



Escuela Politécnica Nacional

# APLICACIONES EN AMBIENTES LIBRES

PROYECTO FINAL  
SISTEMA GESTIÓN DE OA  
MANUAL DE USUARIO

Díaz Leslie  
Mejía David  
Quinchiguango Mishelle  
Sandoval Leonardo

04 de febrero de 2019

# Contenido

- Sitio web Sistema Gestión OA ..... 3
- Registro de usuarios..... 3
  - Profesor..... 3
  - Estudiante..... 4
- Ingreso al sistema ..... 6
  - Profesor..... 6
  - Estudiante..... 7
- Usando el sistema..... 7
  - Profesor..... 7
  - Estudiante..... 11
- Menu Colaboradores ..... 12
  - Profesor..... 13
  - Estudiante..... 14

## Sitio web Sistema Gestión OA

Para hacer uso del sistema de la aplicación, dirígite al siguiente enlace: <http://sistema-oa.rf.gd>



*Ilustración 1 - Página principal Sistema Gestión OA*

## Registro de usuarios

### Profesor

Para poder crear una cuenta de tipo profesor, una vez ya ingresado al enlace previsto, procede a dar clic en la opción *Login*, se desplegará la pantalla de inicio de sesión a la cual si no tenemos cuenta escogemos la opción *Registrarse*.

Ingreso al Sistema

---

Administrador ▼

Usuario

Ingresar Usuario

Contraseña

Ingresar Contraseña

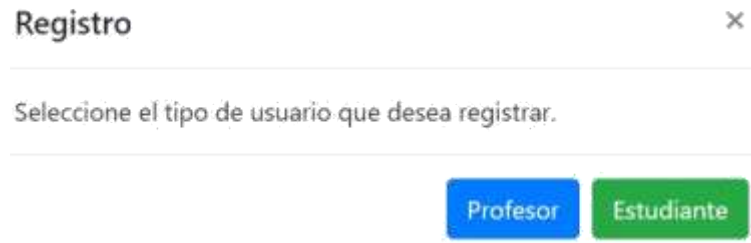
Log In

Cancelar

Registrarse

*Ilustración 2 - Registro Usuario*

Se delegará un cuadro de dialogo, el cual nos pedirá el tipo de usuario a crearse en este caso *Profesor*.

A dialog box titled "Registro" with a close button (X) in the top right corner. Below the title bar, the text "Seleccione el tipo de usuario que desea registrar." is displayed. At the bottom, there are two buttons: "Profesor" (blue) and "Estudiante" (green).

*Ilustración 3 - Selección de tipo de usuario*

Una vez seleccionada la opción *Profesor*, se desplegará el formulario para que el usuario ingrese sus datos.

A form titled "Registro Profesor". It contains several input fields: "Cédula" with a placeholder "Ingrese su cédula"; "Nombres" with a placeholder "Ingrese sus nombres"; "Apellidos" with a placeholder "Ingrese sus apellidos"; "Correo electronico" with a placeholder "Ingrese su correo electronico"; and a "Departamento" dropdown menu currently showing "Departamento de Física (DF)". At the bottom, there is a blue "Enviar Formulario" button and a link "Regresar a Login".

*Ilustración 4 - Formulario de registro usuario Profesor*

Se procede a enviar el formulario, tendremos que esperar a que el administrador nos envíe nuestro nombre de usuario y contraseña para poder acceder al sistema.

#### Estudiante

Para poder crear una cuenta de tipo *estudiante*, una vez ya ingresado al enlace previsto, procede a dar clic en la opción *Login*, se desplegará la pantalla de inicio de sesión a la cual si no tenemos cuenta escogemos la opción *Registrarse*.

The screenshot shows a login interface titled 'Ingreso al Sistema'. It features a dropdown menu currently set to 'Administrador'. Below this are two input fields: 'Usuario' with the placeholder 'Ingresar Usuario' and 'Contraseña' with the placeholder 'Ingresar Contraseña'. At the bottom, there are three buttons: a blue 'Log In' button, a red 'Cancelar' button, and a blue 'Registrarse' button.

