

**MANUAL DE  
USUARIO  
DOCENTE  
ADMINISTRADOR**

## Contenido

GENERALIDADES BÁSICAS .....	3
1. REGISTRO EN LA APLICACIÓN.....	6
2. INGRESO A LA APLICACIÓN .....	7
3. RECUPERAR CONTRASEÑA .....	8
4. NAVEGAR EN LA APLICACIÓN.....	8
Inicio .....	8
Contenido .....	9
Plataforma .....	9
Contacto .....	11
5. CERRAR SESIÓN .....	11
6. TEMA (ADMINISTRACIÓN DE PORTAL).....	12
7. UNIDAD (ADMINISTRACIÓN DE PORTAL).....	12
Agregar unidad .....	12
Listar unidad .....	13
Activar o inactivar unidad .....	13
8. RECURSO (ADMINISTRACIÓN DE PORTAL).....	13
Agregar recurso .....	13
Listar recurso .....	14
Activar o inactivar recurso .....	15
9. EVIDENCIA (ADMINISTRACIÓN DE PORTAL) .....	15
Listar evidencias .....	15
Calificar o Actualizar evidencias.....	16
10. USUARIOS (ADMINISTRACIÓN DE PORTAL) .....	17
11. EMAIL (ADMINISTRACIÓN DE PORTAL).....	17

## GENERALIDADES BÁSICAS

*Grupo de Opciones:*

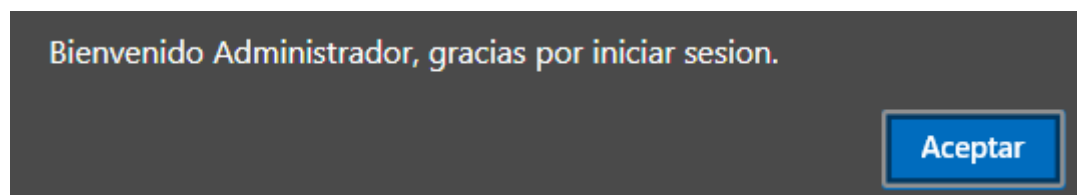
Inicio   Contenido   Plataforma   Contacto   Hola Administrador ▾   Cerrar Sesión

Representan el menú principal de la aplicación, el cual permite acceder a cada una de las acciones dentro del aplicativo dependiendo del perfil del usuario.

*Grupo de Opciones administrador:*

Tema	
Unidades	
Recursos	Representación del menú principal para la sección de administración del portal
Evidencias	
Usuarios	
Email	

*Ventana de Diálogo:*



Es una ventana que se visualiza temporalmente para solicitar información, referente a un evento o mostrar un mensaje informativo, de confirmación o una advertencia para indicar la razón por la cual no puede llevarse a cabo una operación.

#### *Tipo de recurso*

Recurso generado desde una URL “Video, recurso interactivo”



Recurso generado desde un PDF



Recurso generado desde una imagen



#### *Opciones habilitadas por perfil de usuario*

*Usuario 1 – Administrador*

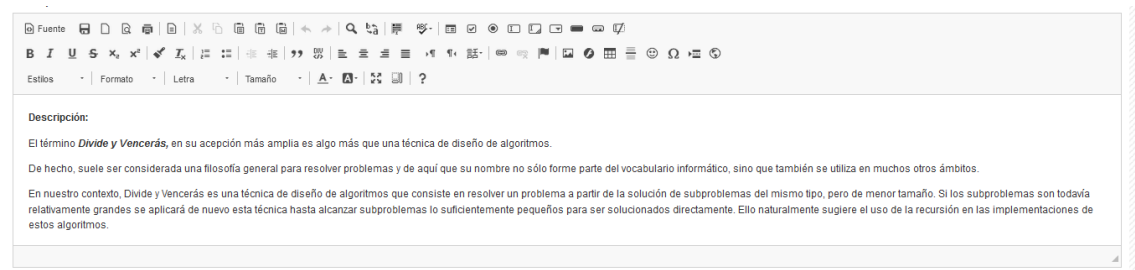
*Usuario 2 – Docente*

*Usuario 1 – Estudiante*

		usuario		
menú 1	Menú 2	1	2	3
Inicio		X	X	X
Contenido		X	X	X
Plataforma		X	X	X
Contacto		X	X	X
Cuenta		X	X	X
Registrarse			X	X
Recuperar Contraseña		X	X	X
Admin	tema	X	X	
Admin	Unidades	X	X	
Admin	Recursos	X	X	
Admin	Evidencias	X	X	
Admin	Usuario	X	X	
Admin	Email	X		

