Funcionalidades del Dashboard

Explicar lo de abandonar la creación

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Inicio** | | | | | | | | | |
|  | Muestra la lista de juegos activos indicando el nombre del juego, el grupo, el tipo de juego, si es individual o de grupo.  También permite ir directamente a la página de gestión del juego. | | | | | | | | |  |
|  | | | | | | | | | |  |
| **Autentificacion y registro** | | | | | | | | | |
| **Notificaciones del Dashboard a los alumnos** | | | | | | | | | |
|  | El dashboard envía notificaciones a los alumnos conectados en las circunstancias que se describen a continuación.  Envía notificación a todos los alumnos conectados. Naturalmente, habrá que revisar esto para que las notificaciones se envíen sólo a los alumnos afectados (por ejemplo, a los que participan en el juego correspondiente). | | | | | | | | |
|  |  | | Cuando se asignan cromos a un alumno, en cualquiera de las modalidades  Cuando se asignan cromos a un equipo, en cualquiera de las modalidades  Cuando se crea un juego de colección, se notifica a todos los alumnos del grupo | | | | | | |
| **Notificaciones de alumnos al Dashboard** | | | | | | | | | |
|  | El Dashboard recibe notificaciones de los alumnos en las circunstancias que se describen a continuación | | | | | | | | |
|  |  | | Cuando responde a un juego de cuestionario  Cuando modifica su avatar  Cuando realiza una votación (tanto de tipo uno a todos como de tipo todos a uno) | | | | | | |
| **Grupos** | | | | | | | | | |
|  | **Mis grupos** | | | | | | | | |
|  |  | Muestra la lista de grupos con nombre y descripción.  Clicando sobre el grupo muestra la página de gestión del grupo, que muestra los alumnos del grupo con su id e imagen de perfil. La página permite realizar diferentes acciones que se describen a continuación. | | | | | | | |
|  |  |  | | | Eliminar el grupo | | | | |
|  |  |  | | | Editar el grupo | | | | |
|  |  |  | | |  | | Modificar nombre y descripción  Añadir alumnos al grupo  Eliminar alumnos del grupo | | |
|  |  |  | | | Formar equipos | | | | |
|  |  |  | | |  | | Crear equipo, indicando su nombre, su logo y los alumnos que lo integran  Generar equipos aleatoriamente indicando el número de integrantes de los equipos (pero solo si aún no hay equipos en el grupo).  Listar los equipos  Listar los equipos, mostrando los componentes, el logo y con opciones para eliminar equipo y editar equipo. | | |
|  |  |  | | |  | |  | Editar equipo | |
|  |  |  | | |  | |  |  | Modificar nombre del equipo  Agregar logo  Quitar logo  Añadir alumno al equipo  Mover alumno a otro equipo  Eliminar alumno del equipo |
|  |  |  | | | Gestionar sesiones de clase | | | | |
|  |  |  | | |  | | Elegir a un alumno del grupo de forma aleatoria | | |
|  |  |  | | |  | | Registrar asistencia nueva sesión | | |
|  |  |  | | |  | |  | Permite crear los datos de la nueva sesión (dia, hora y descripción) e ir indicando el momento en que llega a clase cada alumno del grupo. | |
|  |  |  | | |  | | Asistencia a sesiones anteriores | | |
|  |  |  | | |  | |  | Lista las sesiones anteriores indicando la hora de llegada de cada alumno y el % de asistencia. | |
|  |  |  | | | Juegos | | | | |
|  |  |  | | |  | | Listar juegos, mostrando nombre, tipo y modo. AL clicar se accede a la página de gestión del juego. En el bloque de gestión de juegos (más abajo) se indica lo que puede hacerse en cada juego) | | |
|  |  |  | | |  | | Crear juego paso a paso. Primero pregunta nombre, tipo y modo. Según el tipo hay que introducir la información que se indica a continuación. | | |
|  |  |  | | |  | | Juego de Puntos | | |
|  |  |  | | |  | |  | Seleccionar los tipos de puntos de entre los disponibles (por defecto siempre añade el tipo Aleatorio)  Nveles, indicando para cada nivel: nombre, puntos a alcanzar, descripción y logo del nivel.  La cosa es igual tanto en modo individual como en modo equipo. | |