*Ilustración 5 - Registro Usuario*

Se delegará un cuadro de dialogo, el cual nos pedirá el tipo de usuario a crearse en este caso *Estudiante*.

The screenshot shows a dialog box titled 'Registro' with a close button (X) in the top right corner. The main text inside says 'Seleccione el tipo de usuario que desea registrar.' Below this text, there are two buttons: a blue 'Profesor' button and a green 'Estudiante' button.

*Ilustración 6 - Selección de tipo de usuario*

Una vez seleccionada la opción *Estudiante*, se desplegará el formulario para que el usuario ingrese sus datos.

The screenshot shows a registration form titled 'Registro Estudiante'. It contains several input fields: 'Cédula' (placeholder: 'Ingrese su cédula'), 'Nombres' (placeholder: 'Ingrese sus nombres'), 'Apellidos' (placeholder: 'Ingrese sus apellidos'), 'Correo electronico' (placeholder: 'Ingrese su correo electronico'), 'Carrera' (a dropdown menu currently showing 'Física'), 'Usuario' (placeholder: 'Ingrese su usuario'), 'Contraseña' (placeholder: 'Contraseña'), and 'Confirmar contraseña' (placeholder: 'Confirmar contraseña'). At the bottom, there is a large blue 'Registrarse' button and a smaller blue 'Regresar a Login' button.

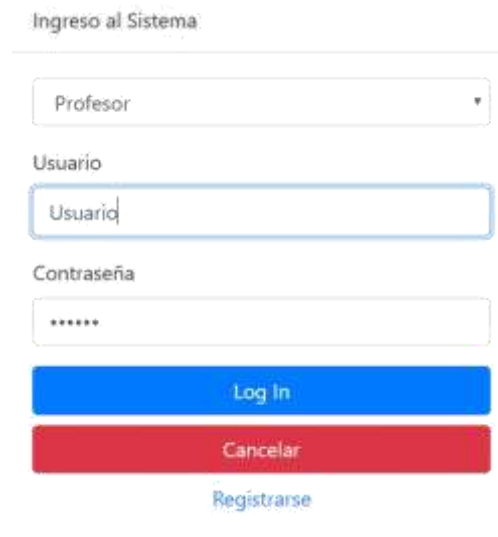
*Ilustración 7 - Formulario de registro usuario Estudiante*

Se procede a enviar el formulario, y tendremos acceso a ingresar el sistema con los datos suministrados.

### Ingreso al sistema

#### Profesor

Para ingresar al sistema como usuario *profesor* dirígete a la opción *Login*, escoge el tipo de usuario (Profesor) e ingresa las credenciales que te suministro el Administrador del sitio.



Formulario de Ingreso al Sistema:

- Título: Ingreso al Sistema
- Selección de usuario: Profesor (dropdown)
- Usuario: Campo de texto con el valor "Usuario"
- Contraseña: Campo de texto con caracteres ocultos por asteriscos
- Botones: Log In (azul), Cancelar (rojo), Registrarse (enlace azul)

*Ilustración 8 - Ingreso al sistema como usuario profesor*

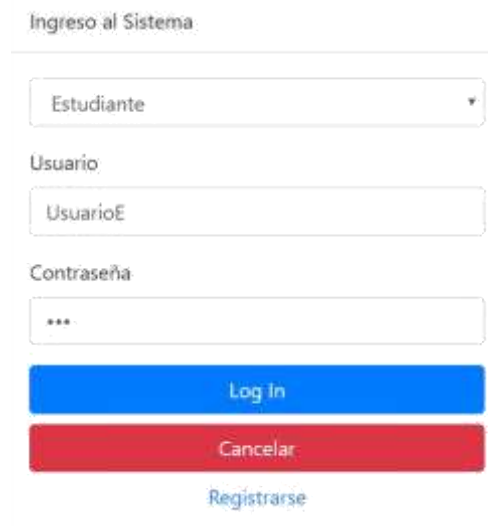
Una vez confirmadas las credenciales, se mostrará la interfaz del sistema, con las funciones disponibles para usuario tipo *Profesor*.