Editor de texto

Herramienta que encontraremos en el aplicativo para poder darle formato y personalización a los textos que lo requieran



## 1. REGISTRO EN LA APLICACIÓN

Seleccionar el menú

Registrarse

En la pantalla de Registrarse el docente o estudiante puede ingresar la información esencial para registrarse en la aplicación y seleccionar el botón Registrarse



Registrar usuario

<b>Nombre</b> <input type="text" value="Digite Nombre"/>	<b>Apellido</b> <input type="text" value="Digite Apellidos"/>
<b>Email</b> <input type="text" value="Correo Electronico"/>	
<b>Usuario</b> <input type="text" value="Usuario"/>	<b>Nivel Educativo</b> <input type="text" value="Seleccione..."/>
<b>Contraseña</b> <input type="text" value="Contraseña"/>	<b>Repetir Contraseña</b> <input type="text" value="Confirmar Contraseña"/>


El contraseña debe tener como minimo 6 caracteres .

☐ Es Docente \*

Si se registra como docente recuerde que después de hacer el registro debe esperar un correo con la confirmación para la activación del perfil

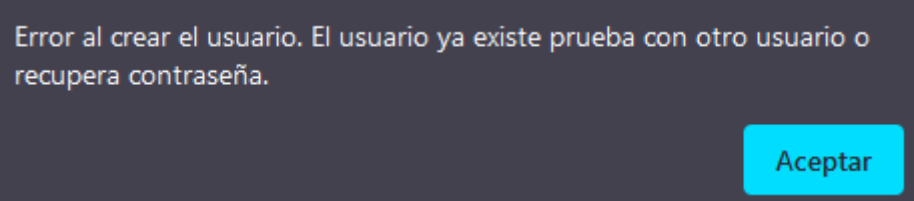
Versión: 1.0.0.0 © 2022 - Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para el Apoyo en la Enseñanza de la Técnica de Diseño de Algoritmos Divide y Vencerás.

Si la información a sido correcta se le mostrara una ventana emergente informándole el registro exitoso



Usuario registrado con éxito.

De lo contrario recibirá un mensaje de error



Error al crear el usuario. El usuario ya existe prueba con otro usuario o recupera contraseña.

Al registrarse exitosamente le llegara un correo informándole que se a registrado en el aplicativo



**Proyecto OVA** <proyectoova22@gmail.com>  
para mí ▼

Bienvenid@ **Nombre y apellido**

Gracias por haberte dado de alta en el sitio.

Accede a nuestro sitio con los siguientes datos

Usuario: **usuario**

Contraseña: **contraseña**

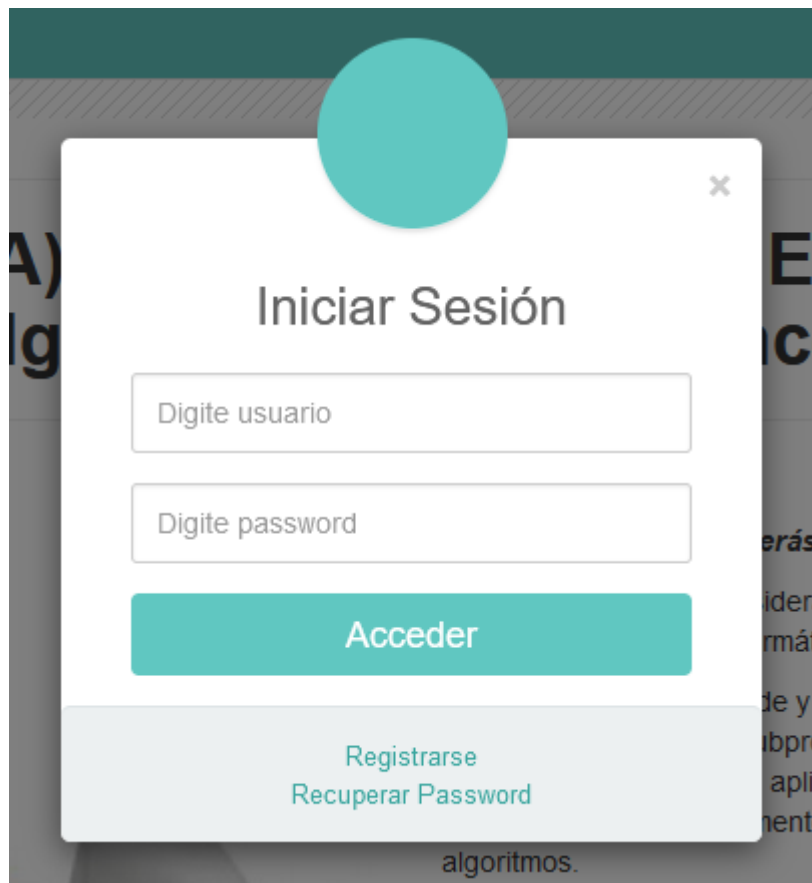
Atentamente,

## 2. INGRESO A LA APLICACIÓN

Seleccione el menú

Login

Se desplegará una ventana emergente que le permitirá ingresar su Usuario y Contraseña