|  |  |  | | |  | | Juego de Colección | | |
|  |  |  | | |  | |  | Elige la colección de entre las disponibles, que se muestran en una lista en la que se puede consultar los cromos de cada colección.  Si el juego es en equipo hay que decidir si la asignación es al equipo o a los individuos del equipo, que comparten álbum. | |
|  |  |  | | |  | | Juego de Competición | | |
|  |  |  | | |  | |  | Tipo Liga (lo mismo tanto individual como equipos) | |
|  |  |  | | |  | |  |  | Número de jornadas |
|  |  |  | | |  | |  | Tipo Fórmula 1 (lo mismo tanto individual como equipos) | |
|  |  |  | | |  | |  |  | Número de jornadas  Puntuación para los primeros clasificados de cada jornada |
|  |  |  | | |  | | Juego de avatar (sólo disponible en modo individual) | | |
|  |  |  | | |  | |  | Seleccionar las familias de avatares para el juego | |
|  |  |  | | |  | |  | Criterios para cada uno de los 6 privilegios (los 4 complementos, agregar voz y espiar avatares de compañeros). | |
|  |  |  | | |  | | Juego de cuestionario (sólo disponible en modo individual) | | |
|  |  |  | | |  | |  | Seleccionar el cuestionario  Puntos a sumar por pregunta correcta y a restar por incorrecta  Seleccionar modo de presentación (para todos igual, preguntas mezcladas o preguntas y respuestas mezcladas).  Tiempo límite para responder | |
|  |  |  | | |  | | Juego de geocaching (sólo disponible en modo individual) | | |
|  |  |  | | |  | |  | Seleccionar el escenario  Añadir preguntas básicas y de bonus. Tantas preguntas básicas y de bonus como puntos geolocalizables tiene el escenario.  Introducir puntos a sumar por respuesta correcta, a restar por incorrecta, % de incremento por bonus correcto y de decremento por bonus incorrecto. | |
|  |  |  | | |  | | Juego de votacion (sólo disponible en modo individual) | | |
|  |  |  | | |  | |  | Uno a todos | |
|  |  |  | | |  | |  |  | Determinar puntuaciones para los votados |
|  |  |  | | |  | |  | Todos a uno | |
|  |  |  | | |  | |  |  | Añadir conceptos para votar (nombre y % en la calificación) |
|  |  |  | | | | | | | |
|  | **Crear grupo** | | | | | | | | |
|  |  | | Permite crear un grupo paso a paso indicando nombre, descripción y asignando alumnos al grupo. | | | | | | |
|  |  | | | | | | | | |
| **Gestión de juegos activos** | | | | | | | | | |
|  | **Juego de puntos** | | | | | | | | |
|  |  | Muestra el listado de alumnos del grupo con los puntos que tiene y el nivel. Se ofrecen dos tipos de filtros, uno para seleccionar tipo de puntos y otro para seleccionar alumno. También puede consultarse el historial de puntos de cada alumno, en el que se indica: su nombre, los puntos que tiene (con un filtro para tipos de puntos) y el nivel. También se pueden eliminar puntos.  En el panel principal también se puede:  Consultar la información del juego (tipos de puntos y los niveles del juego)  Desactivar el juego  Asignar puntos: Se puede elegir el tipo de punto, el número de puntos y los alumnos a los que se asignan esos puntos. También se puede elegir aleatoriamente un alumno para asignarle un punto aleatorio (que siempre está disponible como tipo de punto por defecto).  En el caso de juego de puntos por equipos todo es igual, pero en los listados de equipos se puede ver los componentes del equipo. | | | | | | | |
|  | **Juego de colección** | | | | | | | | |