*Ilustración 9 - Interfaz usuario tipo profesor*

## Estudiante

Para ingresar al sistema como usuario *estudiante* dirígete a la opción *Login*, escoge el tipo de usuario (Estudiante) e ingresa las credenciales que enviaste al sistema.



El formulario 'Ingreso al Sistema' contiene los siguientes elementos:

- Un menú desplegable con la opción 'Estudiante' seleccionada.
- Un campo de texto para el 'Usuario' con el valor 'UsuarioE'.
- Un campo de texto para la 'Contraseña' con tres asteriscos '\*\*\*'.
- Un botón azul 'Log In'.
- Un botón rojo 'Cancelar'.
- Un enlace azul 'Registrarse'.

*Ilustración 10 - Ingreso al sistema como usuario estudiante*

Una vez confirmadas las credenciales, se mostrará la interfaz del sistema, con las funciones disponibles para usuario tipo *Estudainte*.



*Ilustración 11 - Interfaz usuario tipo Estudiante*

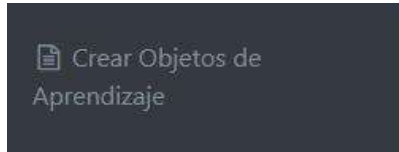
## Usando el sistema

### Profesor

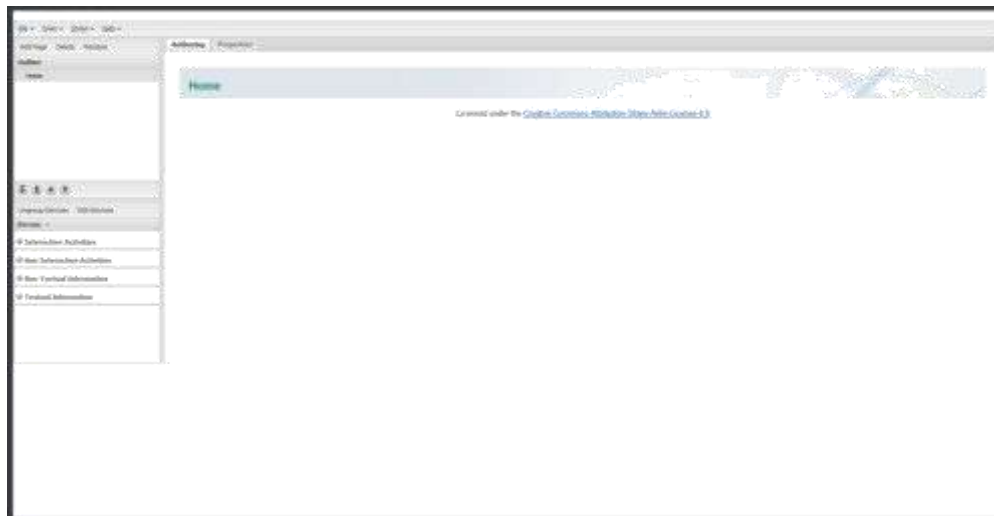
Cuando un usuario es del tipo profesor, tiene acceso a los módulos de creación de objetos de aprendizaje, repositorio de objetos de aprendizaje y las herramientas adicionales que se han usado.

*Creación de objetos de aprendizaje.*

*Para que un profesor pueda crear un objeto de aprendizaje, debe hacer click en el primer módulo existente en el sistema, es decir en el módulo “Crear objetos de aprendizaje”*



*Este módulo estará apoyado en el uso de la herramienta exelearning. Apenas se haga click en este módulo se desplegará una ventana con la herramienta en línea. Como se sabe la herramienta exelearning se usa para crear objetos de aprendizaje, en este manual no se detallará el uso de la herramienta, si es que se desea saber acerca de su uso porfavor irse al siguiente enlace:  
<http://exelearning.net/ayuda/>*



### *Importación y catalogación de objetos de aprendizaje.*

*Para importar y catalogar objetos de aprendizaje el usuario debe hacer click en el módulo Repositorio de Objetos de Aprendizaje, a continuación, hacer click en Importar y catalogar objetos de aprendizaje.*

*Una vez aquí se debe ingresar cada uno de los datos que pide el formulario.*



Nombre del OA

Nombre

Descripción

Descripción

Autor

Autor

Institución

Institución

Fecha de creación

dd/mm/aaaa

Palabras clave

Palabras clave OA

Adjuntar un archivo

Examinar... No se ha seleccionado ningún archivo.

