



PLATAFORMA EDUCATIVA PARA LA MAESTRÍA EN CONSTRUCCIÓN.

Elaboro [Morales Pascual Josue](#) - 2020



MAESTRÍA EN CONSTRUCCIÓN

En la maestría en construcción se lleva a cabo la modalidad de enseñanza no presencial, por lo cual el intercambio de recursos se realiza por medio de las diferentes opciones que ofrece internet, como los correos electronicos, mensajes en alguna plataforma, y servicios de gestion de aprendizaje (moodle, blackboard, ...).



Esta modalidad presenta diferentes retos ya que mediante el uso de plataformas de terceros la administración de los recursos se ve condicionada a las opciones que estos presentan, así como su organización.

Debido a esto la experiencia de los participantes en algunas materias impartidas por la maestría ha presentado diversos problemas, como:

- Problemas en el flujo de navegación.
- Interfaces no amigables con usuarios poco familiarizados.
- Errores de navegación al compartir contenido.
- Problemas de acceso.
- Recepcion de trabajos mal nombrados.

Para impartir la modalidad de enseñanza no presencial se desarrollo una plataforma que permita de manera sencilla llevar a cabo las actividades de administración de los cursos ofertados.

Es una plataforma que incluye algunos aspectos de un entorno de aprendizaje, así como diferentes herramientas comunicativas, y de administración que facilitan la participacion de los usuarios.



PLATAFORMA EDUCATIVA PARA LA MAESTRÍA EN CONSTRUCCIÓN

Esta permite realizar tareas como:

- Organizar contenidos y actividades dentro de un curso online.
- Gestionar las matriculaciones de los estudiantes.
- Evaluar los progresos de los alumnos.
- Tener un seguimiento de trabajo durante el curso.
- Entre otros.

**Nueva actividad 2021-10-10**
Fecha de vencimiento: 2021-10-12

**Nueva prueba 2021-10-10**
Fecha de vencimiento: 2021-10-12

**Nueva actividad 2021-12-10 2021-1**
Fecha de vencimiento: 2021-12-12

Lista de participantes del curso

Reportar / Exportar

| # | Nombre | Edad | laboracion | ut | qu | curso | colpila | ut | salvo | problema | repel | ut | asa | datos | raman | alun | ad |
|---|--------|---------|------------|---------|----|-------|---------|----|-------|----------|-------|----|-----|-------|-------|------|----|
| 1 | a | 12 | Reactor | Reactor | E1 | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA |
| 2 | ad | 12 | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA |
| 3 | adido | 12 | SA | Reactor | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA |
| 4 | adit | Reactor | Reactor | E1 | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA |
| 5 | adit | Reactor | SA | Reactor | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA |
| 6 | adit | SA | E1 | Reactor | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA |
| 7 | adit | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA |
| 8 | adit | Reactor | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA |
| 9 | adit | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA | SA |

X

Actividad: Datos:

Resúmenes 20 de 40

| # | Actividad | Calificación | Integración |
|----|-----------|--------------|-------------|
| 1 | a | SA | Calificado |
| 2 | ad | SA | Se entregó |
| 3 | adido | SA | Se entregó |
| 4 | adit | SA | Se entregó |
| 5 | adit | SA | Se entregó |
| 6 | adit | SA | Se entregó |
| 7 | adit | SA | Se entregó |
| 8 | adit | SA | Se entregó |
| 9 | adit | SA | Se entregó |
| 10 | adit | SA | Se entregó |
| 11 | adit | SA | Se entregó |
| 12 | adit | SA | Se entregó |
| 13 | adit | SA | Se entregó |
| 14 | adit | SA | Se entregó |
| 15 | adit | SA | Se entregó |
| 16 | adit | SA | Se entregó |
| 17 | adit | SA | Se entregó |
| 18 | adit | SA | Se entregó |
| 19 | adit | SA | Se entregó |
| 20 | adit | SA | Se entregó |

PLATAFORMA DE DESARROLLO PROPIO

Este tipo de plataformas se diferencian en que no están dirigidas a su comercialización ni pretende una distribución masiva a un conjunto de organizaciones. Surgen en instituciones y grupos de investigación, con el objetivo de responder a necesidades educativas concretas.

