

SISTEMA DE ACREDITACIÓN LIMAV

INFORME DE DOCUMENTACIÓN



Universidad de córdoba
Facultad de educación y ciencias humanas
Lic. En informática y medios audiovisuales
Diseño de software
VIII semestre
2016

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	4
ADMINISTRACIÓN	5
2.1 Modelo iterativo	6
VISIÓN DEL PROYECTO	8
3.1 Introducción	8
3.2 Posicionamiento	8
3.2.1 planteamiento del problema.....	9
3.2.2 declaración de posición del producto	9
3.3 Las descripciones de las partes interesadas	10
3.3.1 Resumen de las partes interesadas	10
3.3.2 entorno de usuario	11
3.4 Descripción del producto	11
3.4.1 perspectiva del producto	11
3.4.2 Suposiciones y dependencias	12
3.4.3 Necesidades y características	12
3.4.4 Alternativas y competencia	12
3.5 Otros requisitos del producto	13
PLAN DE PROYECTO	14
4.1 Descripción del problema	14
4.2 Organización del proyecto	14
4.3 Los hitos y objetivos del proyecto	15
DOCUMENTACIÓN	17
5.1 Marco de referencia	17
PEDAGOGÍA	19
6.1 paradigmas	19
6.1.2 paradigma conductista:	19
6.1.2 paradigma cognitivo:	19
6.1.3 paradigma sociocultural:	19
6.1.4 paradigma constructivista:	20
6.1.5 paradigma conectivista:	20
6.2 Constructivismo	21
6.3 Cognitivismo (Piaget, Ausbel, Gestalt, Bruner)	23

6.4 socioculturalismo	24
6.4.1 rol del docente:	25
6.4.2 rol del estudiante:	25
6.5 Conectivismo (George Siemens)	26
6.5.1 ¿qué es una teoría del aprendizaje?	27
6.5.2 software educativo	27
6.5.3 perspectiva conductista	28
6.5.4 ventajas	28
6.4.5 desventajas	29
6.4.6 impacto en la sociedad	29
6.6 LA PERSPECTIVA CONDUCTISTA (SKINNER)	30
DISEÑO	33
7.1 primera propuesta de diseño	33
7.1.1 menú principal	35
7.1.2 submenú	35
7.1.3 menú rápido	35
7.1.4 inicio de sesión y registro	36
7.1.5 suscripción	36
7.1.6 carrusel de imágenes	37
7.1.7 botones de retroceso y avance	37
7.1.8 barra de desplazamiento	37
7.1.9 descripción de los elementos gráficos	38
7.2 Segunda propuesta de diseño	38
7.2.1 página principal	40
7.2.2 página de categorías	40
7.3 DEMO	41
7.3.1 página principal	41
7.3.2 página de categorías	42
7.4 Prototipo n°1	42
7.4.1 Menú principal	43
7.4.2 Carrusel	43
7.4.3 Noticias recientes	43
7.4.4 Información de contacto	43
7.4.5 Copyright – Menú inferior	44

7.4.6 Ruta de navegación del usuario	44
7.4.7 Contenidos	44
7.4.8 Categorías	45
7.4.9 Inicio de sesión	45
7.4.10 Noticias recientes	46
7.4.11 Páginas y ordenamientos	47
TÉCNICO	48
8.1 Exo platform empresa	49
8.2 Joomla	50
8.3 Openscholar	52
8.4 Jenkins	52
8.5 Liferay	53
RESULTADOS	57
CONCLUSIONES	57
Referencias	58

INTRODUCCIÓN

La acreditación es un instrumento del gobierno para medir la eficacia de instituciones de educación superior para los programas académicos y de esta manera reconocer lo eficiente de la mejora de la calidad y las diferentes instituciones y programas. Estos se autoevalúan a sí mismos para luego ser evaluada por pares externos a la institución, finalmente con lo cual termina el juicio con el reconocimiento de la calidad de la misma.

Los procesos de acreditación requieren una organización por parte de los programas lo cual conlleva a utilizar la tecnología y sus múltiples herramientas como mediador para introducir documentos necesarios en esta. Toda la información recursos o los requerimientos que se necesitan es decir los requisitos pedidos por la misma. Dentro de las herramientas tecnológicas encaminadas a los procesos universitarios se especifica el desarrollo de software encaminados a tal acción, a fortalecer los procesos de acreditación.

Surgió la proposición enfocada a contribuir a mejorar la calidad de los procesos de acreditación de la Universidad de Córdoba más específicamente del programa de licenciatura en informática y medios audiovisuales, en el desarrollo de la asignatura diseño de software, en esta planeó la idea de la elaboración del software para la organización de la carrera en su proceso de acreditación.

La elaboración del software para la acreditación se realizará por medio de un conjunto de estudiantes de la materia diseño de software los cuales fueron constituidos en distintos roles con el fin de mejorar el proyecto de una forma más organizada, Administración, pedagogía, diseño y documentación fueron los roles instaurados.

ADMINISTRACIÓN

Administrador

Omar Darío Espitia Martínez

En el siguiente informe se da a conocer las diferentes opciones o propuestas que hubieron como metodología de diseño de software, teniendo en cuenta la necesidad y disponibilidad de tiempo, también las necesidades especiales del mismo proyecto, las siguientes propuestas fueron las siguientes:

- Modelo en cascada.
- Modelo en V.
- Modelo iterativo.
- Modelo de desarrollo incremental.
- Modelo en espiral.
- Modelo de Prototipos.

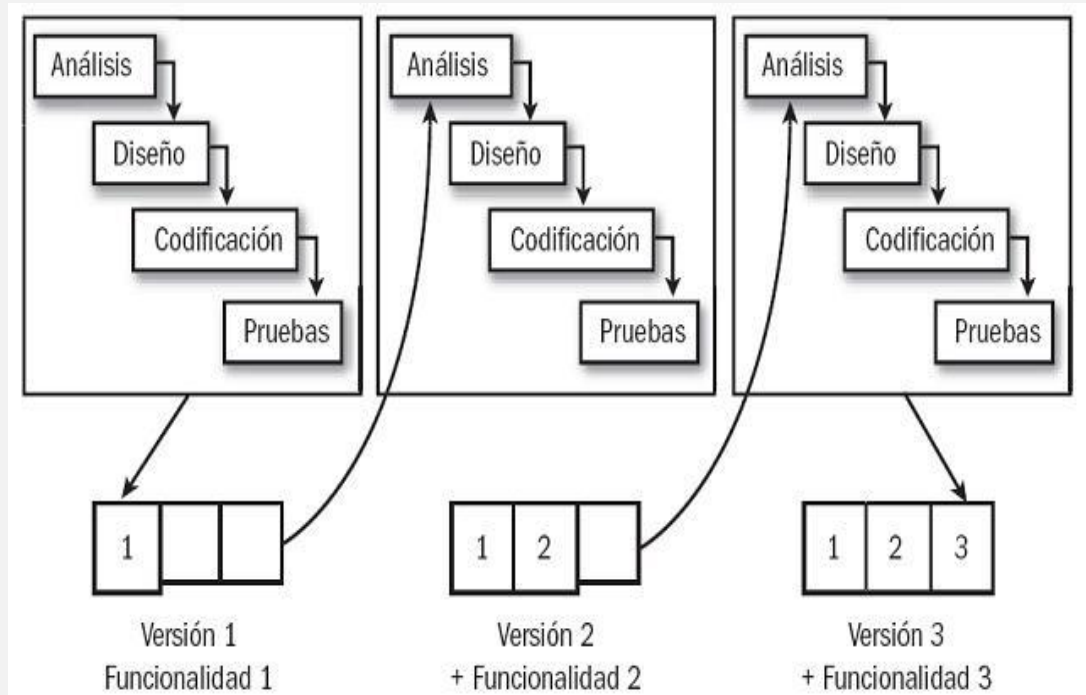
Luego de hacer una breve explicación e implementación de ejemplos con cada modelo, por decisión general y descarte por ciertas ventajas y desventajas y como ya antes se mencionó que se trabajara con un

entorno especial se escogió el MODELO ITERATIVO ya que se ajusta a las necesidades que requiere el proyecto.

2.1 Modelo iterativo

- Es una derivación del ciclo de vida en cascada, busca reducir el riesgo que surge entre las necesidades del usuario y el producto final.
- Iteración es una secuencia de actividades dentro de un plan establecido, con unos criterios claros de evaluación, que se organiza con el propósito de entregar parte de la funcionalidad del producto.
- Este modelo en cambio mejora cada versión es decir mejora la función que tiene la versión.
- Los objetivos de una iteración se establecen en función de la evaluación de las iteraciones precedentes.
- El cliente es quien luego de cada iteración evalúa el producto y lo corrige o propone mejoras.
- A diferencia del modelo incremental, al modelo iterativo no se le agrega funcionalidad si no que en cada iteración se mejora su funcionalidad.
- Disminuyen riesgos.
- Fácilmente cambiar los requerimientos.
- Reduce costos.

- Usuario se le entrega parte del producto es decir una versión con la cual él puede trabajar.
- Hasta el momento se podría decir que no existen grandes desventajas, pero sí hay puntos a manejar con sumo cuidado porque su proceso de desarrollo es largo ya que en cada iteración se va actualizando.



El desarrollo que se ha llevado durante el proceso de creación, adaptación y diseño de la plataforma para la acreditación limav, el grupo en la parte técnica y de diseño se encargó de la mayor parte funcional de la plataforma, el cual fue escogida para trabajar después que se llevó a cabo la investigación de las mismas y la escogida fue jommla ya que es la que más se acoge a todos los requerimientos del proyecto a realizar se presentaron dos diseños de las cuales por

motivos de presentación, funcionalidad y recursividad se escogió la segunda opción, puesto que como se dice anteriormente contiene más recursos los cuales necesitamos para un completo desempeño de nuestra plataforma.

VISIÓN DEL PROYECTO

3.1 Introducción

Dentro de las herramientas tecnológicas encaminadas a los procesos universitarios se especifica el desarrollo de software encaminados a tal acción, a fortalecer los procesos de acreditación.

La elaboración del software para la acreditación se realizara por medio de un conjunto de estudiantes de la materia diseño de software los cuales fueron constituidos en distintos roles con el fin de mejorar el proyecto de una forma más organizada, Administración, pedagogía, diseño y documentación fueron los roles instaurados.

3.2 Posicionamiento

Con este proyecto se piensa resolver la problemática en la cual se encuentra el programa de licenciatura en informática y medios audiovisuales de la universidad de córdoba en su proceso de acreditación el cual no tiene un software donde tenga organizada su documentación y gestión para la acreditación de una manera interactiva o dinámica.

3.2.1 planteamiento del problema

El problema de	Falta de una software o plataforma dinámica en la cual se encuentren los documentos para la acreditación.
Afecta	Programa de licenciatura en informática y medios audiovisuales de la universidad de Córdoba.
el impacto de la cual es	Este problema tiene un impacto académico en la sociedad.
una solución exitosa sería	La creación de un software dinámico que permita gestionar los documentos requeridos en la acreditación de la carrera.