A screenshot of a login modal window. The modal has a white background and a teal header bar. At the top center is a teal circle. Below it, the title 'Iniciar Sesión' is displayed in a large, bold, dark gray font. There are two input fields: the first is labeled 'Digite usuario' and the second is labeled 'Digite password'. Below these fields is a teal button with the text 'Acceder' in white. At the bottom of the modal, there are two links: 'Registrarse' and 'Recuperar Password', both in teal text. The modal is set against a blurred background of a website.

### 3. RECUPERAR CONTRASEÑA

Se puede acceder a esta pantalla desde la pantalla de Login → Recuperar Password



A screenshot of a web application showing a modal dialog box titled "Recuperar Password". The dialog has a teal circular icon at the top center and a close button (X) in the top right corner. Inside the dialog, there is a text input field with the placeholder "Digite usuario" and a teal button labeled "Aceptar". The background is a blurred image of a document with text.

### 4. NAVEGAR EN LA APLICACIÓN

#### Inicio

Desde esta pantalla podemos visualizar título y descripción del OVA

### Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para el Apoyo en la Enseñanza de la Técnica de Diseño de Algoritmos Divide y Vencerás.



**Descripción:**  
El término **Divide y Vencerás**, en su acepción más amplia es algo más que una técnica de diseño de algoritmos. De hecho, suele ser considerada una filosofía general para resolver problemas y de aquí que su nombre no sólo forme parte del vocabulario informático, sino que también se utiliza en muchos otros ámbitos.  
En nuestro contexto, Divide y Vencerás es una técnica de diseño de algoritmos que consiste en resolver un problema a partir de la solución de subproblemas del mismo tipo, pero de menor tamaño. Si los subproblemas son todavía relativamente grandes se aplicará de nuevo esta técnica hasta alcanzar subproblemas lo suficientemente pequeños para ser solucionados directamente. Ello naturalmente sugiere el uso de la recursión en las implementaciones de estos algoritmos.  
Tomado de la Universidad de Málaga, Libro de Técnicas de Diseños de Algoritmos, Capítulo 3. Consultado en Marzo de 2022.

Imagen de fondo: pixabay.com

Versión: 1.0.0.0 © 2022 - Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para el Apoyo en la Enseñanza de la Técnica de Diseño de Algoritmos Divide y Vencerás.



## Contenido

Desde esta pantalla podremos visualizar el contenido programático del OVA (Unidades y recursos que los tenemos agrupados por Contenido, Actividades y Evaluaciones).

Cada uno de los recursos son enlaces que lo llevaran a la visualización de cada uno de ellos en el visor de recurso que se encuentra en el menú plataforma.

### Contenido Programatico

Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para el Apoyo en la Enseñanza de la Técnica de Diseño de Algoritmos Divide y Vencerás.

UNIDADES	CONTENIDO	ACTIVIDADES	EVALUACIONES
Unidad 1 - Conceptos Generales	Conceptos principales de la técnica Divide y Vencerás.	Actividad 1 - Conceptos Principales de Divide y Vencerás.	Evaluación 1 - Quiz sobre conceptos básicos de la Técnica Divide y Vencerás.
Unidad 2 - Métodos de Ordenamiento y sus tipos	Conceptos de los Métodos de Ordenamiento y sus tipos	Actividad 1 - Métodos de Ordenamiento Actividad 2 - Tipos de ordenamiento y Tipos de Algoritmo	
Unidad 3 - Algoritmo de Ordenamiento por Mezcla (MergeSort)	Definición del Método o Algoritmo de Ordenamiento MergeSort	Actividad 1 - Ejemplo del Algoritmo MergeSort Actividad 2 - Ejemplo Código de Programación para Buscar el Máximo	
Unidad 4 - Algoritmo de Ordenamiento Rápido (QuickSort)	Conceptos del Método o Algoritmo de Ordenamiento QuickSort - Parte 1 Conceptos del Método o Algoritmo de Ordenamiento QuickSort - Parte 2		
Unidad 5 - Algoritmo de Ordenamiento por Inserción (Insertion Sort) y por Selección (Selection Sort)	Conceptos del Método o Algoritmo de Ordenamiento Insertion Sort Conceptos del Método o Algoritmo de Ordenamiento Selection Sort		
Unidad 6 - Método de Ordenamiento Burbuja	Conceptos del Algoritmo o Método de Ordenamiento Burbuja		
Unidad 7 - Método de Búsqueda Binaria	Conceptos del Método Búsqueda Binaria Ejemplo del Código utilizado en Búsquedas Binarias		