A QUIEN VA DIRIGIDA

La plataforma cuenta con diferentes módulos para responder a las necesidades de gestión de la Maestría en Construcción. Enfocada en la simpleza y funcionalidad, para que profesores y estudiantes como usuarios puedan interactuar con ella fácilmente.

PORQUE ES DIFERENTE

Estas plataformas son totalmente personalizadas a las necesidades del proyecto. Una plataforma propia es la mejor opción para mantener una coherencia entre la aplicación y el modelo educativo de la institución que la desarrolla.

PLATAFORMA EDUCATIVA MAESTRÍA EN CONSTRUCCIÓN

Dentro de los cursos
se disponen de dos
tipos de actividades.



Actividades

Pruebas

También se dispone de diferentes modulos
que complementan la funcionalidad de la
plataforma.

Esta al registrarte
permite la selección
del tipo de usuario, el
cual determina el tipo
de interacción que se
tendra con la
plataforma.



Asesor



Estudiante

Al ingresar a la
plataforma, se podra
disponer de los cursos
registrados, o creados
segun el tipo de
usuario.



Inicio



Clases



Mi información

Curso

foro

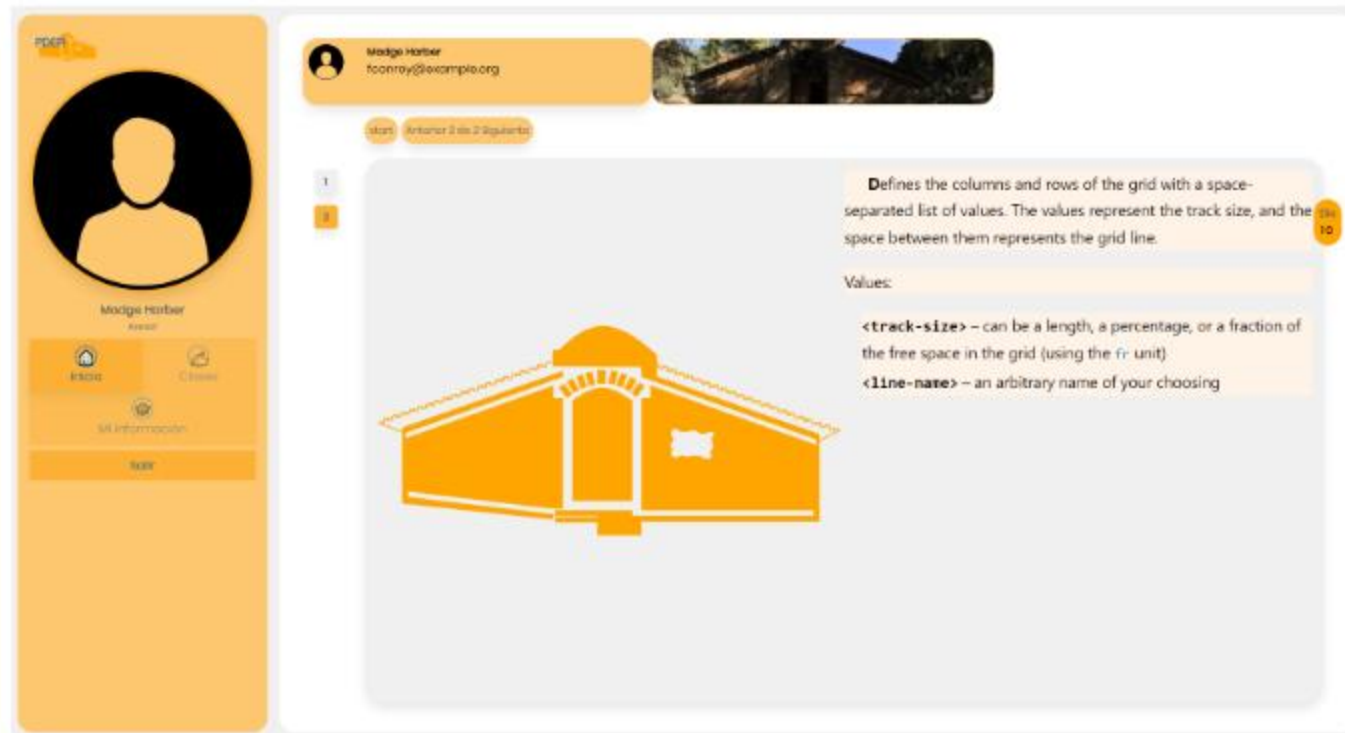
Mensajes

Informacion

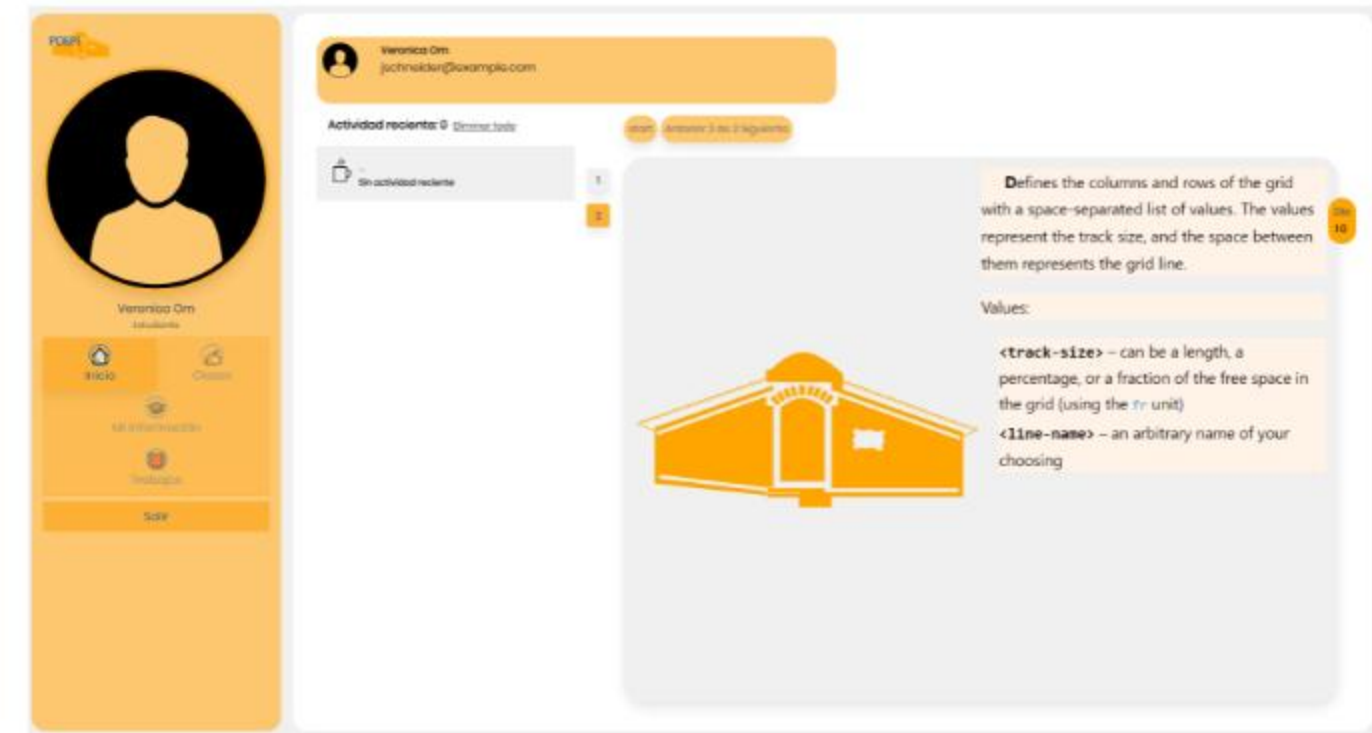
Ingreso a la plataforma

Los usuarios deben registrarse para poder acceder a la plataforma.

Al acceder se mostrará la pantalla de inicio respectiva.