3.2.2 declaración de posición del producto

Por	Universidad de Córdoba.
Quien	Programa de licenciatura en informática y medios audiovisuales
El (nombre del producto)	Sistema de gestión para la acreditación.

Ese	Acreditación del programa
diferente a	http://limav.www3.unicordoba.edu.co/acreditacion/
Nuestro producto	Diferencia del producto es el dinamismo del software o plataforma.

3.3 Las descripciones de las partes interesadas

3.3.1 Resumen de las partes interesadas

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Usuarios	Conviene o beneficia a los usuarios egresados, docentes y estudiantes con el propósito de mantener al tanto la documentación de la carrera y así ayudar a la misma en el proceso de acreditación.	Mantiene al tanto de la veracidad de la información publicada, verificar y aportar al mismo sistema de gestión, para mantener un sistema equilibrado de calidad y cantidad para ayudar a la carrera con un proceso de acreditación facilitando la

		documentación misma.
--	--	-------------------------

3.3.2 entorno de usuario

El usuario al momento de loguearse podrá acceder a la información que estará disponible en el software, se gestionaran los documentos que el considere necesarios para el procedimiento de la acreditación y todo sus contenidos, este proceso de crear una plataforma o software involucra a un total de cinco (5) personas, en el cual cada una desempeña un rol en especial y es parte importante del equipo de trabajo. Se piensa desarrollar en un total de 13 semanas aproximadamente, con un total cercano a 200 horas en todas las actividades a desarrollar, se pretende estructurar de mejor forma el software o plataforma que se usará, para que el usuario tenga una mejor experiencia y fácil acceso a la información que se requiera, las mejoras varían desde el punto visual, la parte técnica, y hasta los procesos internos que se manejen, para manejar la información con mayor facilidad que es lo que el usuario busca.

3.4. Descripción del producto

3.4.1 perspectiva del producto

El sistema de gestión para la acreditación es una plataforma o software integrado a un macro proyecto dividido en pequeños sub proyectos en

la cual este tendrá la tarea de gestionar los documentos de acreditación de una forma dinámica.

3.4.2 Suposiciones y dependencias

Los factores que pueden afectar el proceso de la documentación dinámica sobre el proceso de acreditación en el software varían considerablemente, ya que este proyecto es parte de otros en los cuales si algo cambia, retrasa o afecta el documento de modo que termine por alterar las características ya planteadas y estipuladas del software, teniendo como base esto, se sabe que si algo en estos otros sub proyectos cambian, ya sea su metodología o diseño, inmediatamente la visión de este se ve forzada a cambiar junto con ellos, debido a que el producto que se tiene designado es parte de ellos.

3.4.3 Necesidades y características

Necesitar	Prioridad	Características	Planificación de lanzamiento
Nube dinámica.	Gestionar la documentación universitaria.	Entorno didáctico, Administración de información	/05/2016 26/05/2016

3.4.4 Alternativas y competencia

Este producto lo hace diferente a los demás el dinamismo de la plataforma y accesibilidad para más usuarios responsables del mismo lo cual le dará contante actualización.

3.5. Otros requisitos del producto

Los fallos a encontrar en este punto del proceso son muchos, puesto que se está comenzando a trabajar en el software y es muy alto el porcentaje de fallos que se espera disminuir a gran medida en el proceso de construcción y elaboración del material, la facilidad de su uso es una de las principales características del software, ya que está enfocado en la simplicidad y así lograr en el usuario una aceptación en el uso de este, se busca mejorar la experiencia del usuario, facilitar su búsqueda de información acerca de la carrera y la acreditación de la misma teniendo así como resultado que este sea capaz de entender fácilmente la funcionalidad y la información brindada del software.

Para que el usuario tenga un completo entendimiento del manejo del software este mismo brindara ayuda sobre en qué consiste su manejo y cómo hacer que su experiencia en el software sea aceptada por el usuario, contara con diferentes tipos de ayuda, ya sea con un manual de instrucciones de ayuda guiada en donde podrá consultar sus dudas, además de eso contar con ayuda en línea, la cual estará disponible todo el tiempo y así el tiempo de respuesta sea rápida y el usuario pueda estar a gusto con el servicio de información.

El diseño y la aplicabilidad de este software se hace necesaria para los usuarios interesados en el proceso de acreditación de la carrera, es decir se considerada oportuna la creación y el desarrollo de este software, el cual como ya se ha venido aclarando contara con estabilidad al momento de ser utilizada por los usuarios y así estos tener una experiencia totalmente gratificante, beneficiándolos en el proceso de su búsqueda de información, ya que se les brindara de manera específica, ordenada y didáctica, sin dejar de lado la eficiencia de su practicidad.

PLAN DE PROYECTO

4.1 Descripción del problema

Con este proyecto se piensa resolver la problemática en la cual se encuentra el programa de licenciatura en informática y medios audiovisuales de la universidad de córdoba en su proceso de acreditación el cual no tiene un software donde tenga organizada su documentación y gestión para la acreditación de una manera interactiva o dinámica.

4.2. Organización del proyecto

NOMBRE	ROL
Omar Darío Espitia Martínez	Administrador
Karen Sofía Solano García	Pedagogía
José Luis Macías German	Diseño

Andrés Felipe Hernández Luna	Técnico
Kelly Judith Petro Valencia	Documentación

Este proyecto se realizara con el método iterativo el cual es una metodología por 4 fases que se formulan en un plan de proyecto estas fases son: de inicio que es en la cual se entiende o aclara que es lo que se va a realizar, fase de elaboración en la cual se entregara un prototipo del proyecto, fase de construcción y fase de transición donde se realizara una prueba piloto para probar el funcionamiento de la plataforma.

4.3. Los hitos y objetivos del proyecto

Fase	Iteración	Los objetivos primario	Fecha estimada de comienzo / final	Días/Horas
Inicio	1	<ul style="list-style-type: none"> • plan de proyecto • documento de visión 	02/03/2016/ a 09/03/2016	8 días/18

		el grupo conoce el proyecto(que se va hacer)		
Elaboración	3	<ul style="list-style-type: none"> • Demo (Avance Diseño de interfaz) • Arquitectura • Prototipo 	10/03/2016 a 06/04/2016	72
Construcción	5	<ul style="list-style-type: none"> • modulo1 • característica1 • característica2 • modulo2 • característica3 	07/04/2016 a 12/05/2016	99
Transición	1	<ul style="list-style-type: none"> • prueba piloto 	10/05/2016 a 19/05/2016	18
Entrega final	1	<ul style="list-style-type: none"> • sustentaciones 	25/05/2016 a 26/05/2016	18

DOCUMENTACIÓN

Documentación

Kelly Judith Petro Valencia

5.1. Marco de referencia

(Hernández Mondragón, 2006) “Las duras críticas a las que se ven sometidas las instituciones de educación superior (IES) en cuanto a las respuestas esperadas por los sectores productivo y social colocan a la evaluación, la certificación y la acreditación como los mecanismos para el aseguramiento de la calidad educativa” Teniendo en cuenta lo anteriormente dicho la acreditación es la forma o resultado obtenido por el cual permiten realizar ciertas acciones.

Para iniciar un proceso de acreditación de calidad en un ente de educación superior se es necesario realizar una gestión la cual es definida por (Heredia, 1985) Lo especifica como “la acción y efecto de realizar tareas con cuidado, esfuerzo y eficacia que conduzcan a una finalidad” por lo tanto gestionar lleva a un proceso efectivo para esto hay que tener en cuenta una documentación e información para la misma.

Hablando específicamente del programa de licenciatura en informática y medios audiovisuales de la universidad de córdoba, no se encuentra sistematizada la información requerida para este

proceso, entendiendo por sistematización (Jara, 2003) aquella “interpretación crítica de una o varias experiencias, que, a partir de sus ordenamiento y reconstrucción descubre o explicita la lógica del proceso vivido, los factores que han intervenido en dicho proceso, cómo se han relacionado entre sí, y por qué lo han hecho de ese modo”. Por esto se realizara un estudio para determinar la importancia de esta en el programa ya que al no reunir u ordenar las experiencias de este se está teniendo la información muy dispersa lo que hace que al momento de necesitarla para el proceso se dificulte el ordenamiento de la misma.

Por lo anteriormente dicho se le presta importancia a la utilización de un software para la organización y mantenimiento de la información Según (Rodriguez, 2000) software es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo. Lo cual ayuda a tener una información ordenada y así lograr con efectividad un proceso de acreditación. Teniendo en cuenta que (Cabal, 2006) “Recursos informáticos tales como computadores, software, conexiones a redes y multimedia, en cantidades suficientes y en versiones actualizadas” para el concejo nacional de acreditación este en una aspecto muy importante a evaluar.

(MONTAÑEZ MEJIA, s.f.)Como antecedentes del software planteado para la organización de la información se encontró en la universidad pedagógica de Colombia la cual maneja una página web en donde se encuentran toda la información de sus programas actualizada esta la maneja la oficina de autoevaluación de la universidad. (AUTOEVALUACIÓN INSTITUCIONAL , 2012) De igual manera la universidad de Cartagena cuenta con un software para su autoevaluación el cual es generalizado para todos sus programa.

PEDAGOGÍA

Pedagogo

Karen Sofía Solano García

6.1 PARADIGMAS

6.1.2 paradigma conductista:

Máquina que rinde conductas observables, medibles y cuantificables

6.1.2 paradigma cognitivo:

Organismo que desarrolla procesos cognitivos y afectivos

6.1.3 paradigma sociocultural:

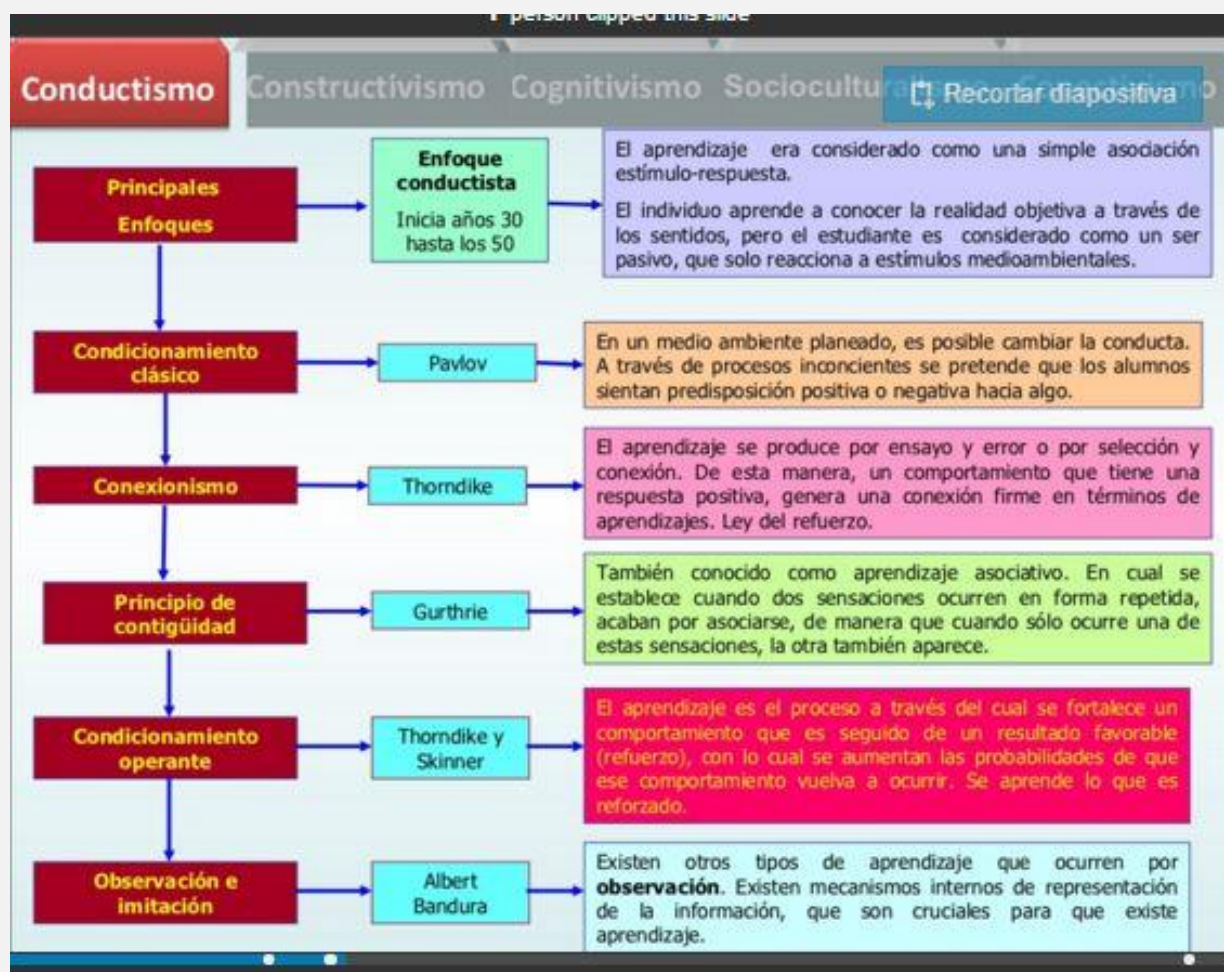
Escenario en donde se realizan las interrelaciones entre personas y el medio ambiente

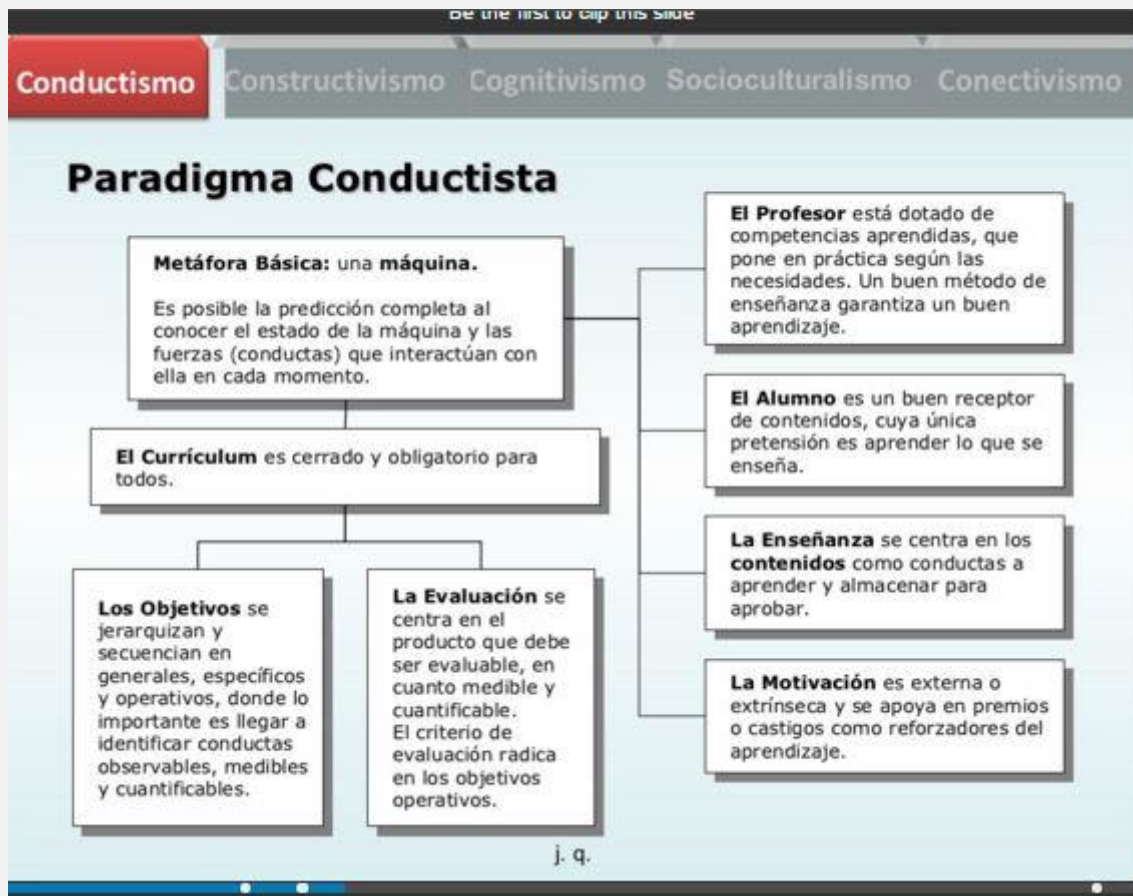
6.1.4 paradigma constructivista:

Organismo que desarrolla procesos cognitivos y afectivos en un escenario de aprendizaje

6.1.5 paradigma conectivista:

El aprendizaje es un proceso de conexión entre fuentes de información especializados. Lo importante es saber dónde.





- Concepción de desarrollo: Acumulativo
- Relación maestro-alumno: intermediario-ejecutor técnico
- Metodologías y evaluación: expositiva y sumativa
- Currículum: centrado en conductas a enseñar

6.2 CONSTRUCTIVISMO

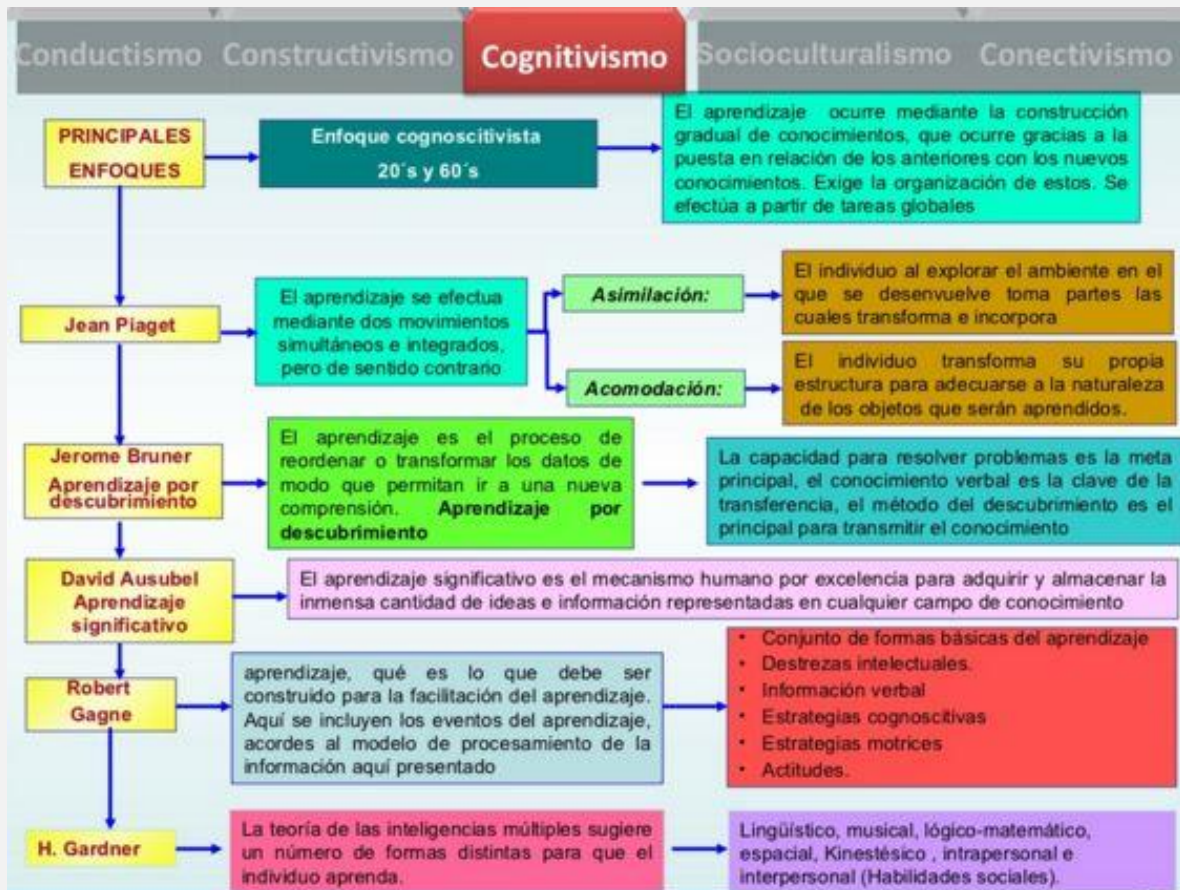
(Piaget, Vygotsky, Ausubel, Bruner) Asume que nada viene de nada. Es decir que conocimiento previo da nacimiento a nuevo, el aprendizaje humano es una actividad que el sujeto realiza a través de su experiencia con el entorno. La tarea del profesor consiste en crear