Cancelar Subir

© 2017

diseño detallado Resaltar todo Coincidencia de mayúsculas/minúsculas Palabras completas

Nombre del OA - este campo recibe el nombre del objeto de aprendizaje. Dicho campo únicamente puede recibir caracteres alfanuméricos.

Descripción - este campo recibe la descripción general del objeto de aprendizaje. Este campo únicamente acepta caracteres alfanuméricos.

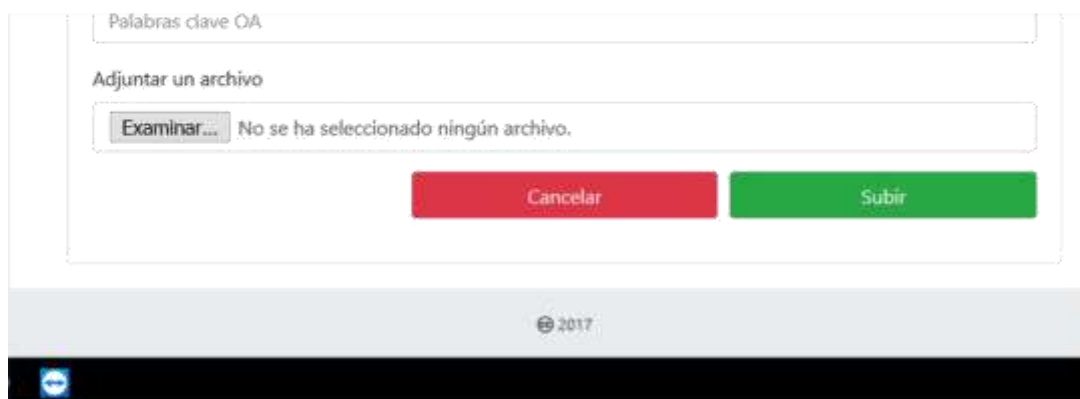
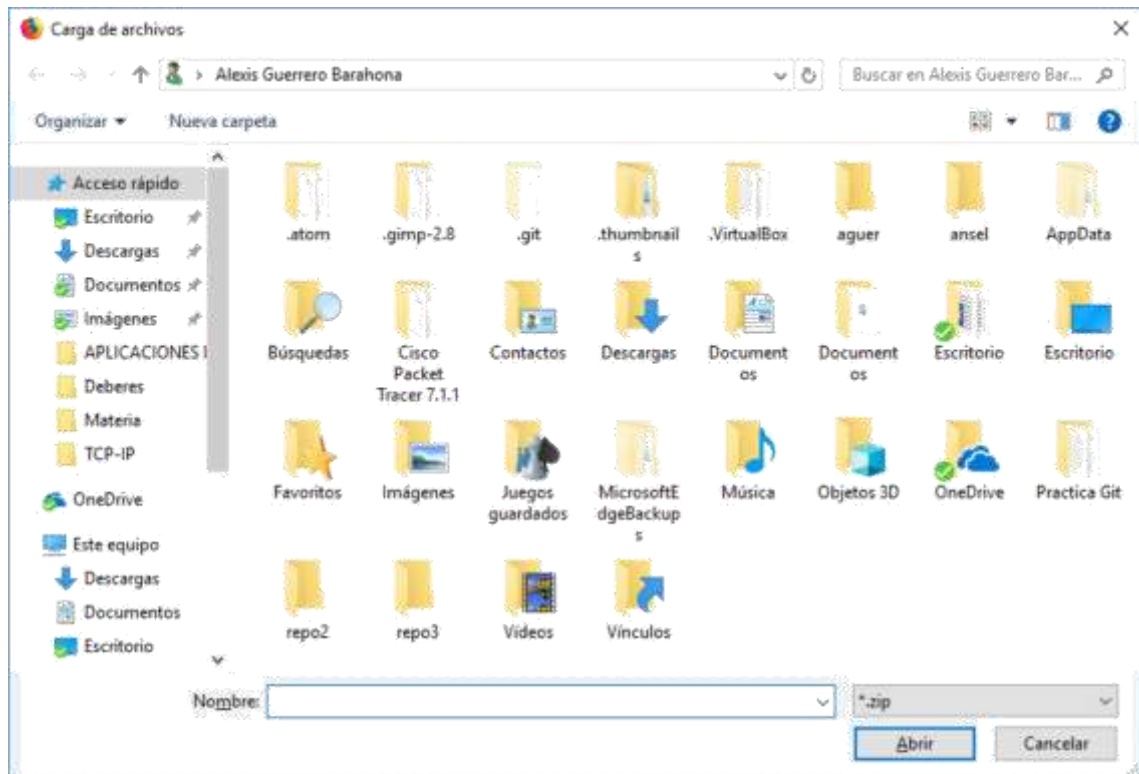
Autor - este campo recibe el nombre del autor del objeto de aprendizaje. Este campo solo recibe caracteres alfabéticos.