|  |  | Muestra el listado de alumnos del grupo con un filtro para buscar alumnos. En ese listado se puede consultar los cromos que tiene el alumno, indicando las características del cromo, el número de repeticiones del cromo y la opción de quitarle el cromo al alumno. En esa misma página se puede consultar el álbum del alumno, en el que se ven los cromos que tiene y los que le faltan. El álbum se muestra en 3, 4 o 5 columnas y puede darse la vuelta a todos los cromos para ver la figura que se compone con los dorsos de los cromos.    En el panel principal también se puede:  Consultar la información del juego (todos los cromos de la colección, con la información de cada cromo)  Desactivar el juego  Asignar cromos. Hay tres modos de asignación:  Manual: Se elige el cromo y los alumnos a los que se asigna.  Aleatoria: Se selecciona un número de cromos que se escogerán de forma aleatoria y se asignan a los alumnos que se seleccionen o a un alumno que también se elige aleatoriamente.  Según juego de puntos: En el caso de que haya activo un juego de puntos, se asignan paquetes de cromos elegidos aleatoriamente a los tres primeros de la clasificación del juego de puntos.  En el caso de juego de puntos por equipos todo es igual, pero en los listados de equipos se puede ver los componentes del equipo.  En el caso de juego de puntos por equipos pero con asignación individual, las funcionalidades son las mismas, la asignación es a alumnos pero los alumnos del mismo equipo comparten el álbum (los cromos asignados individualmente van al álbum compartido). | | | | | | | |
|  | **Juego de competición tipo liga** | | | | | | | | |
|  |  | Muestra el listado de alumnos del grupo con un filtro para buscar alumnos. En ese listado se puede consultar los partidos jugados, ganados, empatados, perdidos y los puntos de cada alumno.  En el panel principal también se puede:  Consultar la información del juego: Todas las jornadas, con el criterio de asignación del resultado, los emparejamientos y el resultado (si ya se ha decidido).  Editar jornadas, indicando para cada jornada la fecha en la que se determinará el resultado de los enfrentamientos y el criterio que se usará para tomar la decisión.  Desactivar el juego  Asignar resultados: Se elige la formada y se determina el resultado de los enfrentamientos, si aún no se había determinado. Hay tres opciones:  Manualmente: el profesor marca el resultado de cada enfrentamiento  Aleatoriamente  Según el resultado de un juego previo (de puntos o de votación).  Si los resultados de la jornada elegida ya se habían determinado, entonces simplemente se muestran esos resultados.  Si el juego es en equipo es todo igual, pero en los listados de equipos se puede ver la composición de cada equipo. | | | | | | | |
|  | **Juego de competición tipo fórmula 1** | | | | | | | | |
|  |  | | Muestra el listado de alumnos del grupo con un filtro para buscar alumnos. En ese listado se pueden ver los puntos de cada alumno.  En el panel principal también se puede:  Consultar la información del juego: Todas las jornadas, con el criterio de asignación del resultado y el resultado (si ya se ha decidido).  Editar jornadas, indicando para cada jornada la fecha en la que se determinará el resultado y el criterio que se usará para tomar la decisión. En esa página también se puede modificar el criterio de asignación de puntos a los primeros de cada jornada.  Desactivar el juego  Asignar resultados: Se elige la formada y se determina el resultado de los enfrentamientos, si aún no se había determinado. Hay tres opciones:  Manualmente: el profesor marca el resultado de cada enfrentamiento. Se puede hacer de dos formas: indicando los nombres de los que deben puntuar o seleccionándolos de la lista de alumnos del grupo  Aleatoriamente  Según el resultado de un juego previo (de puntos o de votación).  Si los resultados de la jornada elegida ya se habían determinado, entonces simplemente se muestran esos resultados. | | | | | | |
|  | **Juego de avatar** | | | | | | | | |