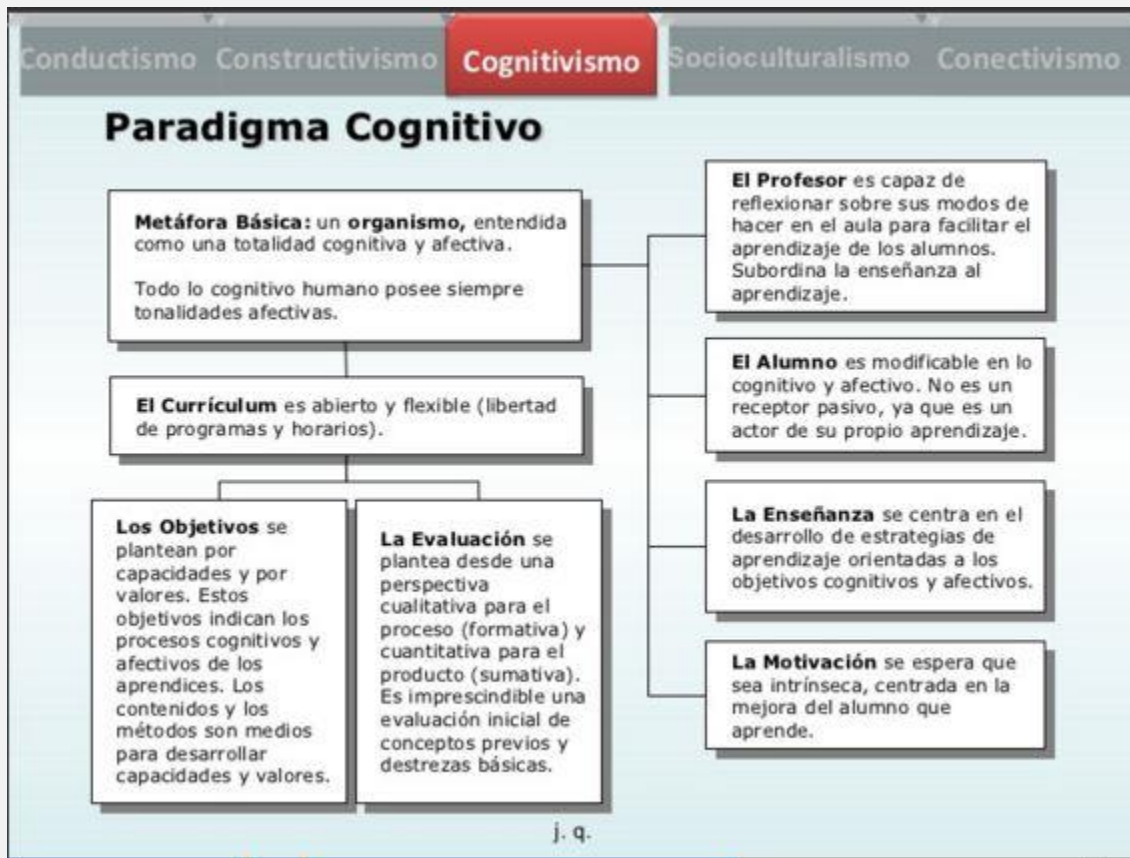
situaciones de aprendizaje para el alumno construya el conocimiento a través de la actividad.



- Se centra en el sujeto que aprende, el individuo no es un producto del ambiente ni de sus disposiciones
- El conocimiento no es una copia fiel de la realidad sino una construcción del ser humano
- Las personas son sujetos activos que aprenden, inician y aprovechan experiencias.

6.3 COGNITIVISMO (PIAGET, AUSBEL, GESTALT, BRUNER)





- **Concepción de desarrollo:** progresivo, secuencial y mediado
- **Relación maestro/alumno:** facilitador – protagonista del aprendizaje
- **Metodologías y evaluación :** centrada en el aprendizaje
- **Curriculum :** experiencias y conceptos de los alumnos
- **Meta:** desarrollo intelectual

6.4 SOCIOCULTURALISMO

El individuo, aunque importante, no es la única variable en el aprendizaje. Su historia personal, su case social y consecuentemente sus oportunidades sociales, su época histórica, las herramientas que

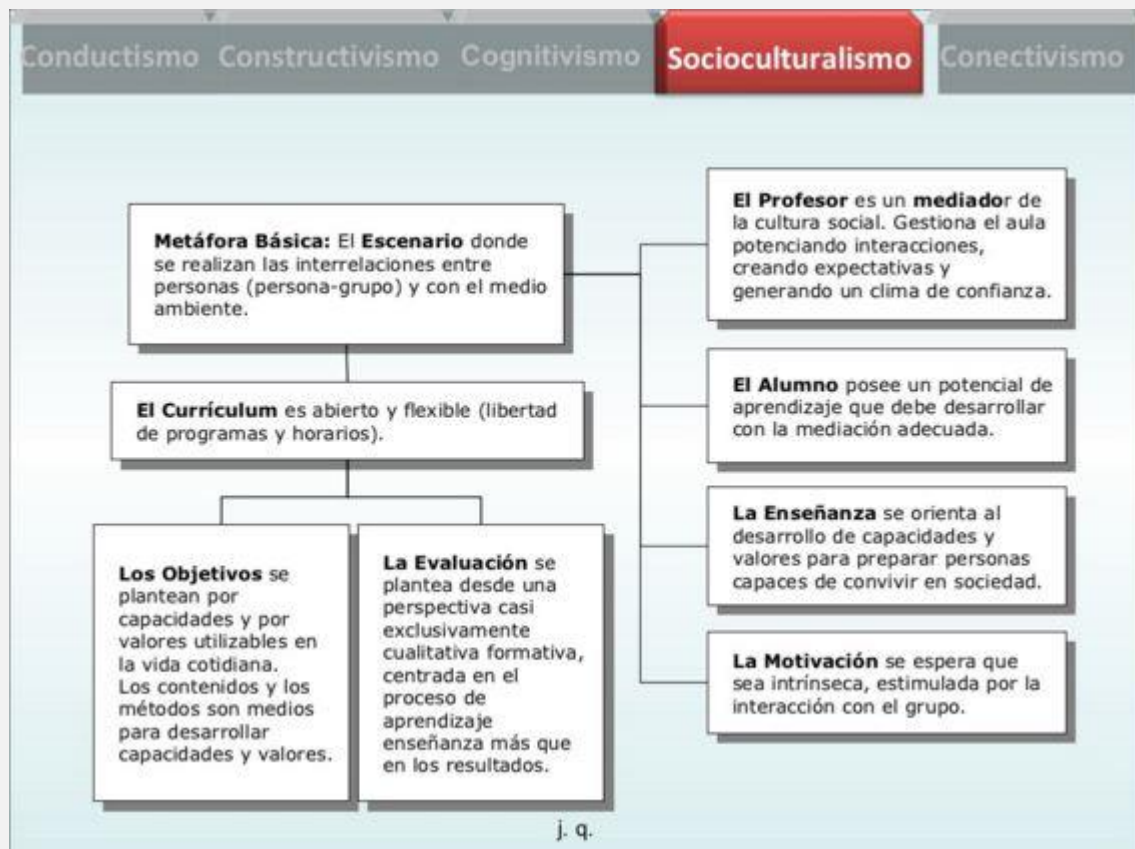
tenga a su disposición son variables que no solo apoyan el aprendizaje sino que son parte integral de él. Una función principal del constructivismo social es construir el conocimiento entre los participantes en la tarea académica.

6.4.1 rol del docente:

- Facilitador de los procesos motivacionales
- Generador de actitudes en el estudiante, favorables para aprender significativamente en contexto
- Creado de material didáctico y pedagógico acorde con las necesidades e intereses de los estudiantes
- Innovador en el uso de estrategias pedagógicas de aprendizaje

6.4.2 rol del estudiante:

- Responsable de su proceso de aprendizaje, busca información e interactuar con los contenidos del curso
- Autogestiona y autoconstruye su propio desarrollo humano
- Líder en la transformación de su comunidad en lo político, social y cultural, para mejor bienestar Nacional.



6.5 CONECTIVISMO (GEORGE SIEMENS)

Es la integración de los principios integrados por las teorías del caos, redes neuronales, complejidad y auto-organización.

“La inclusión de la tecnología y la identificación de conexiones como actividades de aprendizaje, empieza a mover a las teorías de aprendizaje hacia la edad digital. Las necesidades de aprendizaje y las teorías que describen los principios y procesos de aprendizaje, deben reflejar los ambientes sociales subyacentes”

- El aprendizaje y el conocimiento yace en la diversidad de opiniones.

- El aprendizaje es el proceso de conectar nodos o fuentes de información.
- La habilidad para ver las conexiones entre los campos, ideas y conceptos es primordial.
- La información actualizada y precisa es la intención de todas las actividades del proceso conectivista.
- La toma de decisiones es en sí misma un proceso de aprendizaje, escoger que aprender y el significado de la información entrante es visto a través de la lente de una realidad cambiante. Es posible que una respuesta actual a un problema esté errada el día de mañana bajo la nueva información que se recibe.

6.5.1 ¿qué es una teoría del aprendizaje?

Una teoría del aprendizaje es un constructo que explica y predice como aprende el ser humano.

Todas las teorías, desde una perspectiva general, contribuyen al conocimiento y proporcionan fundamentos explicativos desde diferentes enfoques, y en distintos aspectos.

6.5.2 software educativo

Se denomina software educativo al destinado a la enseñanza y el aprendizaje autónomo y que, además, permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas. Así como existen profundas diferencias entre

las filosofías pedagógicas, así también existe una amplia gama de enfoques para la creación de software educativo.

6.5.3 perspectiva conductista

Parte de una concepción empirista del conocimiento. La asociación es uno de los mecanismos centrales del aprendizaje. La secuencia básica es: E - R. La principal influencia conductista en el diseño de software la encontramos en la teoría del condicionamiento operante de Skinner.

Las primeras utilizaciones educativas de los ordenadores se basan en la enseñanza programada de Skinner, consistiendo en la presentación secuencial de preguntas y en la sanción correspondiente de las respuestas de los alumnos.

A este uso del ordenador se le denominará EAO (o CAI en inglés, Computer Assisted Instruction) se centra en programas de ejercitación y práctica muy precisos basados en la repetición.

6.5.4 ventajas

- Propician varios tipos de aprendizaje, que pueden ser grupales o individuales.
- Favorecen la construcción del conocimiento y la reflexión por parte del lector.

- Permite el acceso al conocimiento y la participación en las actividades.
- Permite la participación en interacción y el desarrollo de nuevos aspectos a través de nuevos elementos.

6.4.5 desventajas

- No hay un control de supervisión de calidad de los contenidos.
- Los alumnos pueden usarlo como único recurso y dejar de consultar otras fuentes, debido a la facilidad de búsqueda de información que ofrece de este medio.
- Algunos de los elementos utilizados para captar la atención de los alumnos también puede funcionar como distractores.
- Puede generar la pérdida del sentido crítico, si éstos confían ciegamente en las capacidades de software.
- Utilizar el software educativo con prudencia, ya que puede reemplazar una buena enseñanza por mala.
- Requiere de tiempo para resolver actividades a aquellos alumnos que no usen habitualmente la computadora

6.4.6 impacto en la sociedad

Hoy en día la sociedad exige y hace uso de las nuevas tecnologías en los diferentes aspectos de su vida diaria.

Uno de los tantos recursos que hoy en día se cuenta para lograr un aprendizaje significativo son los softwares educativos, ya que estos son fáciles de utilizar y están al alcance de los docentes y estudiantes.

Los beneficios que nos ofrecen los softwares educativos son:

- Incrementar la comprensión
- Reforzar la memoria a largo plazo.
- Incrementar el nivel de atención y las habilidades motoras
- Desarrollar habilidades de pensamiento crítico
- Desarrollar habilidades de lenguaje
- Motivar a los estudiantes a aprender.

