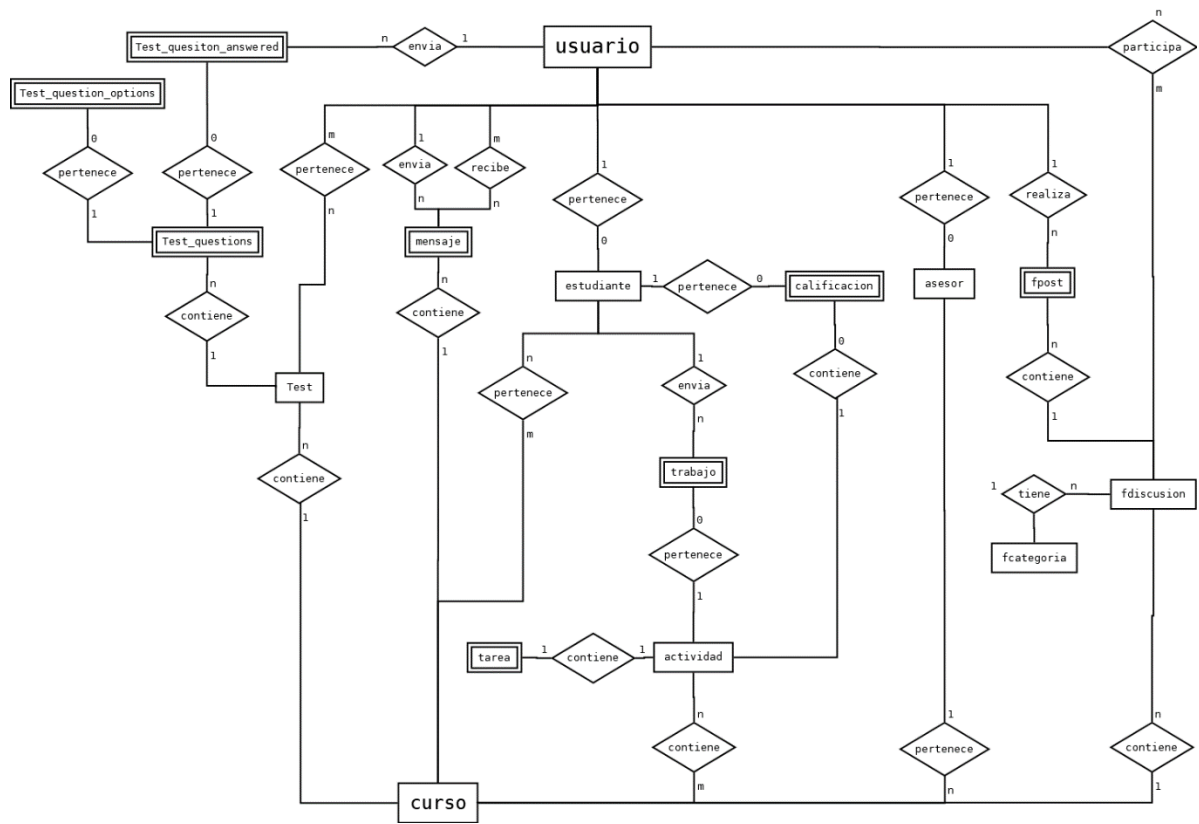
Mi pregunta con opciones.
<Nothing selected>

Mi pregunta con respuesta larga

mi segunda pregunta de respuesta corta

Registrar respuestas

Modelo entidad-relación



Codificación

Evaluación

```

1  <template>
2    <div class="panel panel-default">
3      <div class="panel-heading">Contenido</div>
4      <div
5        class="panel-body"
6        :class="{ 'prueba-enviada': this.actividad.estado }"
7      >
8        <vue-form-generator
9          :schema="schema"
10         :model="model"
11         :options="formOptions"
12       ></vue-form-generator>
13      </div>
14      <hr />
15      <div class="footer" v-if="!this.actividad.estado">
16        <button class="btn-registrarrespuestas" @click="responder">
17          Registrar respuestas
18        </button>
19      </div>
20    </div>
21  </template>
22
23 > <script> ...
154
155 > <style> ...
238