|  |  | | Muestra el listado de alumnos del grupo con un filtro para buscar alumnos. En ese listado se puede ver/modificar los permisos que tiene cada alumno (modificar cualquiera de los 4 complementos, asignar voz o espiar los avatares de los compañeros).  También se puede consultar el avatar tal y como lo tiene en ese momento cada alumno.  Se puede acceder a un panel para ver todos los avatares del grupo, y escuchar las notas de voz si las tienen. En ese panel hay una ruleta para elegir aleatoriamente a un alumno. Además, los avatares se van actualizando en tiempo real en esa página a medida que los alumnos los modifican.  En la página principal se puede desactivar el juego y consultar la información del juego. En la página de consulta se pueden ver todas las imágenes de las familias de avatares del juego y se pueden ver/modificar los criterios para desbloquear privilegios. | | | | | | |
|  | **Juego de cuestionario** | | | | | | | | |
|  |  | | Muestra el listado de alumnos del grupo con un filtro para buscar alumnos. En ese listado se puede ver la nota que ha sacado cada alumno en el cuestionario (si lo ha completado). El listado se actualiza en tiempo real, a medida que los alumnos van completando el cuestionario.  Puede consultarse la información del juego (resumen de datos básicos), se puede desactivar el juego (en cuyo caso pasa a la lista de juegos preparados por si se quiere reactivar) y se puede dar por finalizado. | | | | | | |
|  | **Juego de geocaching** | | | | | | | | |
|  |  | | Muestra el listado de alumnos del grupo con un filtro para buscar alumnos. En ese listado se puede la nota que tiene el alumno en el juego y cuántas etapas ha completado.  Puede consultarse la información del juego (resumen de datos básicos), se puede desactivar el juego (en cuyo caso pasa a la lista de juegos preparados por si se quiere reactivar) y se puede dar por finalizado. | | | | | | |
|  | **Juego de votación uno a todos** | | | | | | | | |
|  |  | | Muestra el listado de alumnos del grupo con un filtro para buscar alumnos. En ese listado se puede ver la nota que tiene el alumno en el juego. Esa nota se va actualizando en tiempo real a medida que los alumnos van votando.  También puede desactivarse el juego. | | | | | | |
|  | **Juego de votación todos a uno** | | | | | | | | |
|  |  | | Muestra el listado de alumnos del grupo con un filtro para buscar alumnos. En ese listado se puede ver, para cada alumno, cuántos compañeros le han votado ya, la nota que tiene en ese momento y las notas medias para cada uno de los conceptos, por separado. El listado se va actualizando en tiempo real a medida que los alumnos van votando.  También puede desactivarse el juego. | | | | | | |
| **Gestión de juegos preparados** | | | | | | | | | |
|  | **Juego de cuestionario** | | | | | | | | |
|  |  | | Muestra el listado de alumnos del grupo con un filtro para buscar alumnos. En ese listado se puede ver la nota de cada alumno en el cuestionario (si lo ha completado).  Puede consultarse la información del juego (resumen de datos básicos). En esa sección pueden modificarse algunos de los datos del juego (titulo, puntuación, etc).  También se puede activar el juego (en cuyo caso pasa a la lista de juegos activos) y se puede eliminar. | | | | | | |
|  | **Juego de geocaching** | | | | | | | | |
|  |  | | Muestra el listado de alumnos del grupo con un filtro para buscar alumnos. En ese listado se puede ver la nota de cada alumno en el juego y la etapa por la que va.  Puede consultarse la información del juego (resumen de datos básicos). En esa sección pueden modificarse algunos de los datos del juego (titulo, puntuación, etc).  También se puede activar el juego (en cuyo caso pasa a la lista de juegos activos) y se puede eliminar. | | | | | | |
| **Gestión de juegos inactivos** | | | | | | | | | |
|  | **Juego de puntos** | | | | | | | | |
|  |  | Se muestra la misma información que en el caso de juego activo, pero sin el botón para asignar puntos. En vez del botón de desactivar hay el botón de reactivar y el de eliminar. | | | | | | | |
|  | **Juego de colección** | | | | | | | | |