Si se desplaza el mouse por cada uno de los recursos podremos visualizar la descripción de dicho recurso

### Conceptos de los Métodos de Ordenamiento y sus tipos

### Actividad 1 - Métodos de Ordenamiento

En esta unidad se explican los métodos de ordenamiento utilizados en la Técnica Divide y Vencerás.

## Plataforma

Dentro de esta pantalla encontraremos el Visor de recursos

Si seleccionamos el menú

Plataforma

Podremos visualizar en el visor

Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para el Apoyo en la Enseñanza de la Técnica de Diseño de Algoritmos Divide y Vencerás.



#### Descripción:

El término **Divide y Vencerás**, en su acepción más amplia es algo más que una técnica de diseño de algoritmos. De hecho, suele ser considerada una filosofía general para resolver problemas y de aquí que su nombre no sólo forme parte del vocabulario informático, sino que también se utiliza en muchos otros ámbitos.

En nuestro contexto, Divide y Vencerás es una técnica de diseño de algoritmos que consiste en resolver un problema a partir de la solución de subproblemas del mismo tipo, pero de menor tamaño. Si los subproblemas son todavía relativamente grandes se aplicará de nuevo esta técnica hasta alcanzar subproblemas lo suficientemente pequeños para ser solucionados directamente. Ello naturalmente sugiere el uso de la recursión en las implementaciones de estos algoritmos.

Tomado de la Universidad de Málaga, Libro de Técnicas de Diseños de Algoritmos, Capítulo 3. Consultado en Marzo de 2022.

UNIDADES	CONTENIDO	ACTIVIDADES	EVALUACIONES
Unidad 1 - Conceptos Generales			

Y el contenedor de todos los recursos de la plataforma

UNIDADES	CONTENIDO	ACTIVIDADES	EVALUACIONES
Unidad 1 - Conceptos Generales			
Unidad 2 - Métodos de Ordenamiento y sus tipos		 	
Unidad 3 - Algoritmo de Ordenamiento por Mezcla (MergeSort)		 	
Unidad 4 - Algoritmo de Ordenamiento Rápido (QuickSort)	 		
Unidad 5 - Algoritmo de Ordenamiento por Inserción (Insertion Sort) y por Selección (Selection Sort)	 		
Unidad 6 - Método de Ordenamiento Burbuja			

Si dicho recurso requiere enviar evidencia se visualizará la solicitud de dicha evidencia y descripción de esta.

### Unidad 3 - Algoritmo de Ordenamiento por Mezcla (MergeSort)

```
1. import java.util.Arrays;
2.
3.
4.
5. public class MergeSort{
6.
7.
8.     static void combinar(int A[], int p, int q, int r){
9.
10.        //Mi primer arreglo va desde p hasta q esta ordenado
11.        //Mi segundo arreglo va desde q +1 hasta r ordenado
12.
13.        int primerArreglo[] = new int[(q-p+1)];
14.        int segundoArreglo[] = new int[(r-(q+1)+1)];
15.
16.        int count = 0;
17.        for(int i = p; i<=q; i++){
18.            primerArreglo[count] = A[i];
19.            count++;
20.        }
21.
22.        count = 0;
23.    }
24.
25.    void mergeSort(int A[], int p, int r){
26.
27.        if(p < r){
28.            int q = (p+r)/2;
29.            mergeSort(A,p,q);
30.            mergeSort(A,q+1,r);
31.            combinar(A,p,q,r);
32.        }
33.    }
34.
35.    public static void main(String[] args){
36.        int A[] = {5,4,3,2,1};
37.        MergeSort ms = new MergeSort();
38.        ms.mergeSort(A,0,A.length-1);
39.        System.out.println(Arrays.toString(A));
40.    }
41.}
```

#### Actividad 1 - Ejemplo del Algoritmo MergeSort

Ejemplo tomado de la cuenta en [Pastebin](#) del profesor Carlos Delgado de la Universidad del Valle (Colombia).  
Fecha de consulta: Abril 2022.

Calificación: 50

#### Enviar evidencia

Realice el ejemplo del código suministrado y adjunte un archivo en formato .pdf, con la respuesta obtenida.

Archivo

[Examinar...](#) Ningún archivo seleccionado.

