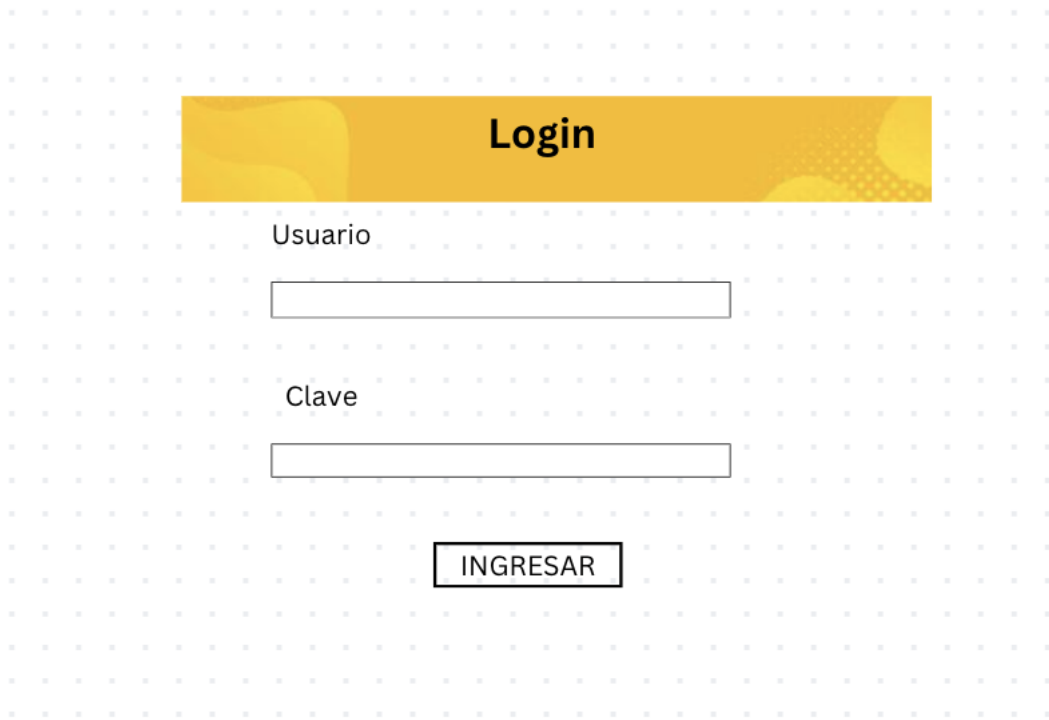
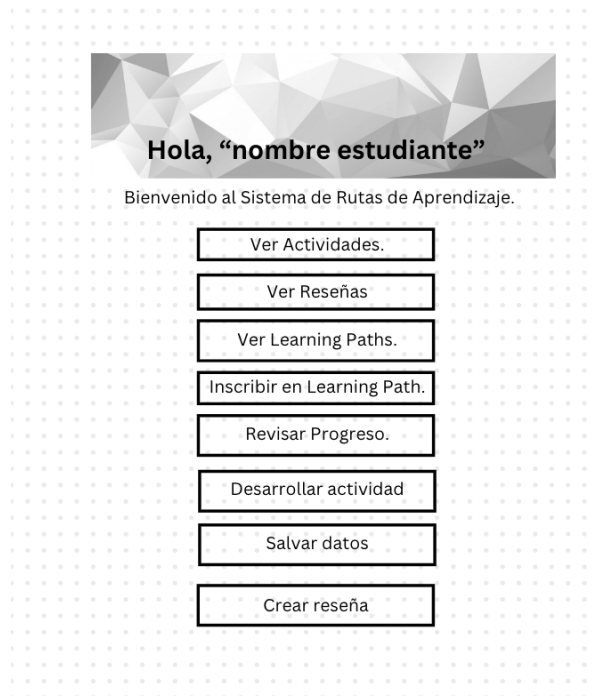