|  |  | Se muestra lo mismo que en el caso de juego activo, pero ahora se puede reactivar y eliminar. | | | | | | | |
|  | **Juego de competición tipo liga** | | | | | | | | |
|  |  | La misma información que en el caso de juego activo, pero sin el botón de editar jornadas ni asignar resultados.  Por otra parte, tiene el botón de reactivar y el de eliminar juego. | | | | | | | |
|  | **Juego de competición tipo fórmula 1** | | | | | | | | |
|  |  | | La misma información que en el caso de juego activo, pero sin el botón de editar jornadas ni asignar resultados.  Por otra parte, tiene el botón de reactivar y el de eliminar juego. | | | | | | |
|  | **Juego de avatar** | | | | | | | | |
|  |  | | Solo permite reactivar y eliminar. | | | | | | |
|  | **Juego de cuestionario** | | | | | | | | |
|  |  | | Se muestra el listado de alumnos con el filtro de búsqueda. Para cada alumno se muestra los puntos que obtuvo y pueden consultarse sus respuestas, en un gráfico que indica las correctas y las incorrectas.  Puede consultarse la información básica del juego y eliminarlo.  Hay un apartado de análisis que muestra un histograma de alumnos y respuestas acertadas. También muestra un donut por cada pregunta indicando % de respuestas correctas e incorrectas. | | | | | | |
|  | **Juego de geocaching** | | | | | | | | |
|  |  | | Muestra el listado de alumnos del grupo con un filtro para buscar alumnos. En ese listado se puede la nota que tiene el alumno en el juego y cuántas etapas ha completado.  Puede consultarse la información del juego (resumen de datos básicos), se puede reactivar y eliminar el juego. | | | | | | |
|  | **Juego de votación uno a todos** | | | | | | | | |
|  |  | | Muestra el listado de alumnos del grupo con un filtro para buscar alumnos. En ese listado se puede ver la nota que tiene el alumno en el juego. También puede desactivarse el juego.  También puede reactivar el juego y eliminarlo | | | | | | |
|  | **Juego de votación todos a uno** | | | | | | | | |
|  |  | | Muestra el listado de alumnos del grupo con un filtro para buscar alumnos. En ese listado se puede ver, para cada alumno, cuántos compañeros le han votado ya, la nota que tiene en ese momento y las notas medias para cada uno de los conceptos, por separado.  También puede reactivar el juego y eliminarlo | | | | | | |
|  |  | |  | | | | | | |
|  |  | |  | | | | | | |
|  |  | |  | | | | | | |
|  |  | |  | | | | | | |
|  |  | |  | | | | | | |
| **Recursos** | | | | | | | | | |
|  | **Preguntas** | | | | | | | | |
|  | Preguntas con cuatro opciones de respuesta y solo una correcta (ver figura 1) | | | | | | | | |
|  |  | | Ver pregunta | | | | | | |
|  |  | |  | Editar (cambiar cualquier campo de la pregunta) | | | | | |
|  |  | |  | Eliminar | | | | | |
|  |  | | Crear preguntas | | | | | | |
|  |  | |  | Cargar preguntas desde un fichero JSON | | | | | |
|  |  | |  | Introducir nueva pregunta paso a paso | | | | | |
|  |  | |  | | | | | | |
|  | **Cuestionarios** | | | | | | | | |
|  |  | Ver cuestionarios | | | | | | | |
|  |  |  | | Editar | | | | | |
|  |  |  | |  | | Añadir y quitar preguntas  Cambiar el nombre y la descripción del cuestionario | | | |
|  |  |  | | Eliminar | | | | | |
|  |  |  | | Copiar | | | | | |
|  |  | Crear cuestionario paso a paso (nombre, descripción y añadir preguntas) | | | | | | | |
|  |  |  | | | | | | | |
|  | **Colecciones** | | | | | | | | |
|  | Las colecciones de cromos pueden ser de una o de dos caras. Cada cromo tiene un nombre, nivel y probabilidad, además de las imágenes del cromo. Hay 5 niveles y cada uno tiene asociado una probabilidad, desde Muy Alta a Muy Baja. | | | | | | | | |
|  |  | Ver las colecciones | | | | | | | |
|  |  |  | | Eliminar colección | | | | | |
|  |  |  | | Editar colección | | | | | |
|  |  |  | |  | | Cambiar nombre e imagen de la colección | | | |