Asesor



Estudiante

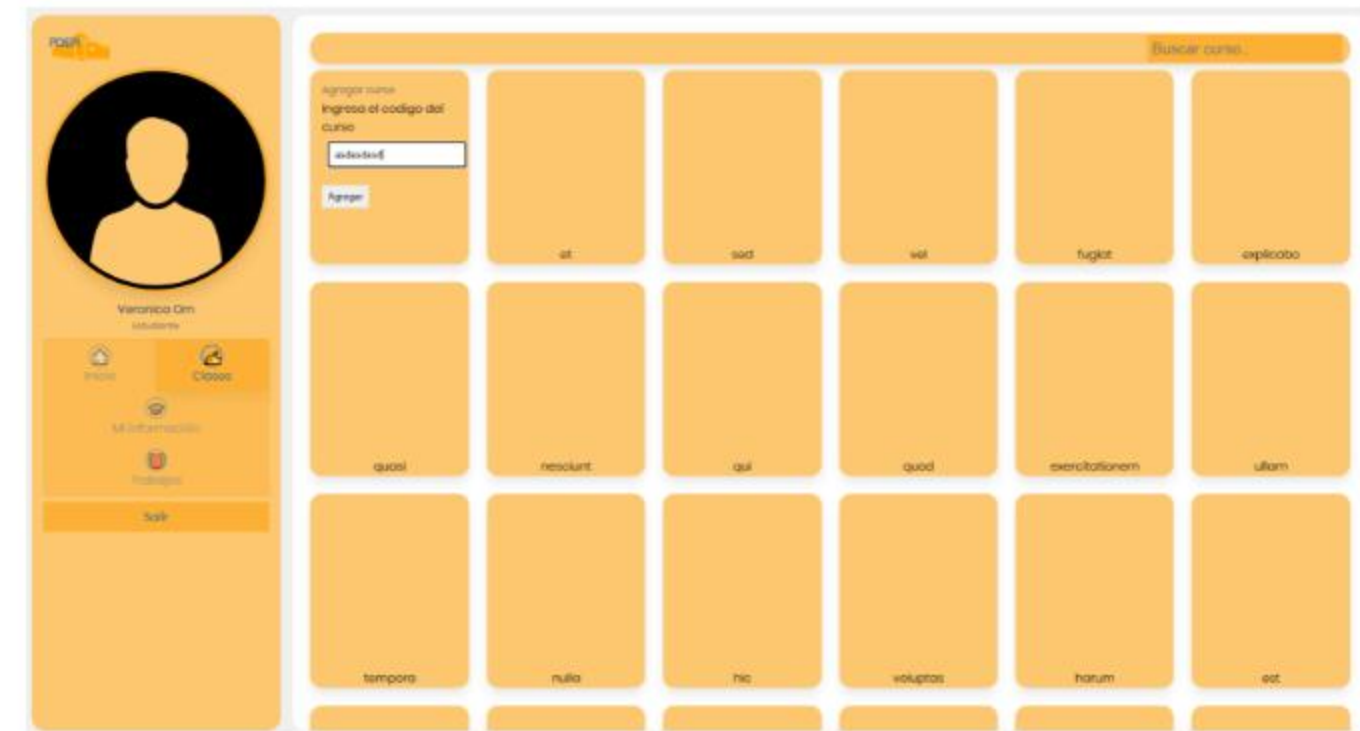
Integración con cursos

Los usuarios pueden crear o registrar un curso segun su tipo de cuenta.