INTERFAZ GRAFICA

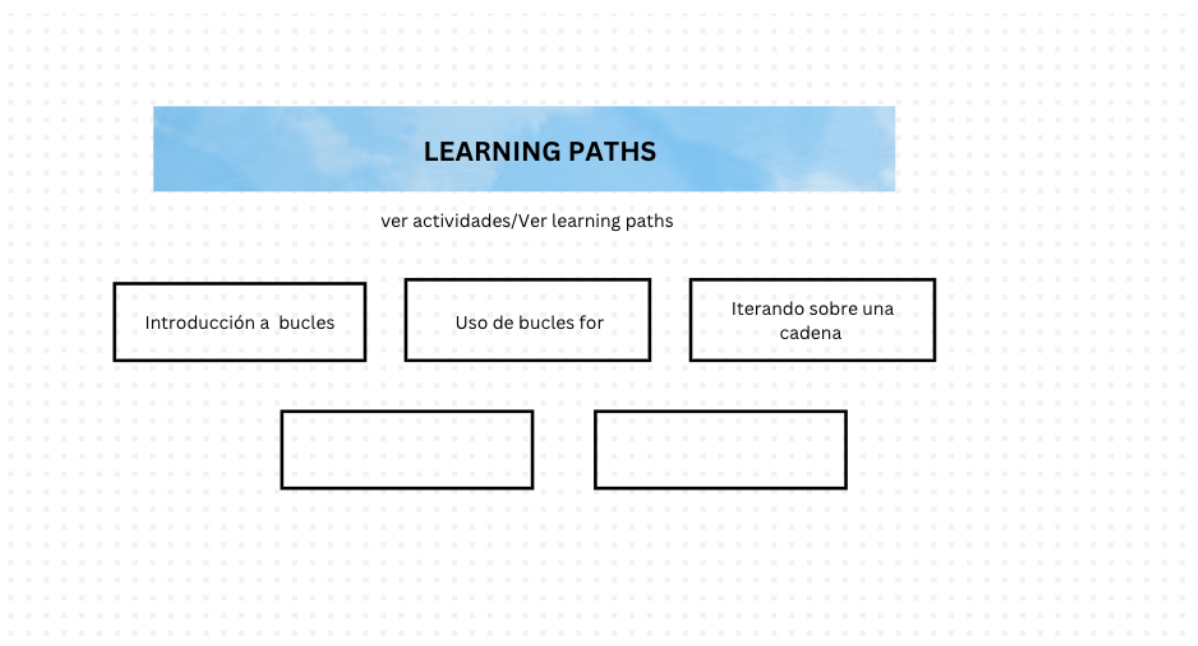
1. Se debe ingresar desde el log in, evitando que alguien ingrese a la ventana principal saltándose el login. El programa inicia con una ventana de Login, en la que el usuario debe colocar su usuario y contraseña, según el rol del usuario se desplegara otra ventana con diferentes opciones. Se tienen 2 opciones: Profesor y estudiante

The image shows a login form on a light gray background with a faint grid of dots. At the top, there is a yellow rectangular header with the word "Login" in bold black text. Below the header, the label "Usuario" is positioned above a white rectangular input field. Further down, the label "Clave" is positioned above another white rectangular input field. At the bottom of the form, there is a black rectangular button with the word "INGRESAR" in white capital letters.

2. Este es la ventana que se le muestra al estudiante, en la que puede escoger diferentes funciones haciendo click los botones del panel.



3. La primera y tercera opción “Ver learning paths” y “ver actividades” se vería así:



4. La opción de ver reseña tendrá un campo donde se podrá buscar la actividad que quiere revisar, al oprimir el botón buscar, se desplegara la actividad según el código y se podrá ver esa reseña.

Ver reseña

Digite la id de la actividad que quiere revisar

BUSCAR

5. La opción “inscribir learning path” será simplemente como el nombre lo indica y se muestra en la figura a continuación, al dar al botón inscribir saldrá un mensaje diciendo “se ha inscrito correctamente”

INSCRIBIR LEARNING PATH

Inserte la id del learning path que quiere inscribir

INSCRIBIR

6. Revisar progreso se vería como la siguiente imagen, al dar click en buscar aparecerá el progreso de manera estadística

