

MODULO DE QUIZ

---

Departamento de transferencia de tecnología (DTT)

# Manual de Usuario (Tutor, Catedrático)

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA, FACULTAD DE INGENIERIA

# ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS

---

© Facultad de Ingeniería, USAC  
2018 Guatemala, Guatemala • Zona 12  
Ciudad Universitaria, Edificio T3

---

# Tabla de Contenidos

Modulo de quiz .....	1
Tipos de preguntas .....	1
Opción Múltiple .....	1
Falso y Verdadero .....	1
Respuesta Directa o respuesta corta .....	2
Sistema de calificación .....	2
Menu principal .....	2
Crear .....	3
Consultar .....	5
Ver detalle del quiz .....	5
Crear programación. ....	5
Reportes . ....	6
Acceso rápido a la programación de un quiz.....	8

## Modulo de quiz

*Este modulo del sistema DTT permite a los tutores académicos y catedráticos creación y gestión de actividades de tipo Cuestionario, que podrán relacionarse con actividades del curso definidas en la planificación dentro de las categorías de exámenes cortos y examen final.*

A continuación se detallan las instrucciones necesarias para poder utilizar el modulo de quiz de forma correcta.

### Tipos de preguntas

Un quiz será identificado por el tema a evaluar y dispondrá de un conjunto de preguntas de los siguientes tipos:

#### Opción Múltiple

Estas preguntas dispondrán de una lista de posibles opciones donde una o mas de ellas son verdaderas. Si la respuesta del alumno incluye al menos una respuesta incorrecta la pregunta será considerada incorrecta, si la respuesta del alumno incluye un subconjunto de las respuestas correctas se le otorgara  $\frac{1}{2}$  pregunta correcta y si incluye el conjunto completo de respuestas correctas será considera correcta.

A continuación se ejemplifica este tipo de preguntas:

3. ROLES GENERICO DE SCRUM

Tipo: Pregunta de Opcion Multiple

Respuestas:

- 1. Product Owner **Correcta**
- 2. SCRUM Master **Correcta**
- 3. Team SCRUM **Correcta**
- 4. Jefe de Proyecto
- 5. Jefe de QA

#### Falso y Verdadero

Este tipo de preguntas incluyen un enunciado en el encabezado y el alumno debe indicar si el mismo es correcto o no.

A continuación se ejemplifica este tipo de pregunta:

4. DAILY SCRUM ES UN TIPO DE REUNION DE SCRUM

Tipo: Pregunta de falso/verdadero

Respuesta Correcta: true

### Respuesta Directa o respuesta corta

Este tipo de preguntas deben ser contestadas de forma directa por el estudiante y debe utilizarse para preguntas con respuestas muy puntuales, pues la respuesta debe ser exactamente igual para considerarse correcta.

A continuación se ejemplifica este tipo de preguntas:

INGRESE LA PREGUNTA:

Cuales son las siglas que identifican a la Universidad de San Carlos de Guatemala?

Ingrese respuesta corta:

USAC

## Sistema de calificación

La ponderación de un quiz se definirá por a ponderación asignada a la actividad creada en la planificación de curso y que se ha relacionado con el quiz en la pantalla de programación de actividades tipo quiz. El 100% de esta ponderación será distribuido de forma equitativa entre el numero de preguntas que tiene el quiz, por ejemplo si la actividad se ha planificado con una pondera de 10 puntos y el quiz relacionado incluye 10 preguntas cada una de ellas tendrá el valor de un punto.

Considerar que las preguntas de tipo cuestionario pueden ser parcialmente correctas si el alumno ha contestado un subconjunto de las respuestas correctas y no ha incluido ninguna respuesta incorrecta en su respuesta, de allí que es posible que el alumno tenga un numero no entero de preguntas correctas por ejemplo 9.5 de 10.

## Menu principal

Para navegar el menú principal del modulo de quiz, el usuario debe situarse primeramente en la pantalla de mis cursos, seleccionando el semestre y curso en el que funge como tutor académico o catedrático.

