

# Universidad Autónoma de Madrid

## Escuela Politécnica Superior



### Grado en Ingeniería Informática

# TRABAJO FIN DE GRADO

## DESARROLLO DE UN SISTEMA DE CUESTIONARIOS ADAPTATIVOS PARA EL APOYO AL APRENDIZAJE

Pablo Molins Ruano  
Tutor: Pilar Rodríguez Marín

JUNIO 2015



# Abstract

**Abstract** — TODO: Resumen en inglés, 250-500 palabras.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam malesuada libero auctor sapien volutpat, sed fringilla enim tristique. Aliquam varius lorem in risus tempus egestas. Aenean accumsan elementum diam vel commodo. Nulla lectus sapien, finibus ac mauris non, efficitur venenatis felis. Donec at rutrum dolor, a lobortis arcu. In fermentum hendrerit bibendum. Phasellus eget arcu quam. Maecenas vulputate sapien eu dictum pulvinar. Suspendisse sit amet neque a turpis efficitur dapibus ut et turpis.

Vestibulum commodo faucibus tellus vitae consequat. Donec purus enim, hendrerit vitae feugiat sed, sagittis in tortor. Duis sed ex non ligula cursus dapibus. Etiam pellentesque suscipit dolor, vel facilisis est ornare sed. Nullam eleifend tellus non elementum efficitur. Donec semper felis ac porttitor ultricies. Vestibulum sodales justo nisl, in egestas lacus egestas nec. Fusce faucibus felis lacus, sit amet placerat justo porta vitae. Nullam volutpat viverra lorem quis euismod. Duis felis erat, dictum et sem vitae, fringilla ultrices dui. Morbi mattis arcu at orci accumsan facilisis. Aenean tortor velit, hendrerit id vulputate ac, sagittis nec libero. Donec elementum dolor orci, a mattis augue lobortis nec. Suspendisse vulputate, diam vel accumsan pellentesque, ex purus volutpat ipsum, vel luctus urna sem non turpis. Donec vitae molestie odio.

Donec lobortis, eros non sodales dapibus, ex eros sollicitudin tortor, ut vulputate massa nibh sit amet ipsum. Sed a lectus eu diam pretium vestibulum. Pellentesque finibus, felis ac finibus vulputate, libero mauris placerat nulla, ut vestibulum ante metus ut neque. Aliquam tempus tortor ac mauris pulvinar iaculis. Vivamus pretium id libero sed tempus. Donec tincidunt turpis tempor vehicula egestas. Vestibulum elementum, urna non tincidunt tempus, risus ipsum posuere felis, ac suscipit diam nunc et neque. Vestibulum faucibus leo vel nibh tempor tincidunt. Nullam nunc augue, aliquet in congue nec, gravida at risus. Proin semper iaculis nisi vitae imperdiet. Suspendisse sed risus feugiat, dapibus sapien quis, pulvinar turpis.

Maecenas convallis aliquet euismod. Donec sollicitudin ligula nec lorem dignissim, sit amet finibus felis mollis. Fusce eget sapien eu sapien blandit congue quis a odio. Fusce accumsan condimentum dapibus. Aliquam eu ante porttitor nulla pellentesque feugiat pharetra nec mauris. Ut tincidunt urna vitae ligula mattis malesuada. Interdum et malesuada fames ac ante ipsum primis in faucibus. Integer pretium tincidunt nisi, in pulvinar velit dapibus et.

**Key words** — TODO: Palabras clave en inglés, separadas por coma.



# Resumen

**Resumen** — TODO: Resumen en español, 250-500 palabras.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam malesuada libero auctor sapien volutpat, sed fringilla enim tristique. Aliquam varius lorem in risus tempus egestas. Aenean accumsan elementum diam vel commodo. Nulla lectus sapien, finibus ac mauris non, efficitur venenatis felis. Donec at rutrum dolor, a lobortis arcu. In fermentum hendrerit bibendum. Phasellus eget arcu quam. Maecenas vulputate sapien eu dictum pulvinar. Suspendisse sit amet neque a turpis efficitur dapibus ut et turpis.

