



Escuela Politécnica Nacional

APLICACIONES EN AMBIENTES LIBRES

PROYECTO

SISTEMA GESTIÓN DE OA

MANUAL DE USUARIO

Díaz Leslie
Mejía David
Quinchiguango Mishelle
Sandoval Leonardo

27 de Enero 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

Sitio web Sistema Gestión OA

Para hacer uso del sistema de la aplicación, dirigiste al siguiente [enlace](#):



Figura 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*.

The image displays the login form titled 'Ingreso al Sistema'. It features a dropdown menu currently set to 'Administrador'. Below this are two input fields labeled 'Usuario' and 'Contraseña'. At the bottom, there are three buttons: a blue 'Log In' button, a red 'Cancelar' button, and a blue 'Registrarse' link.

Figura 2 - Registro de Usuario

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



Registro

Seleccione el tipo de usuario que desea registrar.

Profesor Estudiante

Figura 3 - Selección de tipo de usuario

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



Registro Profesor

Cédula

Ingrese su cédula

Nombres Apellidos

Ingrese sus nombres Ingrese sus apellidos

Correo electronico

Ingrese su correo electronico

Departamento

Departamento de Fisica (DF)

Enviar Formulario

[Regresar a Login](#)

Figura 4 - Formulario de registro usuario Profesor

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



SO Sistema OA

Mié 7/11/2018, 20:21

LESLIE MISHHELL DIAZ YANANGOMEZ ✉

Bienvenido **Leslie Diaz** al SISTEMA DE GESTION DE OBJETOS DE APRENDIZAJE

Sus datos de ingreso al sistema son los siguientes:

- Usuario: Leslie
- Contraseña: Leslie

Espera a que su cuenta sea activada por el administrado del sistema.

Figura5.- Correo con las credenciales

- El administrador debe activar la cuenta, una vez activada, se notificará por el mismo medio la activación para poder ingresar al sistema.

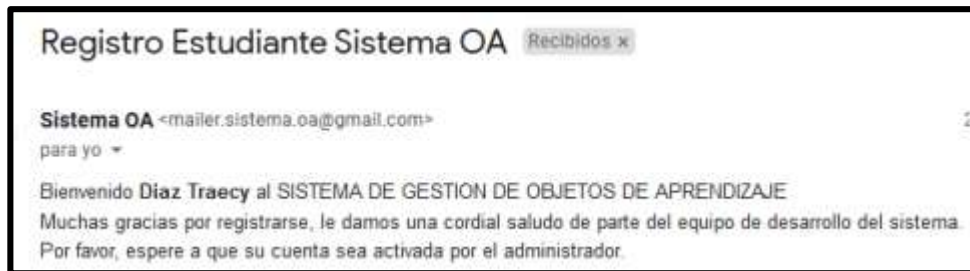


Figura 6.- Correo de activación de la cuenta.

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 image shows a login form titled "Ingreso al Sistema". It has a dropdown menu currently set to "Administrador". Below this are two input fields: "Usuario" with the placeholder text "Ingresar Usuario", and "Contraseña" with the placeholder text "Ingresar Contraseña". At the bottom, there are three buttons: a blue "Log In" button, a red "Cancelar" button, and a blue "Registrarse" link.

Figura 7- Ingreso al sistema

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

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

Figura 8- Selección de tipo de usuario

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



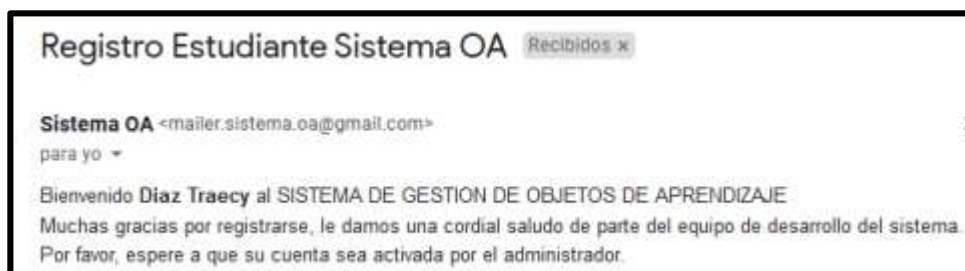
El formulario de registro de usuario Estudiante contiene los siguientes campos:

- Cédula:** Un campo de texto con el placeholder "Ingrese su cédula".
- Nombres:** Un campo de texto con el placeholder "Ingrese sus nombres".
- Apellidos:** Un campo de texto con el placeholder "Ingrese sus apellidos".
- Correo electrónico:** Un campo de texto con el placeholder "Ingrese su correo electrónico".
- Carrera:** Un menú desplegable con la opción "Física" seleccionada.
- Usuario:** Un campo de texto con el placeholder "Ingrese su usuario".
- Contraseña:** Un campo de texto con el placeholder "Contraseña".
- Confirmar contraseña:** Un campo de texto con el placeholder "Confirmar contraseña".