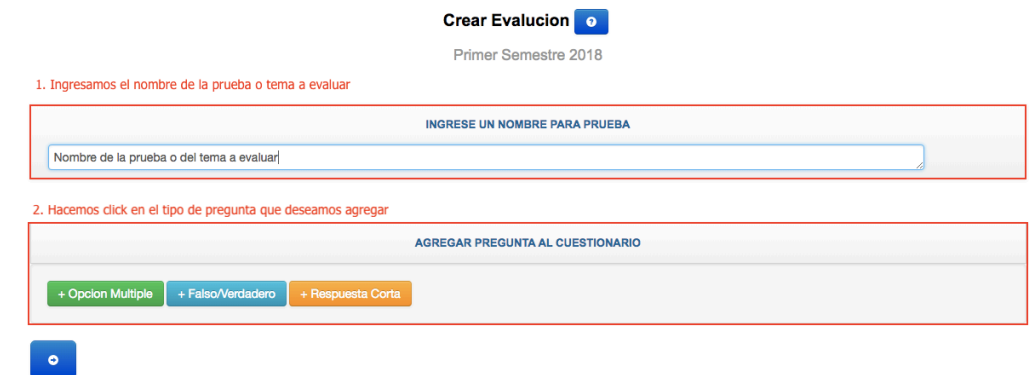


Al hacer clic en el botón “Evaluaciones” será dirigido al menú del modulo de quiz.



### Crear .

Esta opción permitirá al usuario crear un nuevo cuestionario agregando preguntas de forma dinámica.



## Agregar pregunta de opción múltiple

**INGRESE LA PREGUNTA:**

Seleccione los tipos de datos primitivos

1. Ingresamos la pregunta o enunciado

2. Por defecto dispondrá de 5 opciones de respuesta, puede eliminar alguna opción haciendo clic en el botón con la X o bien agregar una nueva opción haciendo clic en el botón, Agregar una nueva respuesta. Para marcar una opción como correcta debe marcar la casilla de selección de la respuestas correspondiente.

3. Para guardar la pregunta en el quiz debe hacer clic en el boton azul. Si desea eliminar la pregunta debe hacer clic en el boto eliminar identificado con el icono del cesto de basura.

Respuestas:

A. int	<input checked="" type="checkbox"/> Correcta	X
B. string	<input type="checkbox"/> Correcta	X
C. char	<input checked="" type="checkbox"/> Correcta	X
D. boolean	<input checked="" type="checkbox"/> Correcta	X
E. objetc	<input type="checkbox"/> Correcta	X

+ Agregar una nueva respuesta

## Agregar una pregunta de falso y verdadero

**INGRESE LA PREGUNTA:**

El tipo de dato String es un tipo primitivo?

1. Ingresamos la pregunta

2. Seleccionamos la opción correcta

3. Guardamos

2. Seleccione el valor de verdad:

☐ Verdadero

☒ Falso

## Agregar una pregunta de respuesta directa

**INGRESE LA PREGUNTA:**

Tipo de dato para almacenar un carácter individual

1. Ingresar la pregunta

3. Guardamos

3. Ingrese respuesta corta:

Char

2. Ingresamos la respuesta

Agregamos todas las preguntas que conformaran la evolución y al tener completo el conjunto de preguntas hacemos clic en el botón siguiente identificado con el icono de una flecha.

**INGRESE LA PREGUNTA:**

Tipo de dato para almacenar un carácter individual

3. Ingrese respuesta corta:

Char

**AGREGAR PREGUNTA AL CUESTIONARIO**

+ Opcion Multiple + Falso/Verdadero + Respuesta Corta

Hacemos clic en este icono para guardar el cuestionario.

### Consultar .

En esta opción el usuario podrá ver el conjunto exámenes creados para el curso tanto en el laboratorio como en la clase, y tendrá la posibilidad de consultar el detalle del examen y de programarlo en una actividad planificada para este curso.

#### Mis Evaluaciones

Primer Semestre 2018

ID DE QUIZ	TITULO	CREADO POR	CURSO	FECHA	VER	CREAR PROGRAMACION
16	Metodologías tradicionales y metodologías ágiles	Samuel Rolando Matheu Macajola	Analisis y Diseño de Sistemas 2(Seccion A+)	2018-02-08	<a href="#">Ver</a>	<a href="#">Ir a programacion</a>
1	SCRUM MASTER TEST	Samuel Rolando Matheu Macajola	Analisis y Diseño de Sistemas 2(Seccion A+)	2018-02-10	<a href="#">Ver</a>	<a href="#">Ir a programacion</a>
2	Test de Prueba para la Clase	WILLIAM SAMUEL GUEVARA ORELLANA	Analisis y Diseño de Sistemas 2(Seccion A+)	2018-02-11	<a href="#">Ver</a>	<a href="#">Ir a programacion</a>
3	Examen de Prueba	WILLIAM SAMUEL GUEVARA ORELLANA	Analisis y Diseño de Sistemas 2(Seccion A+)	2018-02-11	<a href="#">Ver</a>	<a href="#">Ir a programacion</a>
4	Conceptos basicos de programacion	WILLIAM SAMUEL GUEVARA ORELLANA	Analisis y Diseño de Sistemas 2(Seccion A+)	2018-02-11	<a href="#">Ver</a>	<a href="#">Ir a programacion</a>