Vestibulum commodo faucibus tellus vitae consequat. Donec purus enim, hendrerit vitae feugiat sed, sagittis in tortor. Duis sed ex non ligula cursus dapibus. Etiam pellentesque suscipit dolor, vel facilisis est ornare sed. Nullam eleifend tellus non elementum efficitur. Donec semper felis ac porttitor ultricies. Vestibulum sodales justo nisl, in egestas lacus egestas nec. Fusce faucibus felis lacus, sit amet placerat justo porta vitae. Nullam volutpat viverra lorem quis euismod. Duis felis erat, dictum et sem vitae, fringilla ultrices dui. Morbi mattis arcu at orci accumsan facilisis. Aenean tortor velit, hendrerit id vulputate ac, sagittis nec libero. Donec elementum dolor orci, a mattis augue lobortis nec. Suspendisse vulputate, diam vel accumsan pellentesque, ex purus volutpat ipsum, vel luctus urna sem non turpis. Donec vitae molestie odio.

Donec lobortis, eros non sodales dapibus, ex eros sollicitudin tortor, ut vulputate massa nibh sit amet ipsum. Sed a lectus eu diam pretium vestibulum. Pellentesque finibus, felis ac finibus vulputate, libero mauris placerat nulla, ut vestibulum ante metus ut neque. Aliquam tempus tortor ac mauris pulvinar iaculis. Vivamus pretium id libero sed tempus. Donec tincidunt turpis tempor vehicula egestas. Vestibulum elementum, urna non tincidunt tempus, risus ipsum posuere felis, ac suscipit diam nunc et neque. Vestibulum faucibus leo vel nibh tempor tincidunt. Nullam nunc augue, aliquet in congue nec, gravida at risus. Proin semper iaculis nisi vitae imperdiet. Suspendisse sed risus feugiat, dapibus sapien quis, pulvinar turpis.

Maecenas convallis aliquet euismod. Donec sollicitudin ligula nec lorem dignissim, sit amet finibus felis mollis. Fusce eget sapien eu sapien blandit congue quis a odio. Fusce accumsan condimentum dapibus. Aliquam eu ante porttitor nulla pellentesque feugiat pharetra nec mauris. Ut tincidunt urna vitae ligula mattis malesuada. Interdum et malesuada fames ac ante ipsum primis in faucibus. Integer pretium tincidunt nisi, in pulvinar velit dapibus et.

**Palabras clave** — TODO: Palabras clave en español, separadas por coma.



# Agradecimientos

TODO: Agradecimientos.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Phasellus laoreet dolor at sodales porta. Morbi facilisis hendrerit lacus vel sollicitudin. Aenean eleifend urna metus, eget vestibulum libero dictum tincidunt. Curabitur quis ultrices lorem. Duis ultricies, eros eget condimentum pharetra, tellus eros lobortis nulla, vel mattis nibh dui et felis. Interdum et malesuada fames ac ante ipsum primis in faucibus. Nam non lorem et ligula condimentum molestie. Fusce quis dolor non metus suscipit commodo. Praesent vel pulvinar lectus. Nullam ac dui eget magna accumsan volutpat. Aliquam sed purus quis lorem dictum rutrum auctor eu enim. Pellentesque a urna ac ligula cursus lacinia. Aenean sodales justo massa, vel imperdiet justo imperdiet ut. Nulla euismod pulvinar arcu eu convallis. Vivamus a tempus nunc, et vulputate nulla.

Sed dapibus aliquam imperdiet. Vivamus est quam, fermentum vitae augue id, ultricies tincidunt massa. Praesent tincidunt ex sem, ut aliquet nulla imperdiet eu. Duis ac ultricies lorem. Aenean consequat ipsum nec arcu aliquam, sit amet interdum quam tempus. In justo odio, bibendum vel nulla nec, aliquet tristique justo. In vel metus ut libero suscipit ultricies.

Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Proin urna elit, iaculis id quam at, pretium laoreet ipsum. Phasellus ultricies faucibus ex et eleifend. Quisque facilisis erat dolor, ac rhoncus erat convallis et. Aliquam semper eleifend imperdiet. Sed eros ipsum, sagittis in pellentesque vel, vestibulum a augue. Duis sapien mauris, fringilla a tortor ut, sollicitudin volutpat nunc. Pellentesque vestibulum vel arcu in molestie. Nullam fermentum dolor luctus metus efficitur pulvinar. Pellentesque risus enim, tempus id ullamcorper in, maximus id nisl. Cras rhoncus consequat augue eu gravida. Ut efficitur mauris vitae orci dignissim sagittis. Suspendisse vitae massa eget nunc bibendum interdum.