Institución - este campo recibe el nombre de la institución donde labora o estudia el usuario. Este campo recibe únicamente caracteres alfabéticos.

Fecha de creación - este campo recibe la fecha en la cual se creó el objeto de aprendizaje.

Adjuntar un archivo - este campo recibe la dirección donde se encuentra el objeto de aprendizaje.

*Una vez aquí se busca el archivo albergado en el computador, se abre y se presiona en subir.*



### *Búsqueda de objetos de aprendizaje.*

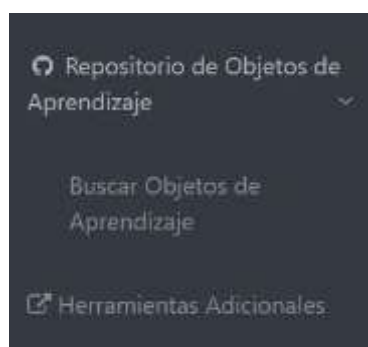
*Para buscar objetos de aprendizaje, únicamente se hace click en el módulo Buscar objetos de aprendizaje. Dentro de este módulo se ingresa la palabra clave, autor, fecha como parámetro para buscar.*



Nombre	Autor	Año	Palabras Clave
Diseño de la arquitectura de software	Graciela Moreno, Paola Guamaní, Gabriel Macías	12-12-2017	diseño, arquitectura

### Estudiante

El estudiante tiene las opciones que se muestran en la ilustración 12



*Ilustración 12 - Funciones usuario Estudiante*

Para acceder a la opción *Repositorio de Objetos de Aprendizaje*, da clic en el icono, se desplegará la opción *Buscar Objetos de Aprendizaje*



Nombre	Autor	Año	Palabras Clave
Diseño de la arquitectura de software	Graciela Moreno, Paola Guamaní, Gabriel Macías	12-12-2017	diseño, arquitectura

*Ilustración 13 - Buscar OA*

Se desplegará todos los objetos de aprendizaje alojados en el sistema, para hacer una búsqueda, tipea en el capo la búsqueda que deseas realizar por nombre, autor, año o palabras claves, el sistema devolverá todas las coincidencias con la búsqueda.



*Ilustración 14 - Resultado de búsqueda*

Para visualizar la información del objeto de aprendizaje da clic en el icono mostrado en la ilustración 15, se delegarán las opciones habilitadas para el usuario estudiante



*Ilustración 15 – Icono*

Diseño de la arquitectura de software
✕

**Información:**

**Descripción:** Crear un objeto de aprendizaje que ayude como material de apoyo, o como recurso para un aprendizaje autodidacta de los diseños de arquitectura de software.