```

X
Actividad
Entregas 1
Detalles

Nueva prueba 2021-07-06

Contenido

Mi pregunta 1

Mi respuesta a pregunta 1

Mi pregunta con opciones.

opcion 2

Mi pregunta con respuesta larga

Mi respuesta a una pregunta de respuesta larga
asdasdasdadlkjaldkjadj
asdjkasjdaalksdjlkadas alksdj lkd jaslkdj alksjd lakjd asd

mi segunda pregunta de respuesta corta

Mi segunda respuesta a una pregunta de respuesta corta

Respuestas registradas

Pruebas

Elementos de prueba

1. Evaluación: Modulo encargado de la administración y control de las pruebas.

		Actividades
Características a probar	Funcionalidad	1. Responder evaluacion
Nivel de prueba	Aplicación	
Objetivo de la prueba	Cumplimiento de requerimientos	
Enfoque para definición de casos de prueba	Caja negra	
Criterios de cumplimiento	Cumplimiento de requerimientos al 100%	

Detalles de la prueba

Descripción de requerimientos	Entrada	Salida obtenida	Evaluación
Responder evaluación	Evaluación	Notificación de respuestas registradas	Exitosa

Capítulo IV Conclusiones

4.1 Conclusiones y recomendaciones

4.1.1 Conclusiones

- a) Se desarrolló una plataforma digital que permite al docente contar con un espacio virtual, en donde sea capaz de colocar todos los materiales de su curso, incluir foros, recibir tareas del estudiante, desarrollar pruebas, promover debates, chats y obtener estadísticas de evaluación.
- b) Se pretende que esta plataforma ayude a facilitar la interacción de los usuarios con la información que necesiten.
- c) Se pretende mejorar el tiempo necesario para visualizar los trabajos solicitados por el docente.
- d) Se pretende ayudar al docente a dar seguimiento de las tareas entregadas por los estudiantes,

4.1.2 Recomendaciones

- a) Se sugiere, continuar con el desarrollo de la plataforma con el fin de que se realicen más integraciones que ayuden a presentar la información de manera más amigable.
- b) No se recomienda el uso de plataforma en dispositivos con pantallas pequeñas, ya que algunos menús podrían no estar adaptados.
- c) Se recomienda que, al implementar la plataforma, tomar en cuenta el espacio disponible de almacenamiento, dado que los archivos que se dispongan se almacenaran de manera local.

Referencias bibliográficas

- Aretio, L. G., Corbella, M. R., & Figaredo, D. D. (2007). *De la educación a distancia a la educación virtual* (1 ed.). Barcelona, España: Ariel.
- colaboradores de Wikipedia. (2018, 3 junio). Plataforma educativa. Recuperado 14 de abril de 2020, de https://es.wikipedia.org/wiki/Plataforma_educativa
- colaboradores de Wikipedia. (2020, 20 febrero). MySQL. Recuperado 15 de abril de 2020, de <https://es.wikipedia.org/wiki/MySQL>
- H. (s. f.). Hispano/Guia-sobre-Git-Github-y-Metodologia-de-Desarrollo-de-Software-usando-Git-y-Github. Recuperado 15 de abril de 2020, de <https://github.com/Hispano/Guia-sobre-Git-Github-y-Metodologia-de-Desarrollo-de-Software-usando-Git-y-Github>
- Introducci3n a Vue.js. (s. f.). Recuperado 15 de abril de 2020, de <https://es.vuejs.org/v2/guide/>
- Laravel. (s. f.). Recuperado 15 de abril de 2020, de <https://desarrolloweb.com/home/laravel>
- Olea Deserti, E. O. D. (2002). LA EDUCACIÓN A DISTANCIA ¿MODALIDAD EDUCATIVA MODERNA? *Investigación Administrativa*, 31(90). Recuperado de <https://www.ipn.mx>
- Plataformas educativas ¿Qué son y para qué sirven? -. (2017, 23 noviembre). Recuperado 15 de abril de 2020, de <https://www.aula1.com/plataformas-educativas/>