### Ver detalle del quiz

Para poder consultar el detalle de la evolución hacemos clic en el botón “Ver”

#### Mis Evaluaciones

Primer Semestre 2018

ID DE QUIZ	TITULO	CREADO POR	CURSO	FECHA	VER	CREAR PROGRAMACION
16	Metodologías tradicionales y metodologías ágiles	Samuel Rolando Matheu Macajola	Analisis y Diseño de Sistemas 2(Seccion A+)	2018-02-08	<a href="#">Ver</a>	<a href="#">Ir a programacion</a>
1	SCRUM MASTER TEST	Samuel Rolando Matheu Macajola	Analisis y Diseño de Sistemas 2(Seccion A+)	2018-02-10	<a href="#">Ver</a>	<a href="#">Ir a programacion</a>
2	Test de Prueba para la Clase	WILLIAM SAMUEL GUEVARA ORELLANA	Analisis y Diseño de Sistemas 2(Seccion A+)	2018-02-11	<a href="#">Ver</a>	<a href="#">Ir a programacion</a>
3	Examen de Prueba	WILLIAM SAMUEL GUEVARA ORELLANA	Analisis y Diseño de Sistemas 2(Seccion A+)	2018-02-11	<a href="#">Ver</a>	<a href="#">Ir a programacion</a>
4	Conceptos basicos de programacion	WILLIAM SAMUEL GUEVARA ORELLANA	Analisis y Diseño de Sistemas 2(Seccion A+)	2018-02-11	<a href="#">Ver</a>	<a href="#">Ir a programacion</a>

### Crear programación.

Esta opción será utilizada para relacionar un quiz con una actividad de la clase o del laboratorio. Las actividades que se pueden relacionar con un quiz son únicamente las de los tipos: Exámenes corto, y Examen final.



## Programacion de Evaluacion: Conceptos basicos de programacion

INFORMACION GENERAL DE LA EVALUACION			
<b>Creador:</b> WILLIAM SAMUEL GUEVARA ORELLANA			
<b>Curso:</b> Analisis y Diseño de Sistemas 2(Seccion A+)			
<b>Fecha de creacion:</b> 2018-02-11			

CREACION DE PROGRAMACION PARA LA ACTIVIDAD TIPO EVALUACION			
1. Seleccionamos la categoría de la actividad a relacionar con el quiz.		2. Dependiendo de la categoría se cargaran las actividades disponibles.	
<b>Categoría de actividades:</b>	<input type="text" value="Exámenes Cortos"/>	<b>Seleccione una actividad:</b>	<input type="text" value="Corto 2"/>
<b>Fecha de ejecución:</b>	<input type="text" value="2018-02-10"/>	<b>Horario de ejecución:</b>	<input type="text" value="23:00"/>
<b>Duración en minutos:</b>	<input type="text" value="mins"/>	<input type="checkbox"/> -- Proteger --	<input type="text" value="Clave de Seguridad"/>
3. La fecha es obtenida de la fecha de la actividad creada en el planificador, completamos el resto de campos y si deseamos que la actividad este protegida por un password, lo indicamos en esta pantalla.			4. Grabamos la programación
			<input type="button" value="Grabar Programacion"/>

### Reportes .

En esta opción el usuario podrá ver el listado de actividades programadas para realizarse por medio de un quiz, el reporte de notas estará disponible únicamente para aquellas actividades ya realizadas, para las actividades pendientes de cumplimentar no estará habilitado este botón. De igual forma la nota de la actividad será cargada automáticamente a las notas de actividades del curso, donde podrá realizar las modificaciones de notas bajo las condiciones ya estipulas en modificación de notas de actividades.