Vestibulum quis turpis sed diam facilisis convallis. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Vivamus congue tellus nec lobortis feugiat. Nam hendrerit ullamcorper tempus. Proin maximus, lacus at tempor pellentesque, sem nisi facilisis lorem, sagittis tristique mauris dui at est. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Mauris pellentesque lobortis leo, ac dictum urna tempus id. Curabitur sed ante leo. Proin laoreet nisi nec dictum auctor. Mauris lacinia erat ut massa viverra, nec tempus metus elementum. Cras ut blandit justo, in pretium massa. In hac habitasse platea dictumst. Donec malesuada viverra quam, in ultricies libero. Phasellus finibus velit in sem tempus mattis at tristique ligula.

*“TODO: Cita relevante”* TODO: Autor de la cita





# Índice general

Glosario	XIII
<b>1. Introducción</b>	<b>1</b>
1.1. Motivación . . . . .	1
1.2. Marco y antecedentes . . . . .	2
1.3. Alcance y objetivos . . . . .	3
1.4. Estructura del documento . . . . .	4
<b>2. Estado del Arte</b>	<b>5</b>
<b>3. Diseño y desarrollo</b>	<b>9</b>
3.1. Introducción . . . . .	9
3.2. Análisis de requisitos . . . . .	9
3.2.1. Análisis funcional . . . . .	9
3.2.2. Análisis no funcional . . . . .	12
3.3. Diseño . . . . .	13
3.3.1. Interfaz de navegación . . . . .	14
3.3.2. Modelo de los usuarios . . . . .	14
3.3.3. Modelo del dominio . . . . .	15
3.3.4. Modelo de adaptación . . . . .	16
3.3.5. Motor de adaptación . . . . .	18
3.4. Desarrollo: e-valUAM . . . . .	18
3.4.1. Visión general . . . . .	18
3.4.2. Tecnologías y lenguajes empleados . . . . .	19
3.4.3. Base de datos . . . . .	19
3.4.4. Módulos asociados al docente . . . . .	21
3.4.5. Módulos asociados al estudiante . . . . .	26
<b>4. Pruebas y resultados</b>	<b>27</b>
4.1. 2013/2014: Primer prototipo . . . . .	27
4.2. 2014/2015: Segundo prototipo . . . . .	29
4.2.1. Test de conocimientos informáticos . . . . .	30
4.2.2. Alumnos del Grado en Educación Infantil . . . . .	30
4.3. Comparativa con otras soluciones . . . . .	32
<b>5. Conclusiones</b>	<b>33</b>
<b>6. Trabajo futuro</b>	<b>35</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>37</b>
<b>Apéndices</b>	<b>39</b>

---

A. Análisis de requisito ampliado	41
B. Clasificación de las preguntas en niveles. Motivación y metodología	43
C. ¿Cómo se evalúan los cuestionarios?	45
D. Estructura del proyecto	47
E. Código más relevante	49

# Índice de tablas



# Índice de figuras

3.1. División en módulos de un sistema adaptativo . . . . .	13
3.2. Modelo de adaptación . . . . .	17
3.3. Diagrama entidad relación de la base de datos . . . . .	20
3.4. Interfaz de e-valUAM para el profesor . . . . .	22
3.5. Menú de edición para un elemento . . . . .	23
3.6. Subida de elementos multimedia . . . . .	24
3.7. Visor de elementos multimedia . . . . .	24
3.8. Recuperación de exámenes . . . . .	25
3.9. Ejemplo de preguntas de un examen . . . . .	26
4.1. Interfaz del módulo del examen del primer prototipo . . . . .	28



# Glosario

E | M | S | T | W

E

**e-valUAM**

Nombre con el que se conoce al sistema adaptativo para ayuda al aprendizaje desarrollado como parte de este Trabajo Fin de Grado.. 16, 25, 27–29

M

**MOOC**

Curso en línea, masivo y abierto; por sus siglas en inglés, *Massive Open Online Course*. 2, XIII

S

**SPOC**

Curso online pequeño y privado, por sus siglas en inglés, *Small Private Online Course*. Término acuñado para referirse a una versión de un MOOC usado localmente con estudiantes presenciales.. 2

T

**TEL**

Aprendizaje asistido por tecnologías, por sus siglas en inglés, *Technology-Enhanced Learning*. 1

W

**WCAG**

Pautas para la accesibilidad del contenido web, por sus siglas en inglés, *Web Content Accessibility Guidelines*. Es un estándar creado por la W3C. 37





# 1 Introducción

En esta sección se detallará qué ha motivado la realización de este Trabajo Fin de Grado. A continuación, se explicará en qué marco se ha llevado a cabo, así como el alcance del proyecto, especificando sus objetivos y sus límites. Por último, se expondrá la estructura que sigue el resto del presente documento.