**Autor:** Graciela Moreno, Paola Guamaní, Gabriel Macías

**Institución:** Escuela Politécnica Nacional

**Fecha de Creación:** 2017-12-12

**Palabras Clave:** diseño, arquitectura

**Tamaño:** 154226 bytes

**Tipo:** WinRAR.ZIP

**Fecha Ingreso:** 2018-01-28 20:08:09

**Subido por:** Dario Herrera

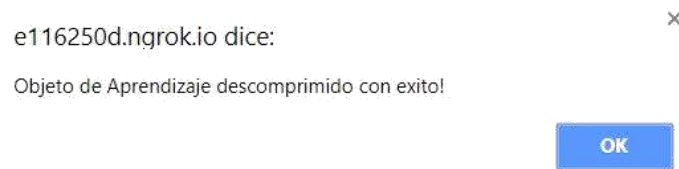
**Comentarios:**

Dario Herrera Muy buen Objeto de Aprendizaje

Descomprimir
Descargar

*Ilustración 16 - Información OA*

La opción *Descomprimir*, permitirá al usuario visualizar el contenido del OA dentro del sistema, informándonos que el objeto se ha descomprimido exitosamente.



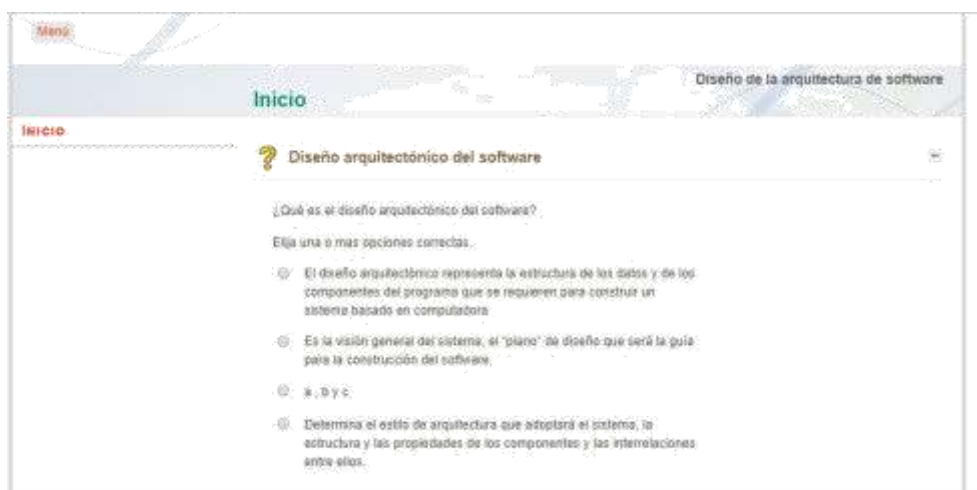
*Ilustración 17 - OA descomprimido exitosamente*

La aplicación nos redijera a la opción de búsqueda en al cual visualizaremos nuestro objeto habilitado para ser visto en la web.



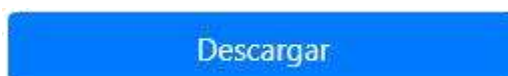
*Ilustración 18 - OA descomprimido*

Para visualizar el objeto basta con dar clic en él y nos abrirá dicho objeto en una nueva ventana de nuestro navegador.



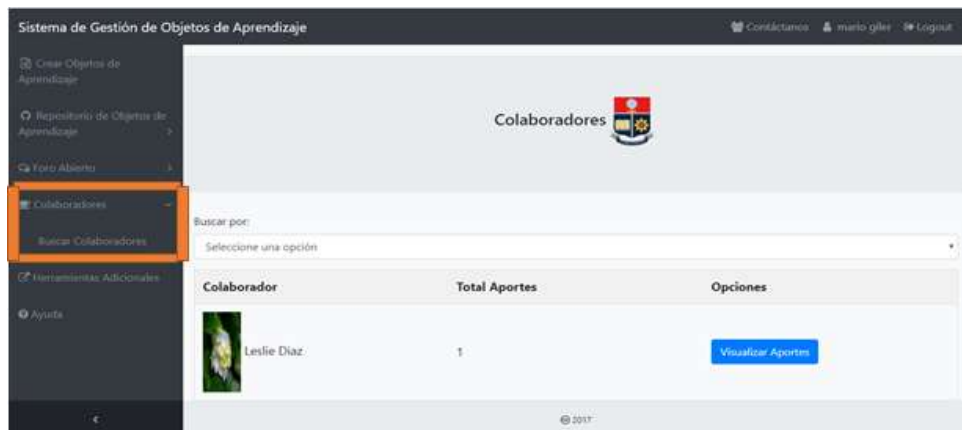
*Ilustración 19 - Visualización de un OA*

Para descargar el objeto únicamente deberás presionar el botón suministrado en el sistema, el objeto de aprendizaje procederá a descargarse con nuestro navegador.