Asesor

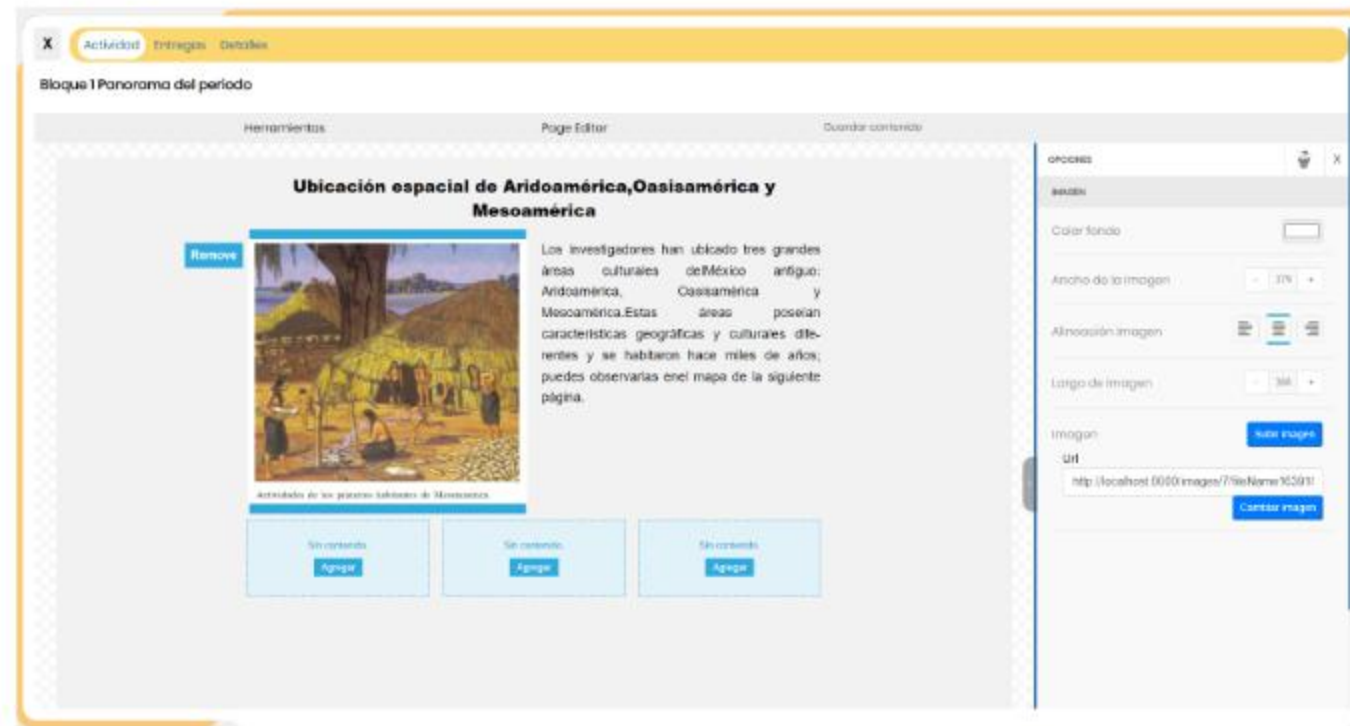
Podra crear nuevos cursos asi como administrarlos.