Comentario

[Guardar](#)

En esta evidencia el estudiante podrá enviar dicha evidencia como un archivo adjunto en formato PDF y/o poder enviar un comentario

**Importante:** Después que el docente realice la respectiva retroalimentación se podrá visualizar la retroalimentación con su respectiva calificación

### Unidad 3 - Algoritmo de Ordenamiento por Mezcla (MergeSort)

```
1. import java.util.Arrays;
2.
3.
4.
5. public class BuscarMaximo{
6.
7.
8.     static void combinar(int A[], int p, int q, int r){
9.
10.        if(A[p] < A[q+1]){
11.            int max = A[p];
12.            A[p] = A[q+1];
13.            A[q+1] = max;
14.        }
15.    }
16.
17.    static void BuscarMaximo(int A[], int p, int r){
18.
19.        if (p < r) {
20.            int q = (p+r)/2;
21.            BuscarMaximo(A,p,q);
22.            BuscarMaximo(A,q+1,r);
23.            combinar(A,p,q,r);
24.        }
25.    }
26.
27.    public static void main(String[] args){
28.        int A[] = {5,4,3,2,1};
29.        BuscarMaximo ms = new BuscarMaximo();
30.        ms.BuscarMaximo(A,0,A.length-1);
31.        System.out.println(Arrays.toString(A));
32.    }
33.}
```

#### Actividad 2 - Ejemplo Código de Programación para Buscar el Máximo

Ejemplo tomado de la cuenta en [Pastebin](#) del profesor Carlos Delgado de la Universidad del Valle (Colombia).  
Fecha de consulta: Abril 2022.

Calificación: 100 / 100

#### Enviar evidencia

Realice el ejemplo del código suministrado y adjunte un archivo en formato .pdf, con la respuesta obtenida.

#### Actividad entregada

Comentario: Adjunto la respuesta al ejercicio indicado

Observación:  
Excelente trabajo!

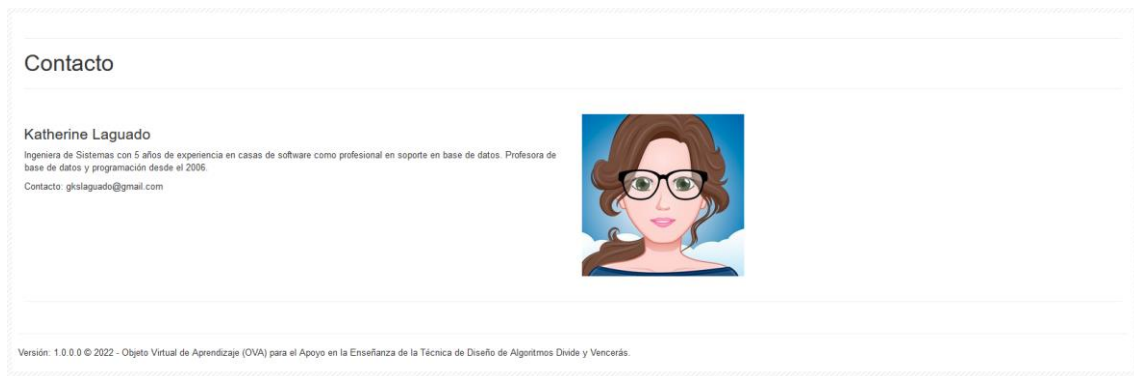
## Contacto

Dentro de esta pantalla encontraremos los docentes asignados a OVA

Si seleccionamos el menú

Contacto

Desde esta pantalla podremos visualizar el perfil del docente como el correo y medio de contacto



## 5. CERRAR SESIÓN

Dentro de esta opción podremos cerrar o finalizar la sesión de usuario

Si seleccionamos el menú

Cerrar Sesión

## 6. TEMA (ADMINISTRACIÓN DE PORTAL)

Desde esta pantalla podremos parametrizar el tema del OVA, podremos agregar

Nombre: que será el título

Descripción: una descripción general para el OVA

Tendremos la opción de anexar una imagen alusiva a tema a tratar

## 7. UNIDAD (ADMINISTRACIÓN DE PORTAL)

### Agregar unidad

Desde esta pantalla tendremos la opción de agregar una nueva unidad

Podremos agregar Nombre título de la unidad, una Descripción de dicha unidad y estado

## Listar unidad

Desde esta pantalla podremos visualizar todas las unidades creadas en la plataforma