En la parte inferior del formulario, hay un botón azul que dice "Registrarse" y un enlace de texto que dice "Regresar a Login".

Figura 9.- Formulario de registro usuario Estudiante

- Se procede a enviar el formulario, y se notificara mediante correo electrónico el registro del estudiante al sistema, pero se debe esperar a que la cuenta sea activada por el administrador.



El correo electrónico de bienvenida al sistema OA contiene el siguiente contenido:

Registro Estudiante Sistema OA Recibidos x

Sistema OA <mailer.sistema.oa@gmail.com>
para yo ▾

Bienvenido **Díaz Traey** al SISTEMA DE GESTION DE OBJETOS DE APRENDIZAJE
Muchas gracias por registrarse, le damos una cordial saludo de parte del equipo de desarrollo del sistema.
Por favor, espere a que su cuenta sea activada por el administrador.

Figura 10.- Formulario de registro usuario Estudiante

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)

Figura 11.- 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*.



Figura 12.- 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.



Formulario de Ingreso al Sistema. El título es "Ingreso al Sistema". Hay un menú desplegable con "Estudiante" seleccionado. Debajo hay campos para "Usuario" (con el texto "UsuarioE") y "Contraseña" (con tres asteriscos). En la parte inferior hay tres botones: "Log In" (azul), "Cancelar" (rojo) y "Registrarse" (enlazado en azul).

Figura 13.- Ingreso al sistema como usuario estudiante

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



Figura 14.-Interfaz usuario tipo Estudiante

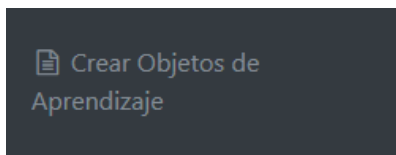
Usando el sistema

Profesor

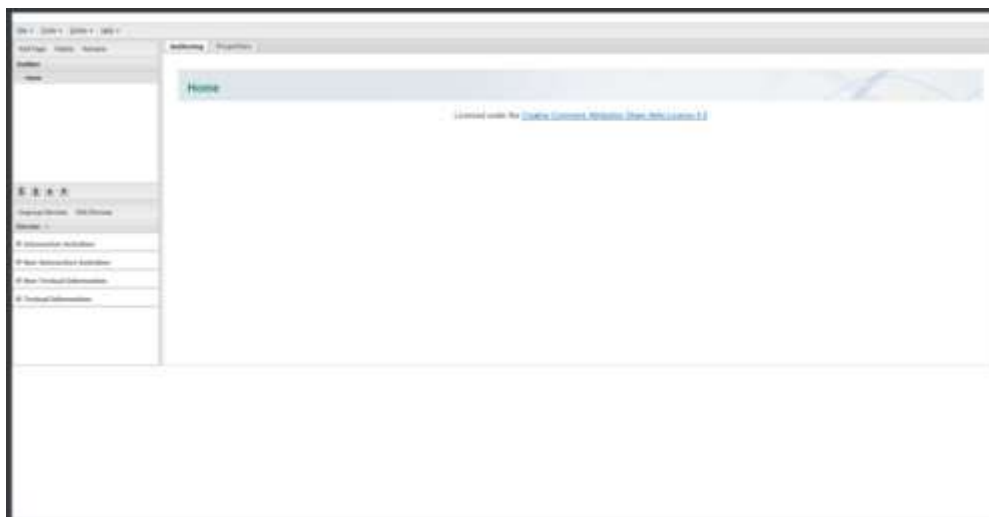
El usuario profesor puede crear, cargar, editar, borrar un objeto de aprendizaje, además puede consultar, descargar y comentar dichos objetos.

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.- 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.