*Ilustración 10 - Opción descargar*

Se puede observar finalmente que se tiene una sección para el Foro Abierto tanto para los estudiantes como para los profesores, en este se muestra el Tema de la Discusión, el nombre de usuario que empezó dicho tema, las réplicas que ha tenido junto con el fecha y hora en que se realizó el último mensaje.



Se ingresa al sistema para verificar el estado menú colaboradores.

The screenshot shows the 'Ingreso al Sistema' login form. It includes a dropdown menu for 'Administrador', input fields for 'Usuario' and 'Contraseña', and buttons for 'Log In', 'Cancelar', and 'Registrarse'.

**Ingreso al Sistema**

Administrador

Usuario

Ingresar Usuario

Contraseña

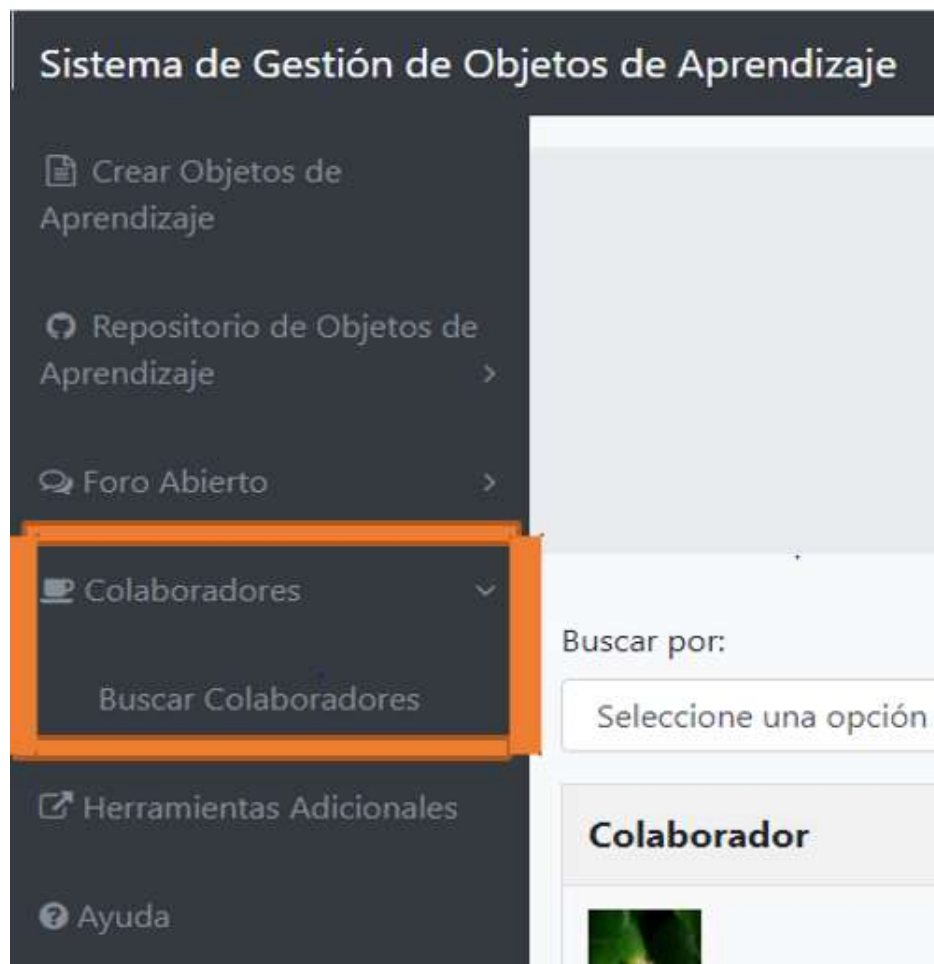
Ingresar Contraseña

Log In

Cancelar

Registrarse

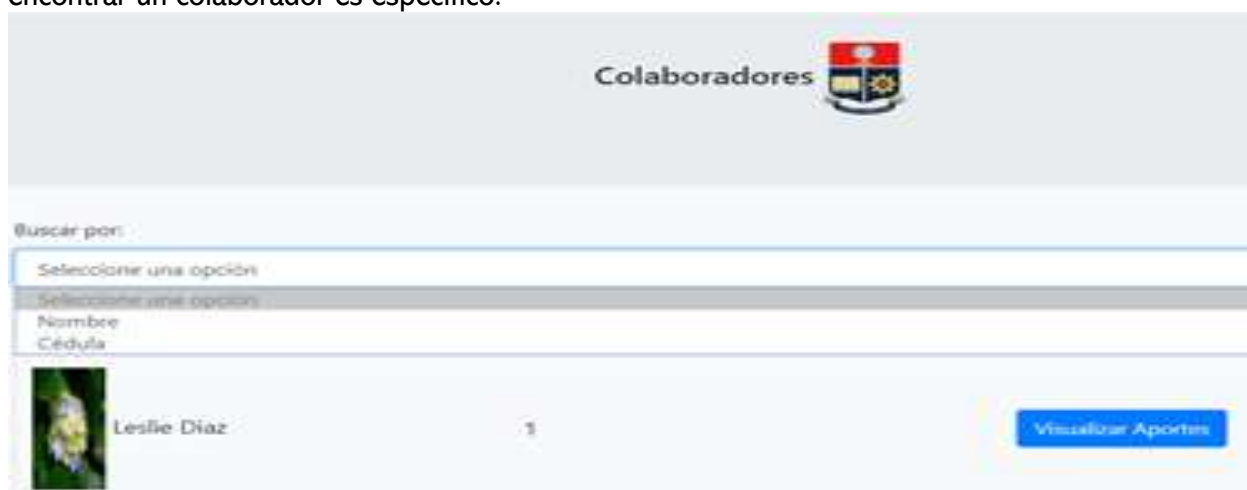
Podemos verificar la implementación del menú.



Creación de un nuevo objeto de aprendizaje

Entradas en el foro

Seleccionamos un parámetro de búsqueda ya sea por nombre o por número de cedula, para encontrar un colaborador es específico.



Colaborador	Total Aportes	Opciones
 Leslie Diaz	1	<a href="#">Visualizar Aportes</a>

Una vez localizado el contribuidor se puede observar el nombre del objeto de aprendizaje, la fecha de publicación, y visualizar dicho aporte.