Administración de portal				
Tema	Unidades			
Unidades	Agregar Unidad			
Recursos	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ESTADO	OPCIONES
Evidencias	Unidad 1 - Conceptos Generales	Conceptos principales de la técnica de algoritmos Divide y Vencerás.	Activo	<a href="#">Editar</a> <a href="#">Cambiar Estado</a>
Usuarios	Unidad 2 - Métodos de Ordenamiento y sus tipos	En esta unidad se explican los métodos de ordenamiento mas utilizados en la Técnica Divide y Vencerás	Activo	<a href="#">Editar</a> <a href="#">Cambiar Estado</a>
Email	Unidad 3 - Algoritmo de Ordenamiento por Mezcla (MergeSort)	Este es un algoritmo de ordenamiento de datos muy utilizado en la técnica Divide y Vencerás.	Activo	<a href="#">Editar</a> <a href="#">Cambiar Estado</a>
	Unidad 4 - Algoritmo de Ordenamiento Rápido (QuickSort)	Este es un algoritmo de ordenamiento parecido al MergeSort y también es muy utilizado en la técnica Divide y Vencerás	Activo	<a href="#">Editar</a> <a href="#">Cambiar Estado</a>
	Unidad 5 - Algoritmo de Ordenamiento por Inserción (Insertion Sort) y por Selección (Selection Sort)	Estos también son algoritmos de ordenamiento muy utilizados en la técnica Divide y Vencerás.	Activo	<a href="#">Editar</a> <a href="#">Cambiar Estado</a>
	Unidad 6 - Método de Ordenamiento Burbuja	Otro de los algoritmo de ordenamiento muy utilizado en la técnica Divide y Vencerás.	Activo	<a href="#">Editar</a> <a href="#">Cambiar Estado</a>
	Unidad 7 - Método de Búsqueda Binaria	Otro de los algoritmo de ordenamiento muy utilizado en la técnica Divide y Vencerás.	Activo	<a href="#">Editar</a> <a href="#">Cambiar Estado</a>
	Webinar: Divide y Vencerás con el Método Matemáticas Singapur	El objetivo de esta sesión es comprender la división con Matemáticas Método Singapur. Tomado del Canal de Youtube: Polygon Education - <a href="https://www.youtube.com/watch?v=lu65PG1GSg">https://www.youtube.com/watch?v=lu65PG1GSg</a>	Activo	<a href="#">Editar</a> <a href="#">Cambiar Estado</a>

Versión: 1.0.0.0 © 2022 - Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para el Apoyo en la Enseñanza de la Técnica de Diseño de Algoritmos Divide y Vencerás.

Dentro de los datos que podemos visualizar son

Nombre de la unidad, descripción y estado, botón editar si queremos modificar la información de dicha unidad y botón de cambiar estado

## Activar o inactivar unidad

Desde el botón  podremos activar o inactivar estado de unidad

## 8. RECURSO (ADMINISTRACIÓN DE PORTAL)

### Agregar recurso

Desde esta pantalla tendremos la opción de agregar un nuevo recurso

Tendremos la opción de:

- seleccionar el tipo de recurso (Contenido, actividad o Evaluación)
- Título del recurso
- Descripción que podremos personalizar con el editor de texto, seleccionaremos la unidad a que pertenecerá dicho recurso
- Tendremos la opción de agregar una URL, un archivo en formato PDF o una imagen

**Importante:** debemos tener en cuenta que solo se podrá visualizar una sola de estas tres opciones URL, Archivo o Imagen en este mismo orden de importancia

- Estado
- Evidencia si el recurso necesita o requiere enviar evidencia
- Descripción de dicha evidencia que se podrá personalizar con el editor de texto
- Puntos descripción este sería la máxima calificación de la evidencia

- Tema

Unidades

Recursos

Evidencias

Usuarios

Email

Administración de portal

Agregar Recursos

Tipo Recurso \*: ☐ Contenido ☒ Actividad ☐ Evaluacion

Nombre \*

Description

Fuente

B I U S x T A

EstilosFormatoLetraTamañoA-AB?

Unidad

Seleccione...

URL

Archivo

Examinar...Ningún archivo seleccionado.

Imagen

Examinar...Ningún archivo seleccionado.

☐ Estado

☐ Evidencia

Description Evidencia

Fuente

B I U S x T A

EstilosFormatoLetraTamañoA-AB?

Puntos Descripción

0

Guardar
- Versión: 1.0.0.0 © 2022 - Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para el Apoyo en la Enseñanza de la Técnica de Diseño de Algoritmos Divide y Vencerás.