## 1.1 Motivación

La revolución que ha supuesto la introducción de las tecnologías informáticas en cada día más aspectos de la vida humana es una revolución de un profundo calado. La informática ha traído consigo mejoras inconmensurables en las comunicaciones, la automatización o el desarrollo científico (por citar solo algunos ejemplos) que, en general, han permitido al ser humano librarse de tareas repetitivas y dedicar más esfuerzo a las tareas verdaderamente interesantes.

La educación, a pesar de ser uno de los pilares sociales, ha bebido de los avances en informática pero a un ritmo mucho menor que otras áreas. Aunque cada día es más habitual el aprendizaje asistido por tecnologías, TEL, con el uso de ordenadores en las aulas, Internet como recurso docente o pizarras digitales en las aulas, gran parte de la actividad educativa ha permanecido inalterada, anclada en modelos artesanales. Por ejemplo, la evaluación de los alumnos a día de hoy se sigue basando principalmente en cuestionarios creados cada año, que los alumnos responden en papel y los profesores corrigen a mano, uno a uno.

El caso de la evaluación artesanal de los alumnos trae consigo varios problemas. Por un lado, al crearse cada año un nuevo conjunto de preguntas es probable que haya alguna pregunta mal planteada que no se descubra hasta la corrección. Así mismo, la cantidad ingente de tiempo que pierden los profesores en crear y corregir los exámenes es tiempo que no dedican a explicar a los alumnos temario, reforzar las partes más complicadas o a responder dudas. Ese tiempo también se traduce en que los alumnos sufran retrasos a la hora de tener retroalimentación sobre su empeño, una información que es muy valiosa y de la que cuanto antes dispongan, mejor.

La aparición recientemente de nuevas líneas de investigación en educación y

---

tecnologías, como los MOOC o los SPOC, demuestran que existe interés en el tema y campos donde realizar mejoras.

De todos esos posibles campos donde la educación y las tecnologías pueden encontrarse, este trabajo se centra en la parte de la evaluación del conocimiento, tanto como herramienta del estudiante para medir su desempeño como herramienta del docente para conocer el estado de sus alumnos. En ambos casos, esa información puede resultar clave. Hoy en día, aún en muchos casos, el alumno obtiene retroalimentación solo una vez por asignatura y justo al final, cuando ya no puede rectificar. En el mejor de los casos, el alumno tendrá uno o dos exámenes parciales, que le darán algo de información antes de que sea demasiado tarde, pero será a costa de un mayor esfuerzo del profesor.

Creando que la tecnología puede aportar mucho al proceso de evaluación, en este trabajo se presenta una propuesta de un sistema adaptativo orientado a crear cuestionarios que sirvan de apoyo al aprendizaje, ya sea como sistema de autoevaluación de los alumnos o sistema de evaluación para los docentes. Buscando que sea útil en la mayor cantidad de áreas del conocimiento y contextos posibles, se ha creado para que sea fácil de usar, sin importar los conocimientos informáticos del usuario.

Así mismo, buscando que ahorre tiempo al profesorado, se ha creado un sistema que permite fácilmente crear nuevos cuestionarios, que se evalúen automáticamente y que vayan acompañados de un análisis de los resultados automático. Con ello se busca también que el docente pueda detectar lo más rápido posible las lagunas en sus alumnos y mejorar así ambos en su empeño.

## 1.2 Marco y antecedentes

Durante el curso académico 2011/2012 empezó una colaboración entre miembros de la Escuela Politécnica Superior y la Facultad de Filosofía y Letras, ambas de la Universidad Autónoma de Madrid. Gracias a dicha colaboración, durante los cursos 11/12 y 12/13 se llevaron a cabo varias experiencias en las que alumnos de los Grados en Ingeniería Informática e Historia colaboraban en la creación de videojuegos como método docente altamente motivador [1] [2].