Estudiante

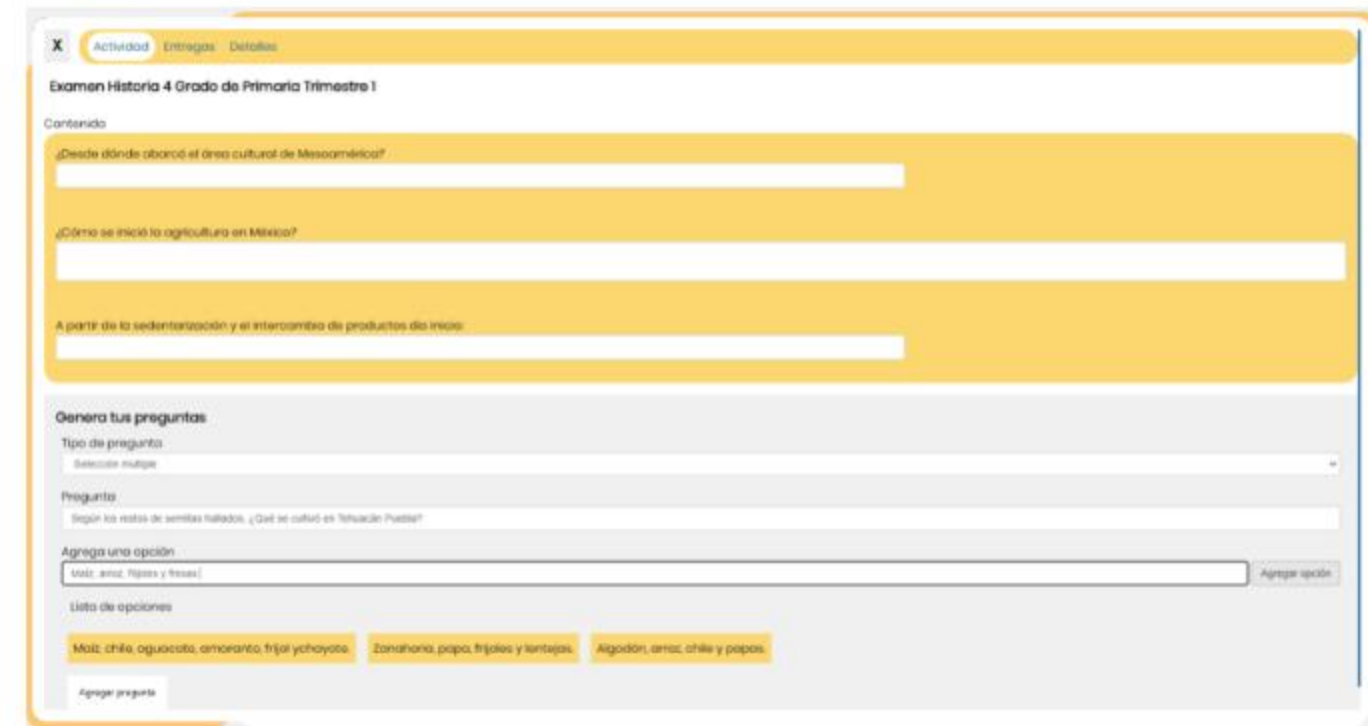
Tipos de actividades

El contenido del curso se compone de secciones llamadas actividades.
Las cuales son creadas con valores de inicio que podran ser editados.



Actividad

Por medio de un sistema de bloque se organiza la información que se desea presentar.



Prueba

Se agrega cada pregunta seleccionando un tipo y su contenido.

Otros módulos

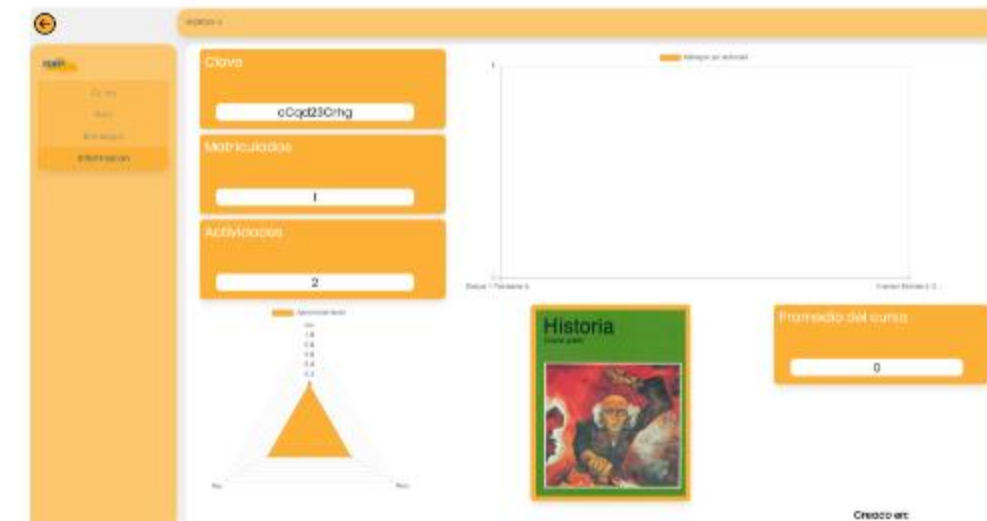
contenido



Foro
Puede crear temas de discusión y categorías para fomentar la participación de los usuarios.



Mensajes
Comunicación sencilla.



Información
Representación de la situación del curso.

Parte técnica

Modelo de diseño

Cliente - Servidor

Es un modelo de diseño de software en el que las tareas se reparten entre los proveedores de recursos o servicios, llamados servidores, y los demandantes llamados clientes.