## Administración de portal

Tema

Unidades

Recursos

Evidencias

Usuarios

Email

### Recursos

Agregar Recurso

[Unidad 1 - Conceptos Generales](#)

NOMBRE	DESCRIPCIÓN	EVIDENCIA	ESTADO	TIPO RECURSO	OPCIONES
Conceptos principales de la técnica Divide y Vencerás	En este video, se puede ver una explicación concreta de los conceptos principales de la técnica de algoritmos Divide y Vencerás; la exposición del tema fue hecha por el profesor Carlos Delgado de la Universidad del Valle (Colombia). Fecha del video: Mayo de 2022.	False	Activo	Contenido	<a href="#">Editar</a> <a href="#">Cambiar Estado</a>
Actividad 1 - Conceptos Principales de Divide y Vencerás	En esta actividad deberá emparejar correctamente los principales conceptos de la Técnica de Algoritmos Divide y Vencerás con sus respectivas definiciones. Fecha de publicación de la Actividad: Mayo de 2022	False	Activo	Actividad	<a href="#">Editar</a> <a href="#">Cambiar Estado</a>
Evaluación 1 - Quiz sobre conceptos básicos de la Técnica Divide y Vencerás	Sencillo videoquiz de selección múltiple con única respuesta, sobre conceptos básicos de la Técnica Divide y Vencerás.	False	Activo	Evaluación	<a href="#">Editar</a> <a href="#">Cambiar Estado</a>

[Unidad 2 - Métodos de Ordenamiento y sus tipos](#)  
[Unidad 3 - Algoritmo de Ordenamiento por Mezcla \(MergeSort\)](#)  
[Unidad 4 - Algoritmo de Ordenamiento Rápido \(QuickSort\)](#)  
[Unidad 5 - Algoritmo de Ordenamiento por Inserción \(Insertion Sort\) y por Selección \(Selection Sort\)](#)  
[Unidad 6 - Método de Ordenamiento Burbuja](#)  
[Unidad 7 - Método de Búsqueda Binaria](#)  
[Webinar: Divide y Vencerás con el Método Matemáticas Singapur](#)

Versión: 1.0.0.0 © 2022 - Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para el Apoyo en la Enseñanza de la Técnica de Diseño de Algoritmos Divide y Vencerás.

## Activar o inactivar recurso

Desde el botón

Cambiar Estado

podremos activar o inactivar estado del recurso

## 9. EVIDENCIA (ADMINISTRACIÓN DE PORTAL)

### Listar evidencias

Desde esta pantalla se podrán listar todas las evidencias cargadas en el sistema, en los filtros de búsqueda

- Unidades: solo se visualizarán las unidades activas y que tengan evidencias asociadas
- Recursos: solo se visualizarán recursos activos y que tengan evidencias asociadas
- Usuarios: solo se visualizarán usuarios activos
- Si la evidencia esta pendiente de calificar se mostrara el botón Calificar y si la evidencia ya fua calificada se mostrara botón Actualizar

## Administración de portal

Tema

Unidades

Recursos

Evidencias

Usuarios

Email

### Evidencias

Unidad

Recurso

Usuarios

Seleccione...

Seleccione...

Seleccione...

[Buscar](#)

USER	NOMBRE	APELLIDO	UNIDAD	RECURSO	OBSERVACIONES	
checho	Sergio	Rangel	Unidad 3 - Algoritmo de Ordenamiento por Mezcla (MergeSort)	Actividad 2 - Ejemplo Código de Programación para Buscar el Máximo	Cordial saludo profesora, adjunto el archivo con la respuesta del ejercicio. Gracias	<a href="#">Calificar</a>
admin	Administrador	admin	Unidad 3 - Algoritmo de Ordenamiento por Mezcla (MergeSort)	Actividad 2 - Ejemplo Código de Programación para Buscar el Máximo	Adjunto la respuesta al ejercicio indicado	<a href="#">Actualizar</a>

Versión: 1.0.0.0 © 2022 - Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para el Apoyo en la Enseñanza de la Técnica de Diseño de Algoritmos Divide y Vencerás.

## Calificar o Actualizar evidencias

Desde esta pantalla se podrá visualizar:

- Estudiante: nombre del estudiante
- Observación: observación dejada por el estudiante si la hay
- Archivo: si se subió archivo en formato PDF
- Retroalimentación: retroalimentación de parte del docente sobre la evidencia solicitada en este apartado tendremos el editor de texto para complementar y dar formato a dicha retroalimentación