De estas primeras experiencias surgió un grupo interdisciplinar interesado en la introducción de las tecnologías en el proceso docente. Durante finales del curso 12/13 se decidió explorar nuevas posibilidades, esta vez centrándose en los cuestionarios adaptativos utilizados para la evaluación. En ese momento fue cuando surgió la línea de investigación

---

en la que ha estado enmarcado este TFG.

Durante el verano de 2013 se empezaron a definir los primeros modelos de usuario y de adaptación, que se plasmarían en un primer prototipo del sistema desarrollado para el curso 13/14 que se utilizó en una asignatura del Grado de Historia.

Con la incorporación al grupo de profesores de la Facultad de Formación de Profesorado y Educación, también de la UAM, se inició el desarrollo de un segundo prototipo que se utilizó esta vez en una asignatura del Grado en Magisterio en Educación Infantil, explorando nuevos modelos, nueva funcionalidad y en un entorno con más usuarios.

Esta investigación ha sido apoyada por la Convocatoria de Proyectos de Innovación Docente de la Universidad Autónoma de Madrid durante los cursos 2012/2013, 2013/2014, y 2014/2015, además de una Beca de Colaboración del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte para el curso 2014/2015.

### 1.3 Alcance y objetivos

Dentro de la línea de investigación en la que se engloba el proyecto, este Trabajo Fin de Grado se ha centrado exclusivamente en la parte técnica del mismo. Para probar las hipótesis planteadas durante la investigación desde el principio se entendió como necesario crear un sistema online que implementara los modelos que se querían probar, para que pudiera ser utilizado en experiencias reales y de ahí obtener resultados con los que analizar las hipótesis. Así, este TFG tiene como sus objetivos:

- Disponer de un sistema que permita a profesores crear cuestionarios online para que sean utilizados como herramienta de autoevaluación por los alumnos o como parte de una evaluación por parte del docente.
- Que sea un sistema que puedan utilizar profesores y alumnos de múltiples áreas del conocimiento, sin que necesiten conocimientos informáticos avanzados.
- Habilitar para el profesor herramientas de análisis que le permitan detectar rápidamente las deficiencias que puedan existir en las preguntas elaboradas o en el conocimiento de los alumnos.
- Desarrollar un sistema web robusto ante los picos de demanda que suponen todos los alumnos de un curso accediendo a la vez.

- 
- Crear un modelo de datos que abstraiga las entidades y relaciones más importantes en una evaluación, que permita guardar toda la información posible para realizar análisis posteriores.
  - Diseñar una arquitectura para el sistema que sea lo suficientemente flexible para permitir incorporar de forma sencilla los nuevos modelos que se van a ir desarrollando conforme avance la investigación.

## 1.4 Estructura del documento

En el siguiente capítulo, sobre el estado del arte, se presenta un repaso a la historia de los cuestionarios adaptativos por ordenador, además de una introducción a las características de los sistemas que a día de hoy están siendo desarrollados.

A continuación, se presenta un capítulo dedicado a las fases de análisis, diseño y desarrollo de la solución propuesta. En este capítulo se detalla la metodología de proyecto elegida, el análisis de requisitos (funcionales y no funcionales), además de la división del sistema en módulos y cómo se han implementado todos ellos.

En el cuarto capítulo, el dedicado a las pruebas y resultados, se exponen los resultados obtenidos con cada uno de los dos prototipos desarrollados, explicando los entornos reales donde se probaron, además de cuál fue su desempeño.

El siguiente capítulo expone las conclusiones del trabajo. Por último, se detallan los retos que se pretenden tratar en trabajos futuros, seguidos de la bibliografía y una serie de apéndices.