6.6 LA PERSPECTIVA CONDUCTISTA (SKINNER)

- Ensayo y error con refuerzos y repetición: las acciones que obtienen un refuerzo positivo tienden a ser repetidas.
- Asociacionismo: los conocimientos se elaboran estableciendo asociaciones entre los estímulos que se captan.
- Enseñanza programada. Resulta especialmente eficaz cuando los contenidos están muy estructurados y secuenciados y se precisa un aprendizaje memorístico.

Para concluir se puede decir que a la luz de tantos beneficios resulta imprudente prescindir de un medio tan valioso como son los softwares educativos, que puede conducirnos a un mejor accionar dentro del campo de la educación y así lograr aprendizajes significativos en los estudiantes.

La acreditación tiene como finalidad asegurar la calidad y el mejoramiento continuo de la carrera, es una exigencia en la educación superior, en la cual se evalúa la calidad de lo que se hace en una universidad para buscar excelencia que la institución ejerce en las profesiones. Cuyo objetivo apunta a garantizar una educación de calidad y pertinente. Desde la perspectiva pedagógica, el proyecto Sistema de acreditación LIMAV pretende establecer en este proceso la selección adecuada de la herramienta con la que se trabajara, teniendo en cuenta diferentes factores, entre los cuales se considerarán los procesos cognitivos de las personas implicadas en el uso de dicha herramienta, la cual buscará satisfacer las necesidades correspondientes de nuestro proyecto.

La herramienta seleccionada nos permitirá poder desarrollar nuestro Sistema de acreditación LIMAV, de manera más simple y desde una perspectiva general, contribuirá al conocimiento y proporcionara fundamentos explicativos desde diferentes enfoques, y en distintos aspectos. Propiciando así, varios tipos de aprendizaje, que pueden ser grupales o individuales, además de esto, permitirán la participación,

interacción y el desarrollo de nuevos aspectos a través de los nuevos elementos con los que se verá enfrentado. La herramienta con la cual se desarrollara el proyecto de Sistema de acreditación LIMAV nos proporcionara un desarrollo pertinente con respecto a nuestras necesidades, debido a que uno de los tantos recursos que hoy en día se cuenta para lograr un aprendizaje significativo son los softwares educativos, ya que estos son fáciles de utilizar y están al alcance de los docentes y estudiantes. Podemos ver algunos de los principales beneficios que los softwares educativos nos ofrecen:

- Incrementar la comprensión
- Reforzar la memoria a largo plazo.
- Desarrollar habilidades de pensamiento crítico
- Desarrollar habilidades de lenguaje
- Motivar a los estudiantes a aprender.

Luego de haber estudiado todos los paradigmas educativos de esta manera observando cual era el más apropiado para la plataforma a realizar se escogió el constructivismo ya que en este se trabaja colaborativamente como se tiene planteado realizar en la misma.

EL MODELO PEDAGÓGICO CONSTRUCTIVISTA

El constructivismo, en su dimensión pedagógica, concibe el aprendizaje como resultado de un proceso de construcción personal-colectiva de los nuevos conocimientos, actitudes y vida, a partir de los ya existentes y en cooperación con los compañeros y el facilitador.

En ese sentido se opone al aprendizaje receptivo o pasivo que considera a la persona y los grupos como pizarras en blanco o bóvedas, donde la principal función de la enseñanza es vaciar o depositar conocimientos.

A esta manera de entender el aprendizaje, se suma todo un conjunto de propuestas que han contribuido a la formulación de una metodología constructivista

DISEÑO

Diseñador

José Luis Macías German

El diseño es uno de los aspectos claves a la hora de realizar un software, ya esto es lo primero que visualiza el usuario, por este motivo esa primera impresión debe causar un impacto agradable es por ello que a la hora de realizar un diseño para un software se debe visualizar agradable de la gama de colores y dinamismo del software.

7.1 primera propuesta de diseño

Como primera propuesta de diseño para el Sistema de Acreditación LIMAV, se propuso una gama de colores, una tipografía, unos elementos gráficos y por último se una posible distribución de los elementos del software.

La tipografía es uno de los elementos más importantes de las artes visuales, puesto que es uno de los factores que más inciden en los usuarios ya que es la forma de como procesan la información por ende se debe escoger una tipografía agradable y legible para los usuarios es por ello se decidió escoger el tipo de fuente la cual se llama ***Kenyan Coffe***.



En cuanto a la paleta de colores se decidió por una gama de colores con tonalidades verdes por hacer énfasis en los colores de la Universidad de Córdoba y al programa de Licenciatura en Informática y Medios Audiovisuales.

- **COLOR PRINCIPAL**

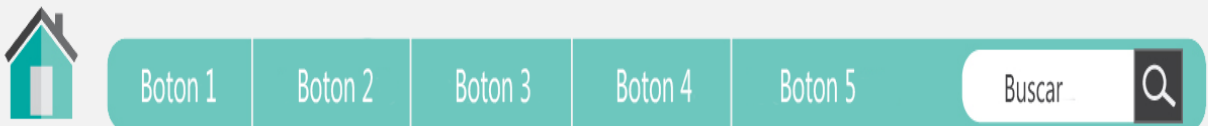


- **COLOR DE RELLENO**



Una vez escogida la p lela de colores se procedi  a dise ar algunos elementos gr ficos que ir an en el software como son los siguientes:

7.1.1 men  principal



7.1.2 submen 



7.1.3 men  r pido



7.1.4 inicio de sesión y registro

The form has a teal header with two tabs: "Iniciar Sesión" (active) and "Registrarse". Below the tabs are two input fields: the first is labeled "Usuario" with a person icon, and the second is for a password, indicated by a lock icon and masked with dots. A dark teal "Iniciar" button is positioned to the right of the password field. At the bottom left, there is a link "Olvidaste Contraseña?". At the bottom right, there is a "Recordarme" checkbox.

7.1.5 suscripción

The form has a teal header with a tab labeled "Suscríbete". Below the tab is a single input field for an email address, preceded by an envelope icon and the placeholder text "Email aquí". A teal "Suscribirse" button is located below the input field.

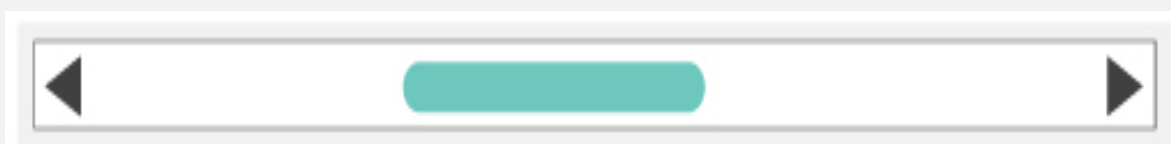
7.1.6 carrusel de imágenes



7.1.7 botones de retroceso y avance

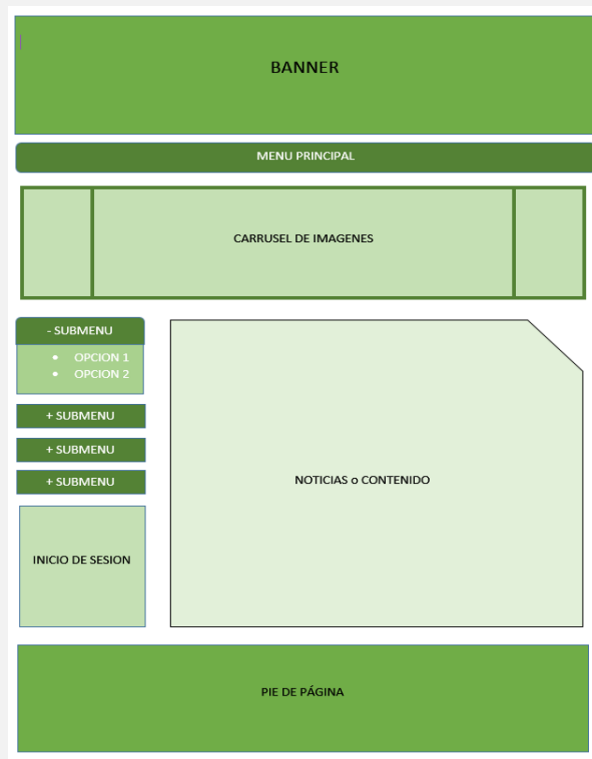


7.1.8 barra de desplazamiento



El último inciso de la primera propuesta para el Sistema de Acreditación LIMAV fue una posible distribución de los Elementos gráficos para el Software la cual fue la siguiente:

7.1.9 descripción de los elementos gráficos



7.2 SEGUNDA PROPUESTA DE DISEÑO

En la segunda propuesta para el Software de Sistema de Acreditación LIMAV se optó por utilizar el diseño de Material Design de Google, la gama de colores que son actualmente tendencia en la web y la utilización de los Iconos Flat.

En cuanto a Tipografía se realizó un cambio de la propuesta anterior la cual era la utilización de la Fuente **Kenyan Coffe** a utilizar la llamada **Roboto** la cual es una tipografía agradable para el usuario y legible en cualquier tamaño de dispositivo y mayor compatibilidad.

Roboto

The July sun caused a fragment of black pine wax to ooze on the velvet quilt
The July sun caused a fragment of black pine wax to ooze on the velvet quilt
The July sun caused a fragment of black pine wax to ooze on the velvet quilt
The July sun caused a fragment of black pine wax to ooze on the velvet quilt
The July sun caused a fragment of black pine wax to ooze on the velvet quilt

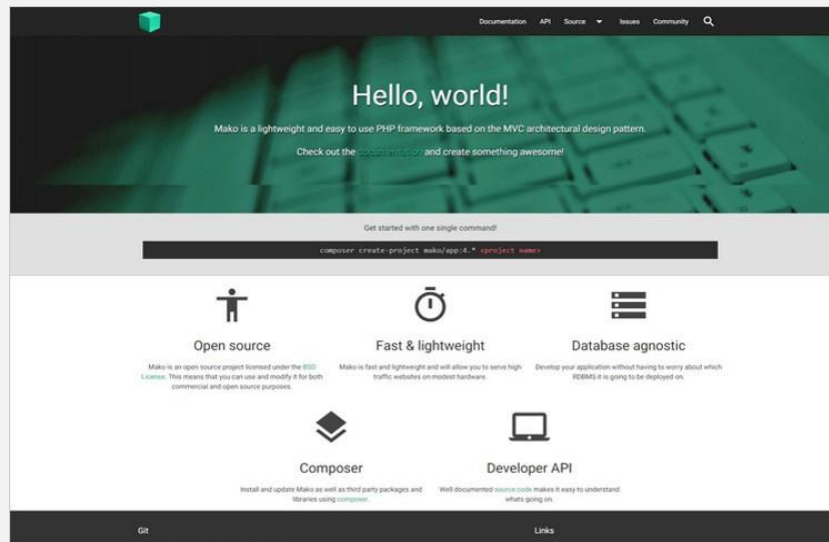
La paleta de colores de Material Design que utilizamos en esta propuesta fue la siguiente:

# 0097A7	# 00BCD4	# B2EBF2	#FFFFFF
COLOR PRIMARIO OSCURO	COLOR PRIMARIO	LUZ DE COLORES PRIMARIOS	TEXTO / ICONOS
# 009688	# 212121	# 727272	# B6B6B6
ACENTO DE COLOR	TEXTO PRIMARIO	TEXTO SECUNDARIO	DIVISOR DE COLOR

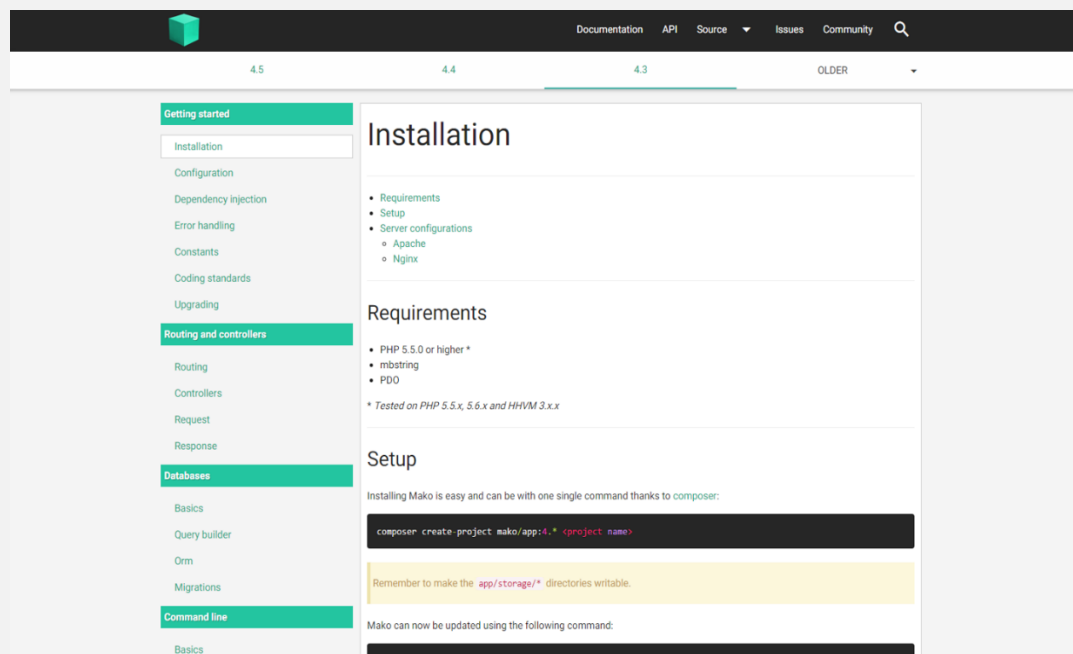
En cuanto a la utilización de los Iconos Flat encontramos dirección web la cual es www.flaticon.es en donde encontramos toda clase de iconos vectoriales y con licencia gratuita.

Por ultimo presentamos una plantilla de cómo se podría observar el software diseñado en cuanto a la distribución de elementos gráficos.

7.2.1 página principal



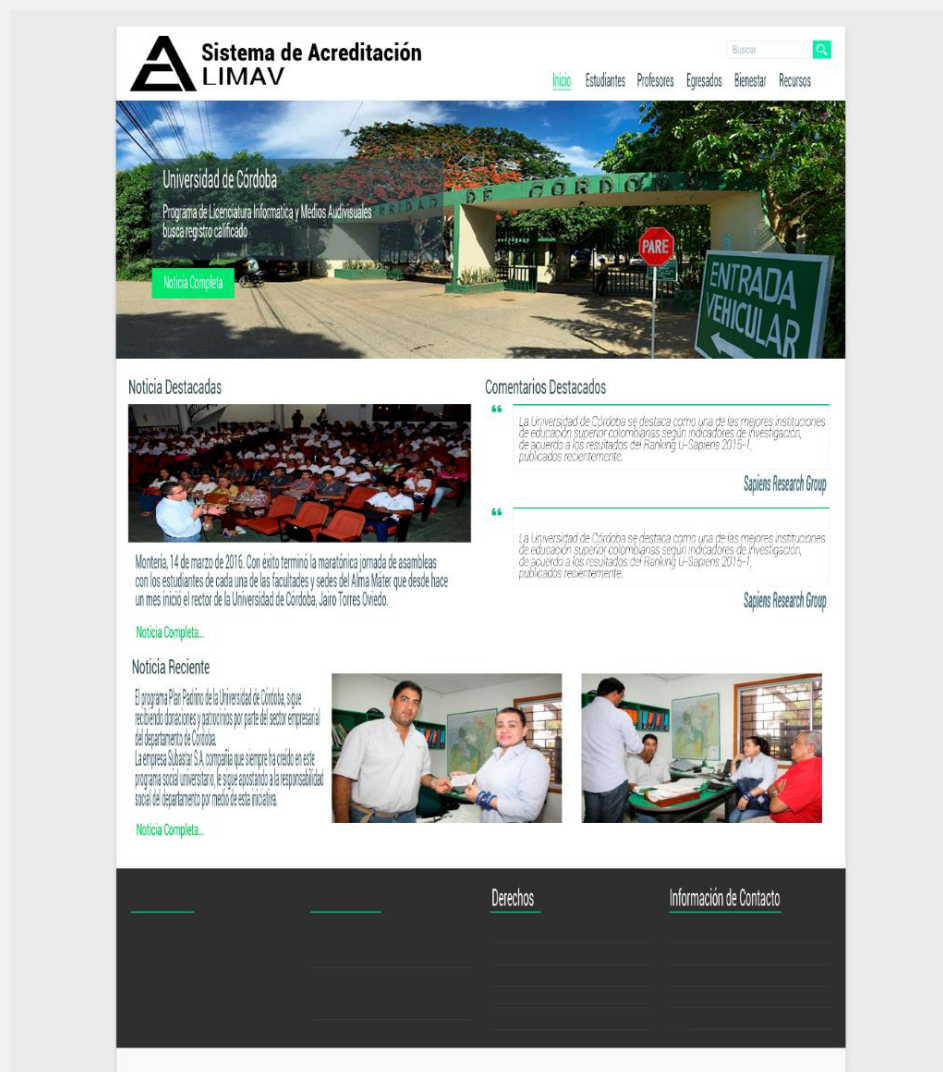
7.2.2 página de categorías



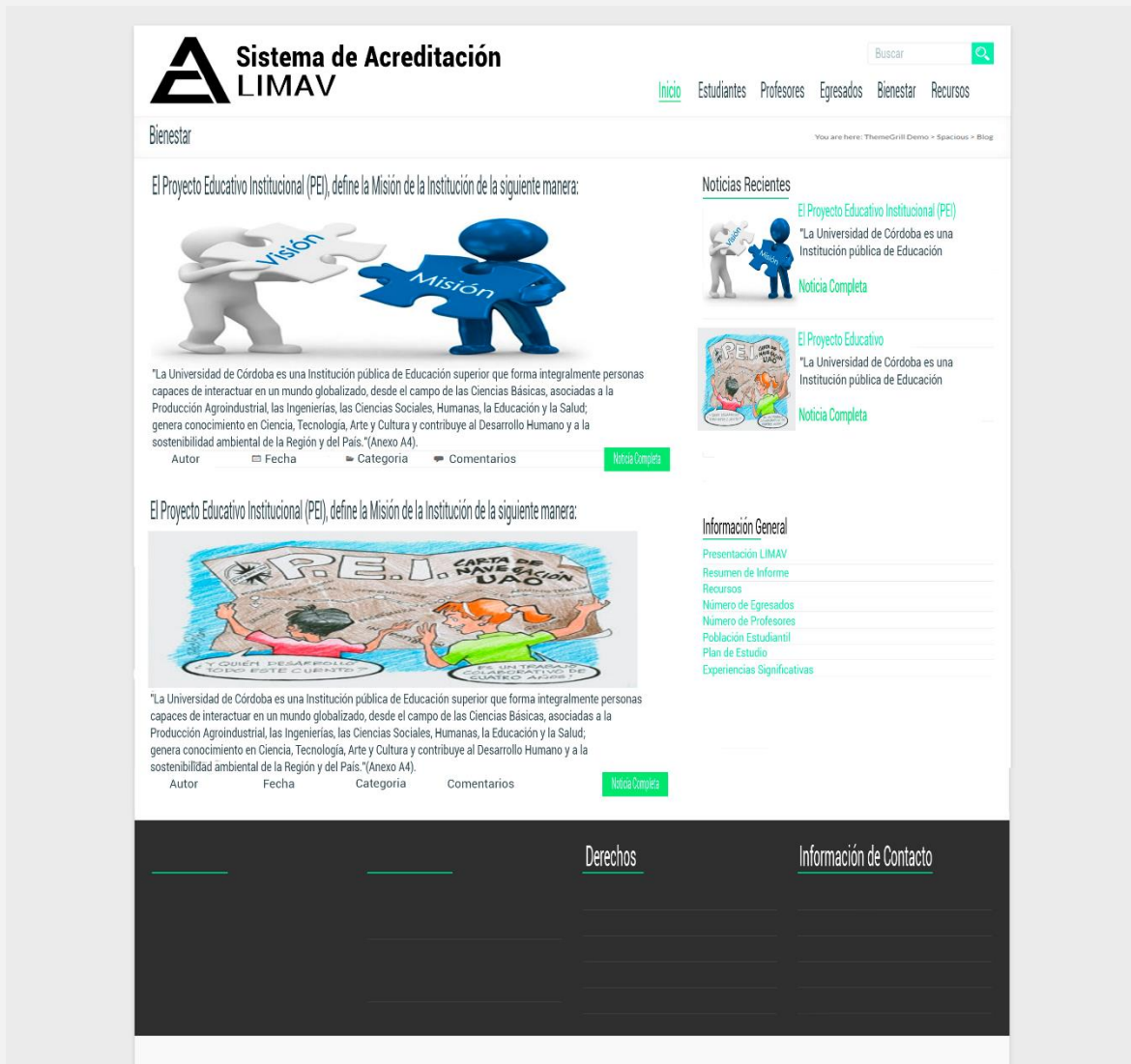
7.3 DEMO

En esta propuesta de la demo se utilizó la gama de colores que son tendencia en la web, también se utilizaron los iconos Flat y por ultimo un prototipo del Logotipo del Software.

7.3.1 página principal



7.3.2 página de categorías

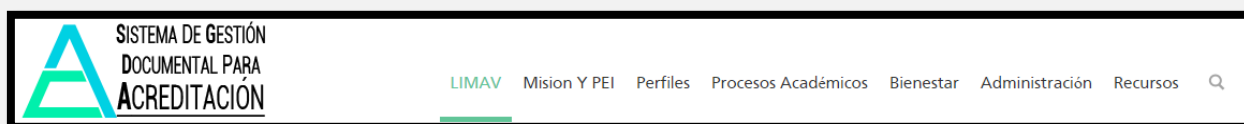


7.4 Prototipo n°1

Luego de presentar la Demo se continuo a realizar el 1° prototipo para implementar lo presentado en la Demo en la cual se utilización una gama de colores que son tendencia en la web, tales como los colores e iconos Flat y la aplicación de la plantilla OT_Dulcet, la cual tiene licencia libre.