Tema

Unidades

Recursos

Evidencias

Usuarios

Email

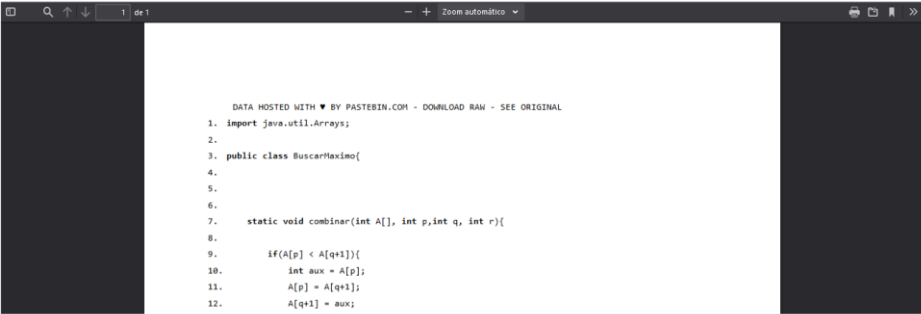
# Administración de portal

## Retroalimentación

**Estudiante:** Sergio Rangel

**Observación:**  
Cordial saludo profesora, adjunto el archivo con la respuesta del ejercicio. Gracias.

**archivo: ejemplo de evidencia.pdf**



The screenshot shows a PDF viewer displaying a document titled "ejemplo de evidencia.pdf". The document contains Java code for finding the maximum element in an array. The code is as follows:

```
DATA HOSTED WITH ♥ BY PASTERBIN.COM - DOWNLOAD RAW - SEE ORIGINAL
1. import java.util.Arrays;
2.
3. public class BuscarMaximo{
4.
5.
6.     static void combinar(int A[], int p,int q, int r){
7.
8.         if(A[p] < A[q+1]){
9.             int aux = A[p];
10.            A[p] = A[q+1];
11.            A[q+1] = aux;
```

**Retroalimentación**

Fuente [Icons]

B I U S X<sup>2</sup> | [Icons]

---

**Retroalimentación**

[Icons]

B I U S X<sup>2</sup> | [Icons]

Estilos • Formato • Letra • Tamaño • Color • [Icons]

Calificación

0

Guardar

Version: 1.0.0 © 2022 - Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para el Apoyo en la Enseñanza de la Técnica de Diseño de Algoritmos Divide y Vencerás.



## 10. USUARIOS (ADMINISTRACIÓN DE PORTAL)

Desde esta pantalla se podrán gestionar los usuarios (Activar o inactivar) el docente solo podrá visualizar a los estudiantes y el perfil administrador podrá visualizar tanto a docentes como estudiantes

**Administración de portal**

Tema

Unidades

Recursos

Evidencias

Usuarios

Email

**Gestion de Usuarios**

Usuario	Nombres	Apellidos	ROL	Nivel Estudios/Profesion	Estado	Activar/inactivar
alejo10	Alejandro	Silva	Estudiante	Bachiller	Activo	<a href="#">Cambiar Estado</a>
checho	Sergio	Rangel	Estudiante	Tecnólogo	Activo	<a href="#">Cambiar Estado</a>
docente	Heiman	Daza	Docente	Posgrado	Inactivo	<a href="#">Cambiar Estado</a>
gekasala	Katherine	Laguado	Docente	Posgrado Ingeniera de Sistemas	Activo	<a href="#">Cambiar Estado</a>
gsanchez1	Genny	Sánchez	Estudiante	Pregrado	Activo	<a href="#">Cambiar Estado</a>
mauro20	Mauricio	Sánchez	Docente	Pregrado	Inactivo	<a href="#">Cambiar Estado</a>
Nellycta	Nelly	Contreras	Docente	Posgrado	Inactivo	<a href="#">Cambiar Estado</a>
Samy	Samantha	Rangel Sánchez	Docente	Posgrado	Inactivo	<a href="#">Cambiar Estado</a>
siresa	Simón	Rangel	Estudiante	Bachiller	Activo	<a href="#">Cambiar Estado</a>

Versión: 1.0.0.0 © 2022 - Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para el Apoyo en la Enseñanza de la Técnica de Diseño de Algoritmos Divide y Vencerás.

## 11. EMAIL (ADMINISTRACIÓN DE PORTAL)

Esta pantalla solo la podrá gestionar un perfil Administrador ya que de aquí se enviarán todas las notificaciones a los correos

Tendremos un botón para enviar un correo de prueba al correo configurado y así poder verificar su correcta parametrización

**Administración de portal**

Tema

Unidades

Recursos

Evidencias

Usuarios

Email

**Agregar Configuración Email**

Nombre

Proyecto OVA

Servidor

smtp.gmail.com

E-mail

proyectoova22@gmail.com

Clave

\*\*\*\*\*

Puerto

587

☒ ssl

[Guardar](#)

[Correo de prueba](#)

Versión: 1.0.0.0 © 2022 - Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para el Apoyo en la Enseñanza de la Técnica de Diseño de Algoritmos Divide y Vencerás.