Arquitectura de la aplicación

MVC - Es un patrón de arquitectura de software, que separa los datos y principalmente lo que es la lógica de negocio de una aplicación de su representación y el módulo encargado de gestionar los eventos y las comunicaciones.

Tecnologías usadas



Laravel



Vuejs



Mysql

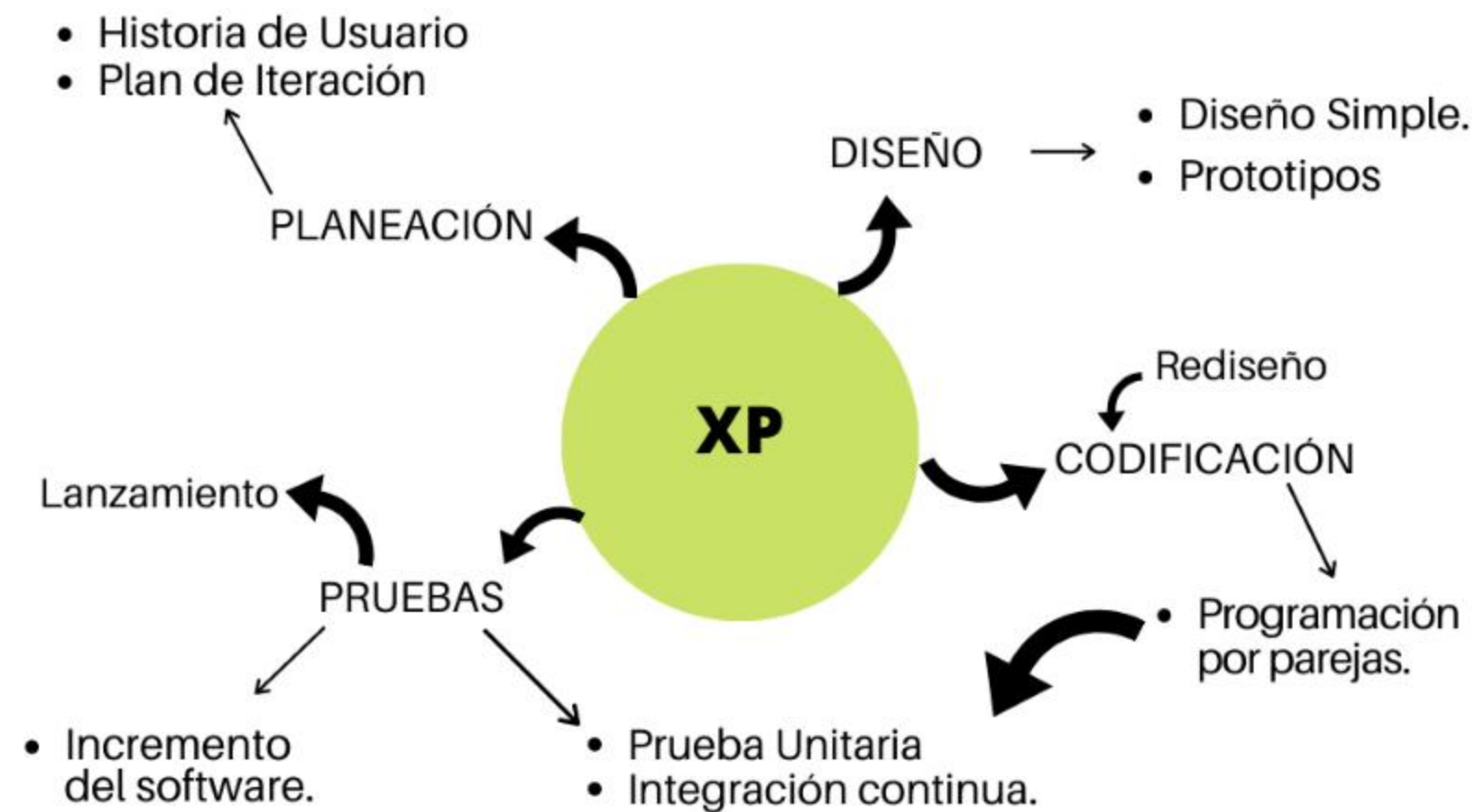
Plataforma

Web

ETAPAS DE DESARROLLO

Métodología XP

Es un conjunto de técnicas que dan agilidad y flexibilidad en la gestión de proyectos. Y se centra en crear un producto según los requisitos exactos del cliente.



angierodriguez.co

Ciclo de vida

FASE 1 PLANEACIÓN

Según la identificación de las historias de usuario, se priorizan y se descomponen en mini-versiones. La planificación se va a ir revisando. Cada iteración, se debe obtener un software útil, funcional, listo para probar y lanzar.