En este prototipo se agregaron una serie de Módulos para darle una mejor apariencia a nuestro Software, los cuales son:

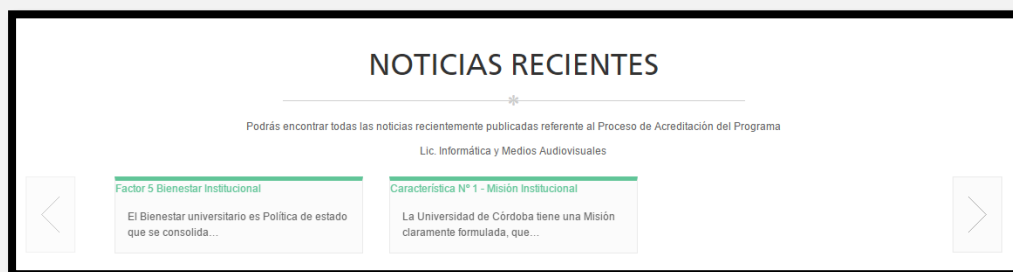
7.4.1 Menú principal



7.4.2 Carrusel



7.4.3 Noticias recientes



7.4.4 Información de contacto



7.4.5 Copyright – Menú inferior

Copyright 2016. All rights Reserved

LIMAV Mision y PEI Perfiles Procesos Académicos Bienestar Administración Recursos

Todo esto se realizó en la página principal de nuestro Software de Acreditación Limav, de esta manera darle un mayor impacto inicial al Usuario. Luego se procede a realizar el diseño de cada una de las pestañas o páginas de nuestro Software, implementando lo propuesto en la Demo, en esta se agregan nuevos módulos para obtener una apariencia y organización agradable.

7.4.6 Ruta de navegación del usuario

Mision y PEI

Está aquí: / LIMAV / Mision y PEI

7.4.7 Contenidos

Característica N° 1 - Misión Institucional

Jueves, 21 Abril 2016 13:06 Escrito por Super User

Valora este artículo ☆☆☆☆☆ (0 votos)

La Universidad de Córdoba tiene una Misión claramente formulada, que corresponde con la naturaleza de la Institución y es de dominio público. Ésta se encuentra expresa en los objetivos, en los Procesos Académicos y Administrativos y en los logros de cada Programa. En ella se explicita el compromiso Institucional con la calidad y con los referentes universales de la Educación Superior. Se encuentra definida y publicada en el Estatuto General universitario y se encuentra referenciada en diferentes espacios de divulgación en todo el Campus Universitario (murales, portal web, boletines, carteleros, aulas de clases, periódicos de facultades entre otros), en proyectos educativos de los programas académicos y se referencia en los diferentes documentos entregados a los alumnos al momento de hacer parte de la Institución.

Publicado en Mision y PEI

¡Escribe el primer comentario! | Leer más ...

7.4.8 Categorías

CATEGORIAS

Mision y PEI

Estudiantes

Profesores

Egresados

Procesos Académicos

Bienestar

Administración

Recursos

7.4.9 Inicio de sesión

INICIO DE SESIÓN

Nombre de usuario

Contraseña

Recordarme ☐

Iniciar sesión

¿Olvidó su contraseña?

¿Olvidó su nombre de usuario?


Crear una cuenta

7.4.10 Noticias recientes




Con esta serie de módulos nuestra página estaría ordenada de la siguiente forma

7.4.11 Páginas y ordenamientos










SISTEMA DE GESTIÓN
DOCUMENTAL PARA
ACREDITACIÓN

LIMAV Mision Y PEI Perfiles Procesos Académicos Bienestar Administración Recursos 

Mision y PEI Está aquí: / LIMAV / Mision y PEI

Característica N° 1 - Misión Institucional

 Jueves, 21 Abril 2016 13:06  Escrito por Super User


Valora este artículo      (0 votos)


La Universidad de Córdoba tiene una Misión claramente formulada, que corresponde con la naturaleza de la Institución y es de dominio público. Esta se encuentra expresa en los objetivos, en los Procesos Académicos y Administrativos y en los logros de cada Programa. En ella se explicita el compromiso Institucional con la calidad y con los referentes universales de la Educación Superior. Se encuentra definida y publicada en el Estatuto General universitario y se encuentra referenciada en diferentes espacios de divulgación en todo el Campus Universitario (murales, portal web, boletines, carteleros, aulas de clases, periódicos de facultades entre otros), en proyectos educativos de los programas académicos y se referencia en los diferentes documentos entregados a los alumnos al momento de hacer parte de la Institución.


Publicado en [Mision y PEI](#)


[¡Escribe el primer comentario!](#) | [Leer más ...](#)

NOTICIAS RECIENTES

[wwwr](#)
 Datetime: Jueves, 21 Abril 2016
dasdasdas
[¡Deja el primer comentario!](#)

[Característica N° 5 - Mecanismos de Ingreso](#)
 Datetime: Jueves, 21 Abril 2016
Teniendo en cuenta las particularidades y exigencias del Programa académico,...
[¡Deja el primer comentario!](#)

[Característica N° 42 - Recursos Físicos](#)
 Datetime: Jueves, 21 Abril 2016
La Sede central de la Universidad de Córdoba, donde funciona...
[¡Deja el primer comentario!](#)

[Factor 5 Bienestar Institucional](#)
 Datetime: Jueves, 21 Abril 2016
El Bienestar universitario es Política de estado que se consolida...
[¡Deja el primer comentario!](#)

INICIO DE SESIÓN

Nombre de usuario

Contraseña

Recordarme ☐

[¿Olvidó su contraseña?](#)

[¿Olvidó su nombre de usuario?](#)

[Crear una cuenta](#)

CATEGORIAS

[Mision y PEI](#)

[Estudiantes](#)

[Profesores](#)

[Egresados](#)

TÉCNICO

Técnico

Andrés Felipe Luna

El técnico en sus inicios empezó investigando las distintas plataformas existentes que pudieran funcionar en el proyecto, tomando como base la herramienta Bitnami para la búsqueda de las mismas. Explicando cada uno de estas en una serie de exposiciones que.

Durante el proceso de selección de la herramienta más adecuada para desarrollar este proyecto, se visitó el sitio de Bitnami (<https://bitnami.com/>) el cual es una biblioteca de instaladores o paquetes de software para aplicaciones web y pilas de desarrollo. Dentro de dicha biblioteca se encontraron diversas herramientas que se tuvieron en consideración pero se seleccionó una en específica llamada Liferay. Esta se comparó con otras que ofrecen iguales servicios para determinar su usabilidad y obtener los mejores resultados acorde al proyecto a desarrollar.

A continuación se describen algunas de las herramientas consultadas con las cuales comparamos la seleccionada mostrando algunas de sus características ventajas y desventajas.

- EXo Platform Empresa

- Joomla
- OpenScholar
- Tracks

8.1 Exo platform empresa

eXo Platform Enterprise es una plataforma de colaboración social a nivel empresarial. Se integra wikis, foros, calendarios y herramientas de gestión de documentos con flujos de actividad y áreas de trabajo, permitiendo a los usuarios de negocio para conectarse instantáneamente y colaborar en varios proyectos en un entorno sin fricción.

Principales Ventajas

- Flujos de actividad: Use actualizaciones de estado y actividad alimenta para simplificar la colaboración en equipo y gestión de proyectos.
- Redes sociales: Conectar con los usuarios y seguimiento de la actividad individual y de grupo.
- Documentos: Manejo de documentos con control de versiones, metadatos y búsqueda de texto completo.
- Gestión de contenidos web: Usar las herramientas integradas de gestión de contenidos web para publicar noticias, artículos o páginas web completas.

Desventajas:

- No es fácil de configurar
- Requiere de un pago para disfrutar de todos sus servicios

En comparación con la herramienta liferay se descartó esta plataforma principalmente por ser un servicio pago lo cual no es conveniente al tipo de proyecto que deseamos desarrollar, ante esto se le atribuye que su interfaz no es tan simple de utilizar y dificultaría el avance y culminación satisfactoria al momento de crear el repositorio de nuestro proyecto. Esta herramienta tiene soporte confiable y seguridad pero la escogida aun así demuestra estar a igualdad de nivel siendo así no considerada una razón de peso sobre su elección, podemos concluir que tiene lo necesario para trabajar en ella pero no nos ofrece un plus que conseguimos en otra herramienta gratuita

8.2 Joomla

Joomla! es un sistema de gestión de contenidos, y entre sus principales virtudes está la de permitir editar el contenido de un sitio web de manera sencilla. Es una aplicación de código abierto programada mayoritariamente en PHP bajo una licencia GPL. Este administrador de contenidos puede trabajar en Internet o intranets y requiere de una base de datos MySQL, así como, preferiblemente, de un servidor HTTP Apache.

Algunas de las ventajas de esta herramienta son:

- Cuenta con un sistema de Administración bastante organizado y potente.

- Tiene una gran biblioteca de extensiones.
- Constantes Actualizaciones Gratuitas.
- Plantillas muy fácil de usar sin necesidad de adaptación
- Desventajas de Joomla

A diferencia de liferay esta herramienta tiene ciertos inconvenientes que la descartan para trabajar en ella aunque califica como una posible alternativa, algunas de dichas razones son:

- Necesita Aprendizaje: No puede saltar directamente a una instalación Joomla y empezar a sacar nuevas publicaciones si no está familiarizado con el nuevo programa. La curva de aprendizaje no es alta, pero puede ser suficiente para intimidar a usuarios normales.
- No tiene un sistema de continuidad de los plugins no se continúan para otras versiones.
- Se necesita programación mucho más compleja para lograr resultados satisfactorios.
- A fuerza hay que declarar los recursos y algunos datos en el archivo xml.
- Las nuevas versiones son muy experimentales lo cual provoca conflictos con otros módulos de Joomla, esto da un ejemplo de que Joomla no cuenta con una organización en su comunidad.

Como podemos observar Joomla es una muy usada pero esta más enfocada a usuarios expertos por su robustez, esto no es una desventaja pero si interfiere en lo que se desea conseguir de una herramienta que debe facilitar el proceso de gestión y desarrollo del proyecto.

8.3 Openscholar

OpenScholar es un software para generar sitios Web académicos, distribuido bajo licencia GNU/GPL, versión 2 o superior y está basado en el CMS, además de varios temas disponibles, un panel de control bastante intuitivo, varias extensiones y funciones para compartir en redes sociales, la instalación ya incluye la versión 6.x de Drupal.

Una buena opción para quien quiere modernizar su centro de estudios con una web dinámica. La principal razón de su descarte radica en que no poseen un nivel alto de documentación y comunidad de habla hispana.