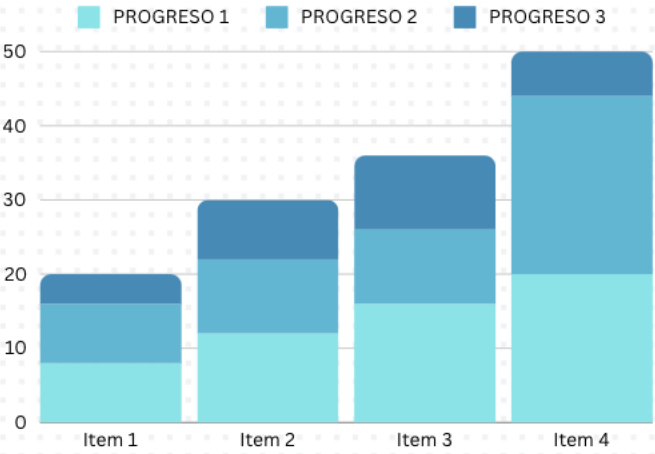


Revisar progreso

Ingrese el login del estudiante que quiere revisar

Ingrese el id del learning path que quiere revisar

BUSCAR



7. La imagen muestra una ventana donde el estudiante puede seleccionar y desarrollar actividades. Incluye campos para ingresar el ID del camino y la actividad, un botón para listar actividades disponibles, y otro para iniciar la actividad seleccionada.

The screenshot shows a window titled "Desarrollar actividad". It contains a text input field with the placeholder "Ingrese el id del learning path al cual pertenece la actividad". Below this is a button labeled "Listar Actividades". Under the button is a large, empty rectangular area labeled "Lista de Actividades:". Below this area is another text input field with the placeholder "Digite el id de la actividad que quiere realizar". At the bottom is a button labeled "Iniciar Actividad".

8. La imagen muestra una ventana para que el estudiante reseñe una actividad ingresando su ID, escribiendo una opinión y asignando una calificación del 1 al 5, con un botón para enviar la información.

The screenshot shows a window titled "crear reseña". It contains a text input field with the placeholder "Ingrese el id de la actividad que quiere reseñar". Below this is a text area with the placeholder "Cual fue su opinion acerca de la actividad?". Below the text area is another text input field with the placeholder "Que calificacion le da a esta actividad? (Numero del 1 al 5)". At the bottom is a button labeled "ENVIAR".

9. Este es la ventana que se le muestra al profesor, en la que puede escoger diferentes funciones haciendo click los botones del panel.



Panel del Profesor

Crear Actividad

Editar Actividad

Crear Learning Path

Editar Learning Path.

Progreso de Estudiantes.

10: La imagen muestra una ventana para editar una actividad, donde se ingresa el ID de la actividad a modificar. Incluye botones para seleccionar el tipo de actividad (quiz, examen, encuesta, recurso educativo) y campos para editar descripción, objetivos, nivel de dificultad, duración, fecha límite, actividades previas y de seguimiento. Un botón "EDITAR ACTIVIDAD" permite guardar los cambios.

Editar actividad

Digite la id de la actividad que quiere editar (Solo puede editarla si usted es el creador)

BUSCAR

QUIZ

EXAMEN

ENCUESTA

RECURSO
EDUCATIVO

Ingrese la descripcion de la actividad

Ingrese los objetivos separados por comas

Ingrese el nivel de dificultad de la actividad

Ingrese la duracion de la actividad en minutos

Ingrese la fecha limite de la actividad

Ingrese las actividades previas de la actividad

Ingrese las actividades de seguimiento de la actividad

EDITAR ACTIVIDAD

11. Esta ventana es similar a la anterior, pero está diseñada para **crear una nueva actividad** en lugar de editar una existente. Incluye opciones para seleccionar el tipo de tarea (quiz, examen, encuesta, recurso educativo) y campos para ingresar la descripción, objetivos, nivel de dificultad, duración, fecha límite, actividades previas y de seguimiento. El botón final, "CREAR ACTIVIDAD", permite guardar la nueva actividad.

Crear actividad

tipo de tarea

QUIZ EXAMEN ENCUESTA

RECURSO EDUCATIVO

Ingrese la descripción de la actividad

Ingrese los objetivos separados por comas

Ingrese el nivel de dificultad de la actividad

Ingrese la duración de la actividad en minutos

Ingrese la fecha límite de la actividad

Ingrese las actividades previas de la actividad

Ingrese las actividades de seguimiento de la actividad

CREAR ACTIVIDAD

12. Esta ventana está diseñada para **crear un nuevo Learning Path**. Es similar a las interfaces anteriores, pero en este caso permite ingresar la descripción, título, nivel de dificultad, duración en minutos y las actividades que se incluirán en el Learning Path. El botón "CREAR LEARNING PATH" finaliza y guarda el proceso

Crear Learning Path

Ingrese la descripcion de la actividad

Ingrese el titulo del Learning Path

Ingrese el nivel de dificultad del Learning Path

Ingrese la duracion del Learning Path en
minutos

Ingrese las actividades que quiere incluir en el
Learning Path

CREAR LEARNING PATH