

Desarrollo de una Plataforma eLearning

Autores

Hernan Felipe Cote Martinez

Leonardo Marques Pache

Azucena Resendiz Cruz

Sonia Elizabeth Rojas Cárdenas

19.11.2021

Presentación de la Propuesta	3
Justificación	3
Marco Contextual	4
Objetivos	5
Metodología	6
Cronograma	7
Referencias Bibliográficas	8

Presentación de la Propuesta

En los últimos años, la evolución tecnológica ha cambiado diversos sectores, mejorando y cooperando con la revolución en distintas actividades. Con el sector de educación no es distinto; la tecnología ha facilitado el acceso al conocimiento, con la evolución de los componentes tecnológicos, hoy es posible tener un instructor en la palma de las manos sin necesidad de contar con instalaciones físicas o acudir a un lugar específico. La enseñanza en entornos virtuales está creciendo cada día más, juntamente con la cantidad de contenido disponible.

Acompañando el crecimiento de las soluciones para la organización, también está la disponibilización y comercialización del aprendizaje a distancia. Con el objetivo de hacer el puente entre los creadores del contenido y los estudiantes; estos portales hacen mucho uso de la tecnología para proveer agilidad y simplicidad en la gestión del comercio y distribución de los entrenamientos.

Como propuesta del proyecto, idealizamos la implementación de un portal para la comercialización de los entrenamientos. Nuestro portal estará compuesto de:

1. Una página institucional de la empresa, donde se pueda añadir toda su información, canales de comunicación e información del proceso de adquisición de los cursos.
2. Module para gestión y autenticación del usuario para tener acceso a la formación.
3. Una sección con el catálogo de cursos disponibles en la plataforma, que permita su búsqueda y filtrado.
4. Cada curso contará con una página donde se detalla la temática, información del instructor, costo y duración, comentarios de otros estudiantes, información de contacto del instructor e instrucciones para el pago en línea.
5. Una sección que permita el pago del curso escogido por el usuario.

La construcción del proyecto hará el uso del conocimiento de los recursos tecnológicos aprendidos en el transcurrir del máster y nuestro objetivo es tener al final del cronograma un portal e-learning operativo.

Justificación

Actualmente, muchas empresas son capaces de ofrecer una gran variedad de contenido por medio de las plataformas e-learning; permitiendo de esta manera llevar su contenido y pericia a cualquier lugar donde exista conexión a internet.

Sin embargo, centralizar contenidos de entrenamiento en un mismo sitio, en el que cualquier persona pueda ser capaz de buscarlos y adquirirlos, es un gran reto. Esta es la problemática que este proyecto propone solucionar.

Con el objetivo de ayudar a organizar, disponer y comercializar contenidos de aprendizaje online, este proyecto sugiere el desarrollo de un portal, con lo cual impulsará no solo el alcance de más estudiantes, sino también propuestas de nuevos entrenamientos. El portal funcionará como un puente entre creadores de contenido y estudiantes.

Para tanto, el proyecto seguirá patrones en que la información sea el principal recurso y este será el diferencial de competencia para el mercado. Así, se garantizará la agilidad en el proceso de búsqueda y compra de entrenamientos.

Marco Contextual

Actualmente varias empresas buscan ofrecer cursos de entrenamiento empresarial y acompañamiento, por lo que se propone la implementación de una Plataforma eLearning que permita la difusión, venta y promoción de contenido en línea, a través de cursos colgados en la plataforma, permitiendo así llegar a diferentes lugares del mundo sin que las zonas horarias supongan un limitante.

La creciente demanda de enseñanza y capacitación en línea ha supuesto ventajas para varias organizaciones, ya que les ha permitido mantenerse actualizados en los contenidos de sus mercados, disminuir entre un 40% y 60% de capacitaciones presenciales (Brandom Hall & Rosenberg, 2001), aumentar las tasas de retención de conocimiento hasta en un 60% (Brandon Hall Group, 2017) y que los participantes aprendan cinco veces más material sin incrementar el tiempo invertido de capacitación; tomando en cuenta todo lo planteado anteriormente se considera que la propuesta de una Plataforma e-Learning representará una herramienta imprescindible para cualquier empresa que requiera ofertar contenido de entrenamiento y enseñanza en línea.

La plataforma se iniciará desde cero, por lo cual y en ese orden de ideas, se hace hincapié en que esta plataforma se enfocará principalmente en la difusión de contenido educativo en línea y todo lo que esto implica desde su promoción hasta su venta, contando con diferentes páginas que le permitirán al usuario acceder de manera rápida e intuitiva a los diferentes catálogos de cursos ofrecidos por la empresa.

De este modo, la plataforma contendrá las siguientes características.