8.4 Jenkins

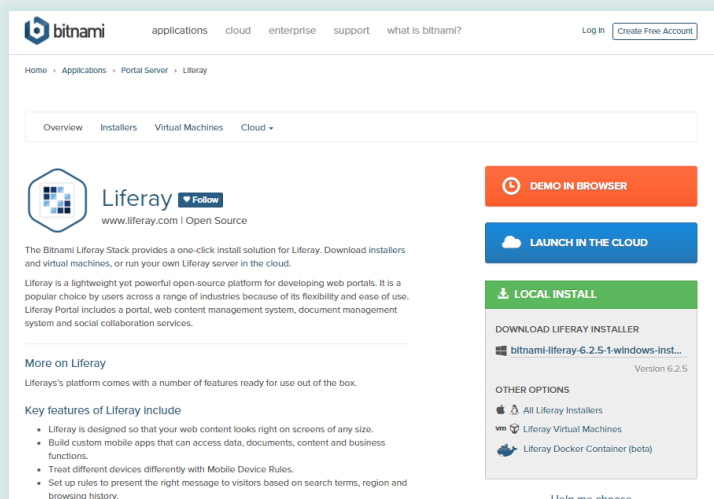
Jenkins es un software de Integración continua open source escrito en Java. Proporciona integración continua para el desarrollo de software. Es un sistema corriendo en un servidor que es un contenedor de servlets, como Apache Tomcat. Soporta herramientas de control de versiones como CVS, Subversion, Git, Mercurial, Perforce y

Clearcase y puede ejecutar proyectos basados en Apache Ant y Apache Maven, así como scripts de shell y programas batch de Windows. El desarrollador principal es Kohsuke Kawaguchi. Liberado bajo licencia MIT, Jenkins es software libre.

Al compararse con liferay se encuentran con características faltantes y que pueden considerarse muy útiles como el multiidioma esto la convierte en una opción mas ligera pero que no nos va a ofrecer un potencial enorme como otra de esta manera es considerada como carente de soporte y viabilidad.

8.5 Liferay

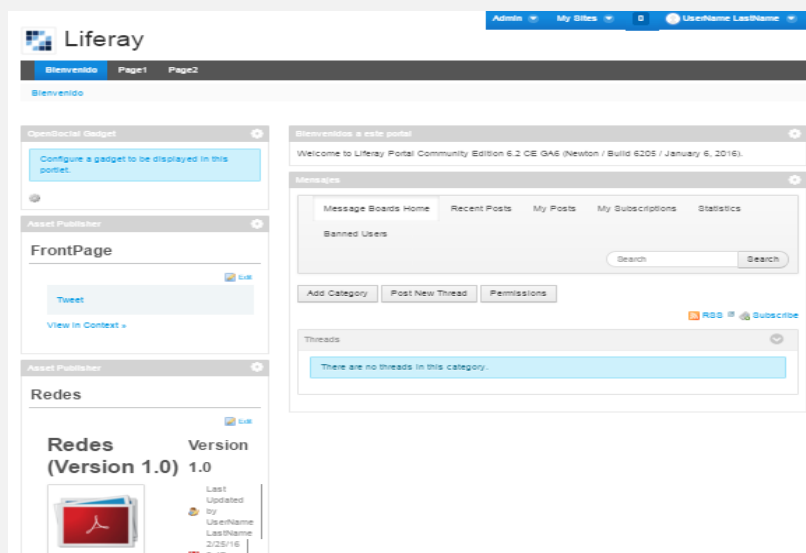
Liferay es un portal de gestión de contenidos de código abierto escrito en Java. Se creó en 2000 en principio como solución para las organizaciones sin ánimo de lucro.



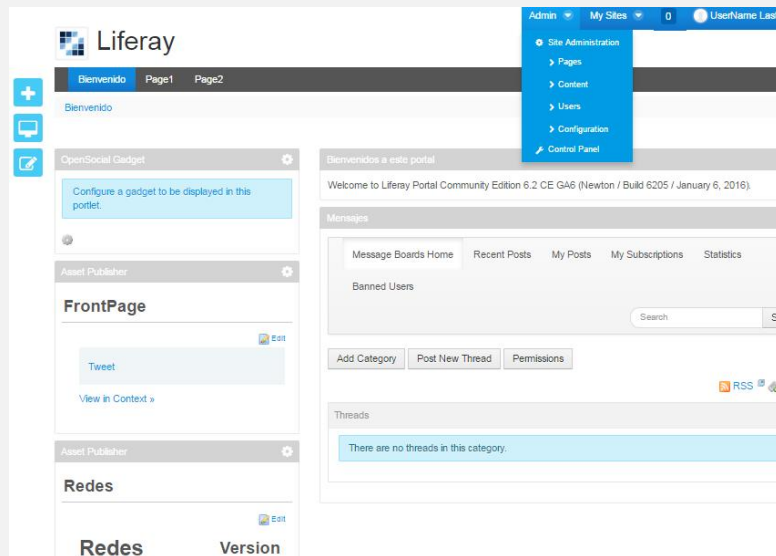
Para tener una idea más clara de porque fue seleccionada se muestra una breve descripción de sus características.

Características más destacadas

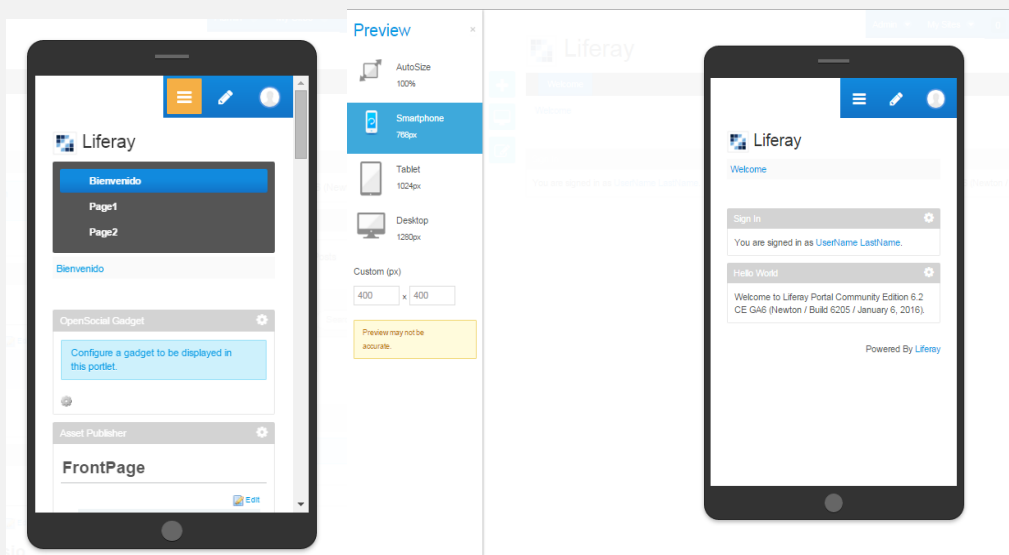
- Diseño basado en bootstrap y adaptable a dispositivos móviles.
- Construido dentro del sistema de manejo de contenido (cms) y suite colaborativa.
- Páginas personalizadas para todos los usuarios.
- Se han separado las funciones de administración de portal de las funciones de administración del sitio.



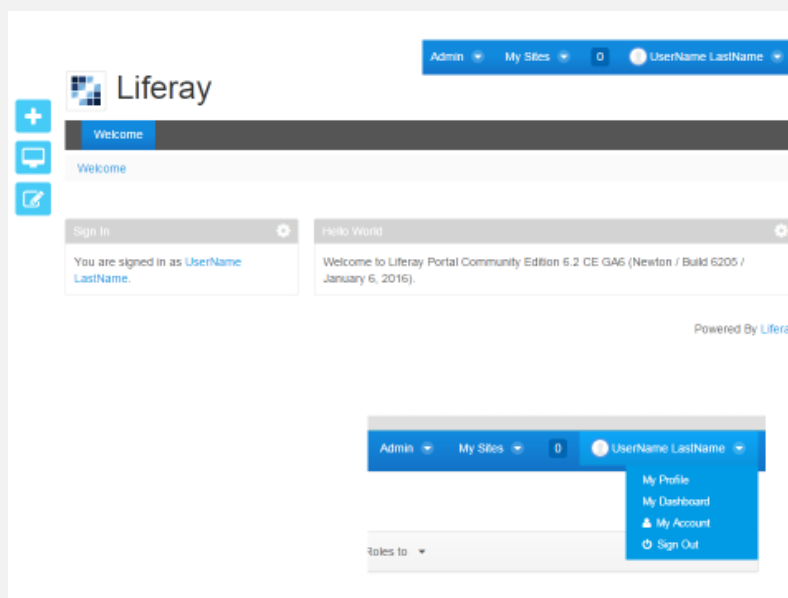
- Cuenta con una nueva forma de administración de membresías del sitio.
- Posibilidad de crear folders y subfolders para contenidos web
- Nueva administración de Usuarios y Herramientas para la administración de organizaciones



Esta herramienta fue probada de forma exitosa y los resultados obtenidos fueron considerados dentro de los estándares de selección necesarios para elegirla como opción más adecuada, su interfaz resulto ser mucho más sencilla que las demás y agradable visualmente con un diseño moderno y fresco, posee una versión estable y que cumple con estándares de calidad que los sitios modernos deben tener por ejemplo se adapta a dispositivos móviles (responsive design).



Es totalmente gratuita y muy personalizable para cualquier usuario tanto novato como experto. Si a todo esto le sumamos que tiene las características necesarias que nuestro proyecto exige que las cumple a cabalidad, también posee otras extras como por ejemplo una documentación buena y extensiones y plantillas adaptables. Durante la prueba piloto se instaló de forma local en un equipo personal y se creó un sitio de prueba para probar sus características más a fondo y se observaron ventajas en su agilidad o velocidad en sus procesos, el registro de usuarios y la asignación de roles es fácil y rápido, sus menús son fáciles de entender y basta con solo mirarlo unos pocos minutos para sentirse familiarizado con la herramienta, por estas y muchas otras razones es considerada la mejor opción entre todas las demás consultadas.



RESULTADOS
CONCLUSIONES

REFERENCIAS

MONTAÑEZ MEJIA, P. O. (s.f.). *PROCESO DE AUTOEVALUACIÓN INSTITUCIONAL Y DE PROGRAMAS*.

Obtenido de <http://virtual.uptc.edu.co/acreditacion/index.html>

AUTOEVALUACIÓN INSTITUCIONAL . (2012).

Cabal, A. C. (noviembre de 2006). LINEAMIENTOS PARA LA ACREDITACIÓN DE PROGRAMAS. 98.

Heredia. (1985). p.25.

Hernández Mondragón, A. R. (2006). La acreditación y certificación en las instituciones de educación superior. Hacia la conformación de. *Revista del Centro de Investigación.*, 53.

Jara. (2003). p.5.

Oviedo, M. (1987). p.110.

Rodriguez. (2000).