Lista de historias de usuario

| Historia | Nombre | Iteración |
|----------|---------------------------|-----------|
| HU1 | Autenticación de usuarios | 1 |
| HU2 | Cursos asesor | 1 |
| HU3 | Actividades asesor | 2 |
| HU4 | Cursos estudiante | 2 |
| HU5 | Actividades estudiante | 3 |
| HU6 | Foro | 3, 4 |
| HU7 | Mensajería | 4 |
| HU8 | Informes | 5 |
| HU9 | Evaluación asesor | 5 |
| HU10 | Evaluación estudiante | 6 |

FASE 2 DISEÑO

En este paso se intentará trabajar con un código sencillo, haciendo lo mínimo imprescindible para que funcione. Se obtendrá el prototipo.

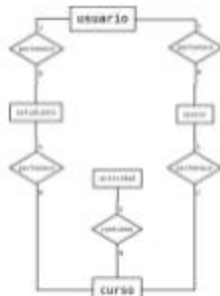
BD

Prototipo

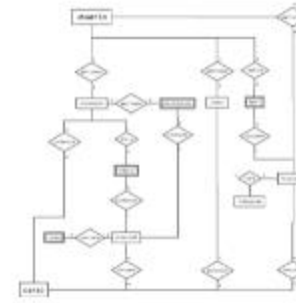
#1



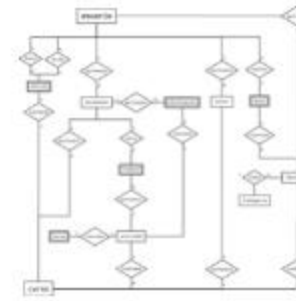
1



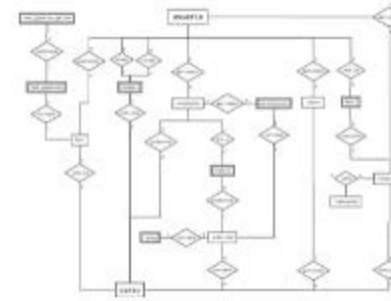
2



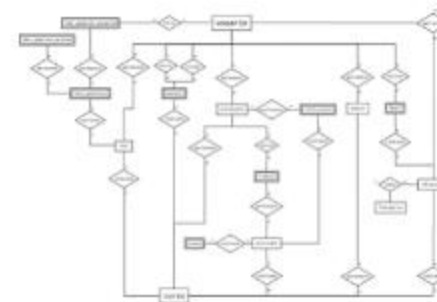
3



4



5



6

FASE 3 CODIFICACIÓN

La programación aquí se hace «a dos manos», en parejas en frente del mismo ordenador. Incluso, a veces se intercambian las parejas. De esta forma, nos aseguramos que se realice un código más universal, con el que cualquier otro programador podría trabajar y entender. Y es que deber parecer que ha sido realizado por una única persona. Así se conseguirá una programación organizada y planificada.

FASE 4 PRUEBAS

Se deben realizar pruebas automáticas continuamente. Al tratarse normalmente de proyectos a corto plazo, este testeo automatizado y constante es clave. Además, el propio cliente puede hacer pruebas, proponer nuevas pruebas e ir validando las mini-versiones.

FASE 5 LANZAMINETO

Si hemos llegado a este punto, significa que hemos probado todas las historias de usuario o mini-versiones con éxito, ajustándonos a los requerimientos del clientes. Tenemos un software útil y podemos incorporarlo en el producto.



INICIA SESIÓN

Correo

Contraseña

augusta.botsford@c

INGRESAR

☐ Recuerdame

Olvide [Usuario / contraseña?](#)

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

GRACIAS.

Fin de presentación.