## 2 Estado del Arte

TODO: Estado del arte

DEJAR PARA EL FINAL

AEH MOOC

Computer-assisted assessment with item classification for programming skills

The use of computers has been extended to almost any discipline nowadays. Being essential for the students in the performance of their future professional activities, it is also more than adequate to include the use of computers in any dimension of their learning process. One of the topics that can be strongly improved by computer-assisted tools is the assessment process. It is apparent that, at least for certain purposes, computer-based testing (CBT) can offer distinct advantages, apart from instantaneous scoring [1]. Within CBT, Computer Adaptive Testing (CAT) has been used for very different purposes; such as language proficiency improvement [2], learning styles identification [3], measurement of chess playing proficiency [4] or Maths ability [5], improvement of the efficiency of personality [6] or health status assessment [7]. Different versions of CAT have been used in learning environments for decades in order to personalize the learning process [8][9][10][11]. In that framework, CAT allows seeing the students as individuals, taking their own characteristics into account. Typically, CAT systems are able to adapt the items presented to the student depending on their former answers, often including some kind of personalized feedback [12]. Though presenting evident advantages, CAT systems also face some clear difficulties, been one of them the need of precalibrating the items of the test before they can be used in real situations. This implies that the test should be performed by a large sample of the population in order to assume a good test calibration [5]. However, such “real” pre-calibration is not always feasible, what has led to a huge interest in the development of different kinds of students’ models which could help in the precalibration task [13][14][15][16].

Adaptive Model for Computer-Assisted Assessment in Programming Skills

Being essential for the students’ performance of their potential professional activities, it is more than adequate to consider the use of computers in any dimension of their learning

---

process. One of the topics that can be strongly improved by computer-assisted tools is the assessment process. In this context, Computer-based testing (CBT) can offer distinct advantages. Within CBT, Computer Adaptive Testing (CAT) has been used for very different purposes such as instantaneous scoring [1], language proficiency improvement [2], learning styles identification [3], measurement of chess playing proficiency [4], Maths ability [5], improvement of the efficiency of personality [6], or health status assessment [7]. Different versions of CAT have been used in learning environments in order to personalize the learning process [8] [9] [10] [11]. In that framework, CAT allows seeing the students as individuals, taking their own characteristics into account. Typically, CAT systems are able to adapt the items presented to the student depending on their former answers, often including some kind of personalized feedback [12]. One of the most important difficulties in CAT systems is the need of pre-calibrating the items before they are used in real assessments. For this reason, the test should be performed by a large sample of the population in order to get a good test calibration [5]. The complexity of pre-calibration has led to a huge interest in the development of students' models which could help in the pre-calibration task [13] [14] [15] [16].

#### Constructing quality test with e-valUAM

Technology-Enhanced Learning (TEL) has a growing presence in educational institutions by making use of Computer-Aided Learning (CAL): a keynote practice where teachers and students are assisted by computers in their teaching/learning processes. Under this perspective, the assessment process is one of those issues that can get profit from the use of these practices. Moreover, completely on-line learning environments, like the emergent trends in Massive Open Online Courses (MOOCs) [1], demonstrate the importance of using CAL environments.

In this context, learning systems, which provide any kind of immediate feedback to students, look to be more effective than traditional learning strategies [2]. We can find in the literature several examples of assessment tools for some specific learning domains that can give useful and interactive advices to the students [3] [4] [5] [6]. In the context of providing feedback and advice to the students for widespread domains, Computer Adaptive Testing (CAT) provides advantages apart from an instantaneous scoring [7]. CAT takes the students' characteristics into account in order to be able to adapt the items depending on their former answers, often including some kind of personalized feedback [8]. CAT applications can be found in language proficiency improvement [9], learning styles identification [10], measurement of chess playing proficiency [11], Maths ability [12], and

---

improvement of the efficiency of personality [13] or health status assessment [14]. Different CAT approaches have been also used in learning environments for decades adapting the learning process [15] [16] [17] [18].

In spite of the advantages of this methodology, items can be inadequately developed by being wrongly classified on a topic or not clearly written up, which can lead to poor quality tests. This situation leads to face an important issue: the need of pre-calibrating test items before they can be used. Usually, a good calibration process implies that the test should be performed by a large population sample [12]. Nevertheless, since the pre-calibration is not always feasible, student models are applied in order to refine the quality of the assessment strategy [19] [20] [21] [22].





## 3 Diseño y desarrollo

En este capítulo se presentan los resultados de las fases de análisis, diseño y desarrollo del proyecto. Primero, se detallarán todos los requisitos, funcionales y no funcionales, que se han identificado. A continuación, las ideas detrás del diseño implementado y para terminar, se detalla aquello más relevantes de la fase de desarrollo.

