**Plataforma de aprendizaje para la formación virtual por medio de la gamificación**

**Juan Sebastian Vergara Portillo**

**Johan Antonio Telleria Marín ( Líder )**

**Unidades Tecnológicas de Santander UTS**

**Planeación de Sistemas Informáticos**

**23/11/2024 de 2024**

**Implementación de la Plataforma de Aprendizaje Virtual**

Objetivo:

Asegurar que la plataforma funcione correctamente y cumpla con los requisitos educativos y de gamificación.

Actividades Principales:

* Migración de Datos: Transferencia de materiales educativos desde plataformas anteriores hacia la nueva base de datos centralizada que va a ser MySQL
* Capacitación: Realizar talleres prácticos para instructores y estudiantes sobre el uso de la plataforma, incluyendo la funcionalidad de gamificación.
* Pruebas de Usuario (UAT): Validar que las características clave como la asignación de puntos, niveles y recompensas virtuales funcionan según lo esperado.

Gestión del Cambio:

* Comunicación: Informar a todos los involucrados (administradores, instructores y estudiantes) sobre los beneficios y uso de la nueva plataforma.
* SoporteContinuo: Establecer un sistema de asistencia técnica durante las primeras semanas de implementación.

Monitoreo Post-Implementación:

* Medir indicadores como:
  + Tasa de participación de los estudiantes.
  + Tiempo promedio de conexión y uso de recursos.
  + Detección y reporte de errores.

Mantenimiento de la Plataforma

Objetivo:

Garantizar que la plataforma se mantenga actualizada y operativa frente a nuevos requisitos educativos y tecnológicos.

Tipos de Mantenimiento:

1. Correctivo: Resolver problemas en características gamificadas (errores en la asignación de puntos).
2. Adaptativo: Ajustar la plataforma para cumplir con nuevos estándares de accesibilidad.
3. Perfectivo: Incorporar nuevas mecánicas de juego basadas en la retroalimentación de los usuarios.
4. Preventivo: Implementar mejoras de seguridad para proteger datos sensibles.

Requisitos:

* SoporteTécnico: Equipo disponible para resolver incidencias.
* Actualizaciones: Mejoras en el diseño del sistema de gamificación.
* Monitoreo: Analizar métricas de uso y engagement.