Nombre OA	Fecha de Publicación	Palabras Clave	Visualizar
Problema de los filósofos comensales	16-01-2019	Filósofos	
<a href="#">Regresar</a>			

Al hacer clic en visualizar, se obtienen más detalles del objeto de aprendizaje se puede realizar comentarios sobre el mismo.

#### Información:

<b>Descripción:</b>	Este objeto de aprendizaje pretende ser una guía para la solución del problema de los filósofos comensales. Aquí se puede encontrar una breve descripción del problema, un esquema de solución, la imple
<b>Institución:</b>	EPN
<b>Fecha de Creación:</b>	2019-01-16
<b>Palabras Clave:</b>	Filósofos
<b>Tamaño:</b>	1542261 bytes
<b>Tipo:</b>	WinRAR ZIP
<b>Fecha Ingreso:</b>	2018-10-01 00:00:00
<b>Visualización:</b>	<a href="#">Visualización</a>

#### Comentarios:

Leslie Diaz 17/01/2019	Hola que tal
mario giler 22/01/2019	Excelent!

En la opción de visualización se puede observar el Objeto de aprendizaje realizado en Exelearning como tal.

[Anterior](#)
[Siguiente >](#)

**Filósofos Comensales**
Problema de los filósofos comensales

**FILÓSOFOS COMENSALES**

- El problema
- Implementación
- Bibliografía



Otra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir Igual 4.0](#)

[Siguiente >](#)