|  |  |  | |  | | Agregar un cromo | | | |
|  |  |  | |  | | Dar la vuelta a todos los cromos | | | |
|  |  |  | |  | | Dar la vuelta a todos los cromos | | | |
|  |  |  | |  | | Generar los ficheros de la colección en el formato necesario para cargarla | | | |
|  |  |  | |  | | Eliminar cualquier cromo | | | |
|  |  |  | |  | | Editar cualquier cromo cambiando cualquiera de sus datos e imágenes | | | |
|  |  | Crear colección | | | | | | | |
|  |  |  | | Cargar colección desde ficheros | | | | | |
|  |  |  | | Crear colección paso a paso | | | | | |
|  |  |  | |  | | Nombre e imagen de la colección  Decidir si los cromos son de una cara o dos  Introducir cada uno de los cromos con nombre, nivel, prioridad e imágenes | | | |
|  |  |  | |  | | | | | |
|  | **Puntos e insignias** | | | | | | | | |
|  | Cada tipo de punto tiene un nombre y una descripción  Cada insignia tiene CIOMPLETAR ESTO | | | | | | | | |
|  |  | Ver | | | | | | | |
|  |  |  | | Ver tipos de puntos | | | | | |
|  |  |  | |  | | Edita nombre y descripción | | | |
|  |  |  | |  | | Elimina | | | |
|  |  |  | | Ver insignias | | | | | |
|  |  | CIOMPLETAR ESTO | | | | | | | |
|  | **Escenarios** | | | | | | | | |
|  | Un escenario tiene un nombre (el campo se llama mapa) y una descripción. Luego tiene un número variable de puntos geolocalizables. Ver figura 2 para ver la información que hay en un punto geolocalizable. | | | | | | | | |
|  |  | Ver escenarios | | | | | | | |
|  |  |  | | Editar | | | | | |
|  |  |  | |  | | Añadir, editar y quitar punto geolocalizable  Cambiar el nombre y la descripción del Escenario | | | |
|  |  |  | | Eliminar | | | | | |
|  |  |  | | Copiar | | | | | |
|  |  | Crear cuestionario paso a paso (nombre, descripción y añadir puntos geolocalizables) | | | | | | | |
|  | **Avatares** | | | | | | | | |
|  | Cada familia de avatares tiene un nombre, una imagen de silueta y 4 complementos. Para cada complemento puede tener 5 opciones. | | | | | | | | |
|  |  | Ver familias | | | | | | | |
|  |  |  | | Muestra silueta y complementos y permite poner y quitar complementos sobre la silueta | | | | | |
|  |  |  | |  | | Añadir, editar y quitar punto geolocalizable  Cambiar el nombre y la descripción del Escenario | | | |
|  |  |  | | Eliminar | | | | | |
|  |  |  | | Generar los ficheros de la familia en el formato necesario para cargarla | | | | | |
|  |  | Crear familia | | | | | | | |
|  |  |  | | Cargar familia desde ficheros | | | | | |
|  |  |  | | Crear familia paso a paso | | | | | |
|  |  |  | |  | | Nombre e imagen de la silueta  Imágenes de hasta 5 opciones de cada uno de los 4 complementos | | | |
|  | **Imágenes de perfil** | | | | | | | | |
|  |  | Ver familias disponibles | | | | | | | |
|  |  |  | | Muestra 3 ejemplos de imagen de perfil, nombre y número de imágenes de la familia y la opción de borrar la familia | | | | | |
|  |  | Crear familia | | | | | | | |
|  |  |  | | Carga las imágenes de la familia desde fichero | | | | | |
|  | **Rúbricas** | | | | | | | | |
|  |  | Ver | | | | | | | |
|  |  |  | | Muestra las rúbricas disponibles y cuando se selecciona una permite desplegar los criterios y los elementos de cada criterio | | | | | |
|  |  | Crear rúbrica | | | | | | | |
|  |  |  | | Carga la rúbrica desde un fichero JSON | | | | | |
| **Alumnos** | | | | | | | | | |
|  | **Mis alumnos** | | | | | | | | |
|  |  | | Muestra la lista de alumnos con sus nombres, su id y su imagen de perfil (si la tiene).  Permite seleccionar alumnos para:   * Asignar imagen de perfil (eligiendo la familia de imágenes) * Quitar la imagen de perfil * Dar o quitar permiso al alumno para cambiar su imagen de perfil * Eliminar alumno | | | | | | |
|  | **Introducir nuevos alumnos** | | | | | | | | |
|  |  | Permite introducir los datos de un alumno uno a uno o de forma masiva | | | | | | | |

1. 