1. *Página principal o Landing Page* - en la cual se detalla información precisa de la empresa, canales, y el objetivo de la misma con diferentes links que permitirán navegar a través del sitio donde el usuario podrá recabar toda la información posible y de su interés.
2. *Autenticación de usuarios* - en dónde se expondrá un módulo de login/sign up para que el usuario pueda autenticarse o crear una nueva cuenta y así poder acceder a

los entrenamientos provistos. Se prevé que los usuarios podrán tener diferentes roles para así diferenciar a aquellos usuarios visitantes que consumen el contenido y usuarios administradores que suben contenido.

3. *Catálogo de Cursos* - En dónde se presentará al usuario la oferta de cursos de su interés los cuales se podrán navegar a través de filtros y paginación.
4. *Curso* - En donde se podrá obtener toda la información de un curso seleccionado por el usuario.
5. *Pago* - El cual mostrará las diferentes pasarelas de pago para que el usuario haga el respectivo depósito por el curso de interés.

Cabe resaltar que esta lista no es final sino que se revisará y evolucionará a medida que el proyecto avance y se aclaren los diferentes requerimientos y necesidades del negocio.

Objetivos

Objetivo General

El objetivo principal es facilitar a los responsables de formación, profesores y estudiantes, un entorno virtual donde se pueda ofertar, promocionar y comprar cursos con todo tipo de contenido que simplifiquen y hagan más sencillo el proceso de enseñanza.

Objetivos Específicos

- Ser una plataforma flexible y asequible, es decir, que el usuario pueda conectarse y acceder desde, dónde y cuándo quiera, permitiendo así el acceso desde cualquier dispositivo móvil o computador.
- Desarrollar un portal para el usuario con información de diferentes cursos y que mediante links permita la navegación a través de los diferentes contenidos ofertados.
- Obtener información detallada de cada curso: contenido, costo, duración y comentarios, información y contacto del instructor.
- Facilitar al usuario la compra y pago del curso seleccionado.

Metodología

Para la conducción del desarrollo de la Plataforma e-Learning se trabajará usando la metodología Scrum. Se trabajará en Sprints de dos semanas, durante un periodo de 21 semanas comprendidos entre el 19 de noviembre de 2021 hasta el 22 de abril de 2022.

Mediante la reunión de Planificación del Producto se definirá el Product Backlog, en el cual se determinarán las historias que se llevarán a cabo durante 10 Sprints. Adicionalmente cada 2 Sprints se llevará a cabo la entrega de un release.

A continuación se resume el trabajo que se realizará durante el desarrollo del proyecto:

Release 1

- Definición de Requerimientos
- Maquetación del Sitio
- Identidad del Sitio

Release 2

- Página Institucional
- Área de Registro del Usuario
- Área del Usuario con Seguridad

Release 3

- Catálogo de Cursos
- Detalle de Cursos

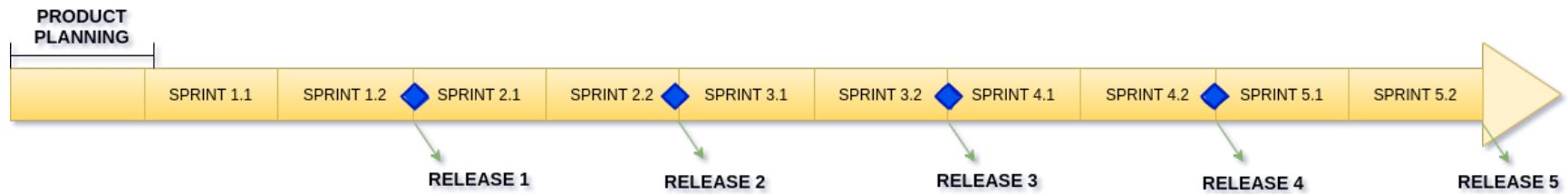
Release 4

- Pasarela de Pago
- Carrito de Compras

Release 5

- Despliegue

Cronograma



		2021					2022														
	NOV	DICIEMBRE				ENERO					FEBRERO				MARZO				ABRIL		
ENTREGAS	29	6	13	20	27	3	10	17	24	31	7	14	21	28	7	14	21	28	4	11	18
DEFINICIÓN DE REQUERIMIENTOS																					
MAQUETACIÓN DEL SITIO																					
IDENTIDAD DEL SITIO																					
PAGINA INSTITUCIONAL																					
ÁREA DE REGISTRO DEL USUARIO																					
ÁREA DE ESTUDIANTE CON SEGURIDAD																					
CATÁLOGO DE CURSOS																					
DETALLE DE CURSOS																					
PASARELA DE PAGOS																					
CARRITO DE COMPRAS																					
DESPLIEGUE																					

Referencias Bibliográficas

- Brandon Hall Study (2020), e-Learning Statistics 2020, <https://www.edapp.com/blog/elearning-statistics-2020/>
- Karla Gutierrez (2018), e-Learning, ¿Por qué es tan importante para su empresa?, <https://www.shiftelearning.com/blogshift/estadisticas-la-importancia-del-e-learning-para-las-empresas>