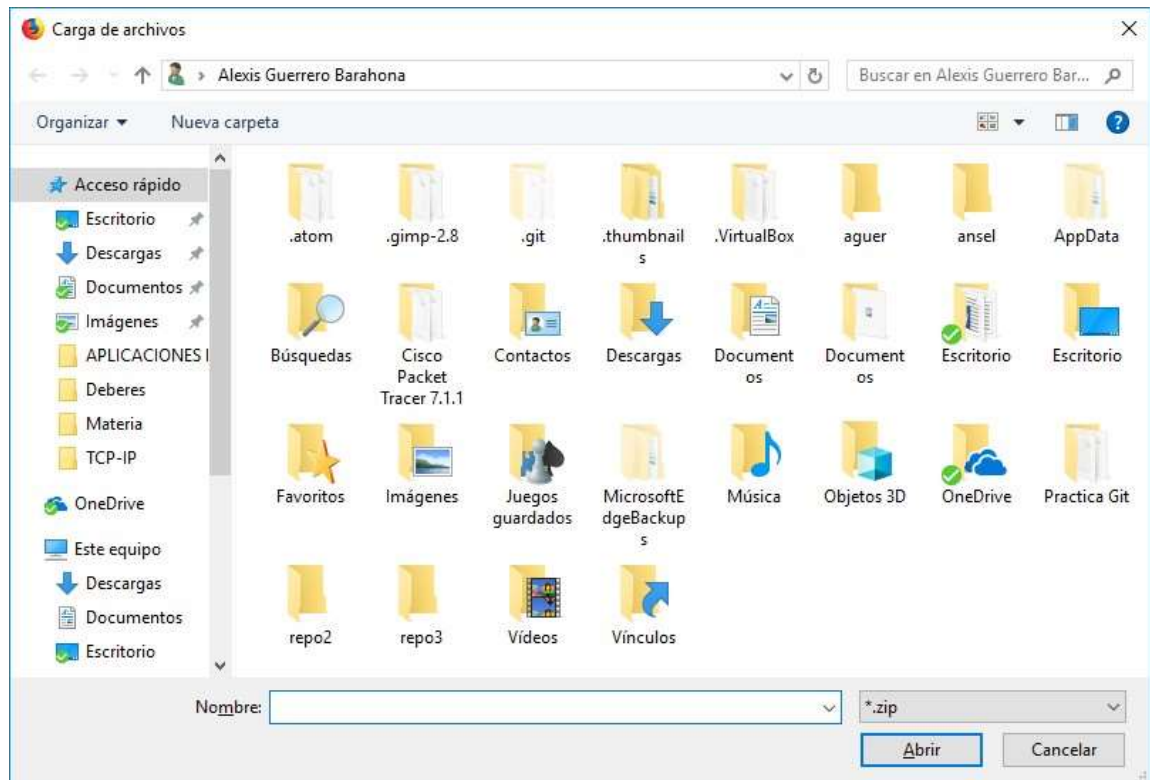
Autor.- este campo recibe el nombre del autor del objeto de aprendizaje. Este campo solo recibe caracteres alfabéticos.

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 Guarnani, Gabriel Macías	12-12-2017	diseño, arquitectura

Estudiante

El estudiante puede **crear, cargar, editar, borrar** un objeto de aprendizaje, además puede consultar, descargar y **comentar** dichos objetos.

- 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	Visualizar Comentarios
Características de un Proyecto	Leslie	06-11-2018	Software	▼
Fundamentos de Software Libre (OP)	Leslie	06-11-2018	Libertades de software	▼
Características Proyecto	Leonardo S	27-11-2018	Successfull	▼
Solución a un problema Informático	Leonardo Andres Sandoval Caiza	27-11-2018	Diseño de bases de datos	▼
Repo	Leo	27-11-2018	SW	▼
DISEÑO A NIVEL DE COMPONENTES	Mishu	02-01-2018	Diseño a nivel de Componentes	▼

Figura 15 - 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.



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

Figura 16.- 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



Figura 17.- Icono

Características_Proyecto

Información:

Calificación:

54321

Calificar

Descripción:

Se detallan las características de un proyecto exitoso

Autor:

Leonardo S

Institución:

EPN

Fecha de Creación:

2018-11-27

Palabras Clave:

Successfull

Tamaño:

1407380 bytes

Tipo:

WinRAR ZIP

Fecha Ingreso:

2018-10-01 00:00:00

Subido por:

Leonardo Sandoval

Visualización:

Visualización

Figura 18.- Información OA

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

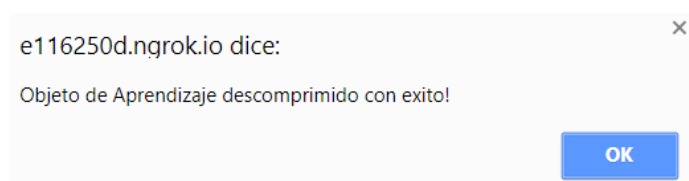


Figura 19.- OA descomprimido exitosamente

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



Figura 20.- OA descomprimido

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



Figura 21.-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.

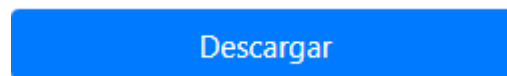


Figura 18.- Opción descargar