Como este proyecto nació asociado a una investigación y a lo largo de la vida de ella se han creado varios prototipos incrementales, no se ha utilizado una metodología en cascada clásica sino un modelo en espiral, partiendo del descrito en [3]. A pesar de que el modelo describe varias iteraciones, en esta sección se presentan agrupados los resultados finales a los que se han llegado entre todas las iteraciones, para facilitar su lectura.

### 3.1 Introducción

### 3.2 Análisis de requisitos

Los requisitos aquí detallados son el fruto de un análisis a priori sobre qué necesidades tenía que cubrir el sistema más carencias que se han detectado al ser utilizado en entorno reales y que se han ido añadiendo. Algunas de las mejoras posibles se han detectado en la última iteración realizada, aún no están implementadas y en consecuencia, aquí no se recogen. Aún así, están recogidas en el apéndice A.

#### 3.2.1 Análisis funcional

##### **RF 1. Gestión de usuarios.**

**RF 1.1.** El sistema deberá permitir crear cuentas de usuario. Las cuentas tendrán un nombre de usuario y contraseña que identifiquen a cada usuario.

**RF 1.2.** Cada cuenta de usuario tendrá un rol en cada asignatura en la que participe. Podrá ser un rol docente o rol estudiante. Dependiendo del rol que tenga, la cuenta podrá acceder a más o menos funcionalidad en cada sección del sistema, como se detalla más adelante.

**RF 1.3.** El equipo docente de cada asignatura determinará qué alumnos pertenecen a sus grupos.

---

## **RF 2. Creación y gestión de materias.** *Rol docente.*

- RF 2.1.** Dentro de su asignatura, el docente podrá crear tantas materias como necesite. Cuando cree una materia, deberá establecer un título, el número de niveles en los que se clasificarán las preguntas y el número de respuestas que tendrá cada una.
- RF 2.2.** Una vez creada una materia, el docente podrá modificar su configuración. Podrá cambiar el título en cualquier caso, pero solo podrá cambiar el número de niveles y el número de respuestas cuando no haya preguntas asociadas a la materia o cuando el número aumente. Para disminuir alguno de los dos valores, deberá borrar antes todas las preguntas asociadas a la materia.

## **RF 3. Creación y gestión de preguntas y respuestas.** *Rol docente.*

- RF 3.1.** Existiendo al menos una materia, los docentes podrán crear preguntas y respuestas asociadas a dicha materia.
- RF 3.2.** Cuando se cree una pregunta nueva, deberá indicarse la materia a la que pertenece (que deberá haber sido creada previamente), el nivel, el enunciado, la respuesta correcta y el resto de respuestas. El número de respuestas que deberá escribir vendrá condicionado por el valor establecido en la materia relativa.
- RF 3.3.** Opcionalmente, se podrá asociar ficheros multimedia a las preguntas. Se pueden asociar imágenes o audio tanto al enunciado como a cada una de las respuestas. Si se desea asociar un fichero multimedia, deberá especificarse el nombre del fichero.
- RF 3.4.** Opcionalmente, se podrá establecer un mensaje de feedback asociado a la pregunta.
- RF 3.5.** Una vez creada una pregunta, el docente podrá modificar cualquier atributo o borrar dicha pregunta. En ambos casos, se mantendrá una copia en la base de datos de la antigua pregunta para que los alumnos no vean alterados sus cuestionarios una vez realizados.

## **RF 4. Subida y gestión de ficheros multimedia.** *Rol docente.*

- RF 4.1.** Existiendo al menos una materia, los docentes podrán subir un fichero de audio (en formato mp3) o imagen (con extensión gif, png, jpeg o jpg) y asociarlo a dicha materia para utilizarlos después en alguna pregunta de la materia.

---

**RF 4.2.** Se podrá consultar un listado de todos los ficheros multimedia ya subidos a una materia, que mostrará el nombre de cada fichero además de mostrar la imagen o permitir reproducir el audio.

**RF 4.3.** Se podrá actualizar un fichero subiendo otro al servidor con el mismo nombre.

**RF 5. Rol docente:** Creación y gestión de cuestionarios.

**RF 5.1.** Existiendo al menos una materia y preguntas suficientes en cada nivel, el profesor podrá crear un cuestionario. Al hacerlo deberá definir un nombre, si el cuestionario será visible a los alumnos, la materia que se usará como banco de preguntas, el número de preguntas que deberán contestarse en cada intento, el tiempo máximo, si el examen acepta respuestas con duda y cómo deberán mostrarse el resultado a los alumnos.