## Reportes de evaluaciones

Primer Semestre 2018

REPORTES DISPONIBLES						
ACTIVIDAD	QUIZ	FECHA DE PROGRAMACION	DURACION	ESTADO	PRIVACIDAD	REPORTE
Corto 3 Clase	Test de Prueba para la Clase	2018-02-11	5 Minutos	REALIZADO	PUBLICO	<input type="button" value="Ir a reporte"/>
Corto 4 Clase	Examen de Prueba	2018-02-11	59 Minutos	REALIZADO	PUBLICO	<input type="button" value="Ir a reporte"/>

Detalle del reporte

REPORTE DE NOTAS DE ACTIVIDAD TIPO QUIZ

INFORMACION GENERAL DE LA EVALUACION				
Nombre de la actividad: Corto 1				
Tema: Metodologías tradicionales y metodologías ágiles				
Fecha de ejecucion: 2018-02-08				
Hora de ejecucion: 5:23:00				

DETALLE DE LA EVALUACION				
CARNET	TOTAL DE PREGUNTAS	PREGUNTAS CORRECTAS	NOTA	NOTA SOBRE 100
200212984	5	4.5	4.5	90.00
200915754	5	5.0	5.0	100.00
201113895	5	4.0	4.0	80.00

Comprobación de notas en actividades.

Corto 2

Fecha Inicio

2018-02-10

Fecha Fin

2018-02-10

Actividad de Laboratorio

Si

Categoría

Exámenes Cortos

Curso

Análisis y Diseño de Sistemas 2(Sección A+)

Semestre

Primer Semestre 2018

Descripción

Corto 2

Carga masiva de notas

Nota: Este proceso puede durar varios minutos.

Fomato(CSV delimitado por comas):

Carnet,Nota

200011223,80.00

200011223,75.55

200011223,75

Choose File

no file selected

Cargar

Añadir Nueva Nota

Carnet

Nota

+ Añadir Nota

Listado de Estudiantes

Aviso!

- Las notas ingresadas deben ser sobre 100 puntos

- Debe ingresar únicamente las notas de los estudiantes que participaron de la actividad

- Para que esta actividad sea tomada en cuenta en su reporte, debe ingresar cierto porcentaje del total de las notas ingresadas.

Editar Todas

Eliminar todas

Carnet	Nombre	Nota	Acciones
200212984	Jorge Miguel Vásquez Contreras	60.00	<div><div></div><div></div></div>
200915754	Dayton Estuardo García Montufar	87.50	<div><div></div><div></div></div>
201113895	Elmer Brian Joab Ruano Illescas	60.00	<div><div></div><div></div></div>

Editar Todas

Eliminar todas

## Acceso rápido a la programación de un quiz.

Desde la pantalla de planificación de actividades, se ha agregado un icono de acceso rápido a la programación de un quiz.


[Actividades de Clase](#) [Actividades de Laboratorio](#) [Actividades sin Métrica](#) [Actividades Asignadas](#)

Fecha limite para ingreso de actividades con nota específica: 2018-03-15 00:00:00













■ Notas arriba del promedio ■ Notas en el promedio ■ Notas abajo del promedio

[Ver Detalle](#)



**Tareas ( 25.00 pts )**

Nombre	Nota	Fecha Inicio	Fecha Final	Actividades Entregadas	Promedio de Notas	Acciones
Tarea	P.N.	2018-02-10	2018-02-10	0 / 3	0.0	

**Exámenes Cortos ( 30.00 pts )**

Nombre	Nota	Fecha Inicio	Fecha Final	Actividades Entregadas	Promedio de Notas	Acciones
Corto 1	P.N.	2018-02-08	2018-02-08	3 / 3	90.0	 
Corto 2	P.N.	2018-02-10	2018-02-10	3 / 3	69.17	 
Corto 3	P.N.	2018-02-10	2018-02-10	2 / 3	75.0	 
Corto 4	P.N.	2018-02-10	2018-02-10	1 / 3	37.5	 
Corto 5	P.N.	2018-02-10	2018-02-10	0 / 3	0.0	 
Corto 6	P.N.	2018-02-10	2018-02-10	0 / 3	0.0	 

**Proyectos ( 30.00 pts )**

Nombre	Nota	Fecha Inicio	Fecha Final	Actividades Entregadas	Promedio de Notas	Acciones
Proyecto Unico	30.00	2018-02-10	2018-02-10	0 / 3	0.0	 

**Examen Final ( 10.00 pts )**

Nombre	Nota	Fecha Inicio	Fecha Final	Actividades Entregadas	Promedio de Notas	Acciones
Examen Final	10.00	2018-02-10	2018-02-10	0 / 3	0.0	