**RF 5.2.** Una vez creado un cuestionario, el docente podrá eliminar el cuestionario. Esto no afectará, en ningún caso, a la información almacenada sobre los cuestionarios ya respondidos por alumnos.

**RF 5.3.** Los docentes podrán acceder a un listado de todos los cuestionarios ya creados.

**RF 6. Realización de cuestionarios.**

**RF 6.1.** Una vez creado un cuestionario por un profesor, y si está marcado como visible, los alumnos podrán acceder a él.

**RF 6.2.** Una vez que un estudiante acceda a un cuestionario, se le irán mostrando preguntas que deberá ir contestando. Las preguntas se mostrarán en función de las respuestas previas y los niveles establecidos por el profesor.

**RF 6.3.** Si las preguntas van asociadas a ficheros multimedia, estos se mostrarán al estudiante mientras responde. Si aceptan la opción de responder con duda, el alumno tendrá a su disposición un método de establecer que ha respondido con duda.

**RF 6.4.** Para cada pregunta que el alumno responda, quedará almacenado en el sistema a qué cuestionario pertenece, cuando se responde, qué pregunta se ha formulado y cuál ha sido la respuesta elegida. Si hubiera opción de duda, también se mostrará si se ha dudado o no al responder.

**RF 7. Visualización de resultados.**

---

**RF 7.1.** Si el profesor ha establecido que los resultados se muestren al terminar el examen, se mostrará la nota final, todas las preguntas, junto con cuál ha sido la respuesta del alumno para cada pregunta y si esta ha sido correcta. El profesor también puede elegir que solo se muestre la nota, o ninguna información.

**RF 7.2.** Cuando una pregunta tenga una cadena de feedback asociada, se mostrará a los alumnos después de que respondan, junto con si la respuesta ha sido correcta o no.

**RF 7.3. Rol docente:** Los docentes podrán acceder a un listado con todos los intentos que han realizado cada alumno a cada cuestionario que hayan creado. Para cada cuestionario, podrán ver el detalle de cada uno, es decir, qué preguntas se respondieron, cuál fue la respuestas, si era correcta y el instante en el que se respondió.

#### **RF 8. Análisis de resultados. Rol docente.**

**RF 8.1.** El sistema implementará sistemas automáticos que ayuden al equipo docente a detectar preguntas conflictivas, es decir, aquellas donde el número de fallos sea inusualmente elevado, para que los docentes puedan analizar y corregir los defectos asociados a dichas preguntas.

### **3.2.2 Análisis no funcional**

#### **RNF 1. Interfaz y usabilidad.**

**RNF 1.1.** La interfaz que el sistema mostrará al estudiante debe ser intuitiva. Estudiantes alfabetizados deben ser capaces de elegir un cuestionario y completarlo sin asistencia externa.

**RNF 1.2.** La interfaz para el equipo docente deberá ser fácil de aprender para profesores con o sin conocimientos informáticos avanzados.

**RNF 1.3.** Atendiendo a la diversidad de dispositivos con los que los usuarios trabajan, el sistema debe ser capaz de utilizarse en todos los tamaños de pantalla y para ser utilizado con teclado y ratón o pantalla táctil.

#### **RNF 2. Seguridad.**

**RNF 2.1.** Debido a la confidencialidad que requieren las preguntas creadas por los profesores, el sistema deberá garantizar la no accesibilidad de ese contenido a usuarios no autorizados.

---

**RNF 2.2.** Todo usuario que acceda al sistema debe autenticarse previamente a través de un usuario/contraseña, para asegurar la autoría de las respuestas de los cuestionarios.

### **RNF 3. Modularidad.**

**RNF 3.1.** El diseño realizado tiene que permitir que el modelo de evaluación sea modificable, es decir, que las modificaciones que se realicen en el modelo de evaluación involucren exclusivamente a una región claramente delimitada del código repartida exclusivamente en un fichero.

### **RNF 4. Rendimiento.**

**RNF 4.1.** El sistema debe permitir que, al menos, 50 usuarios realicen a la vez un mismo cuestionario.

## **3.3 Diseño**

Los sistemas adaptativos pueden abstraerse como una serie de módulos como los descritos en la figura 3.1.

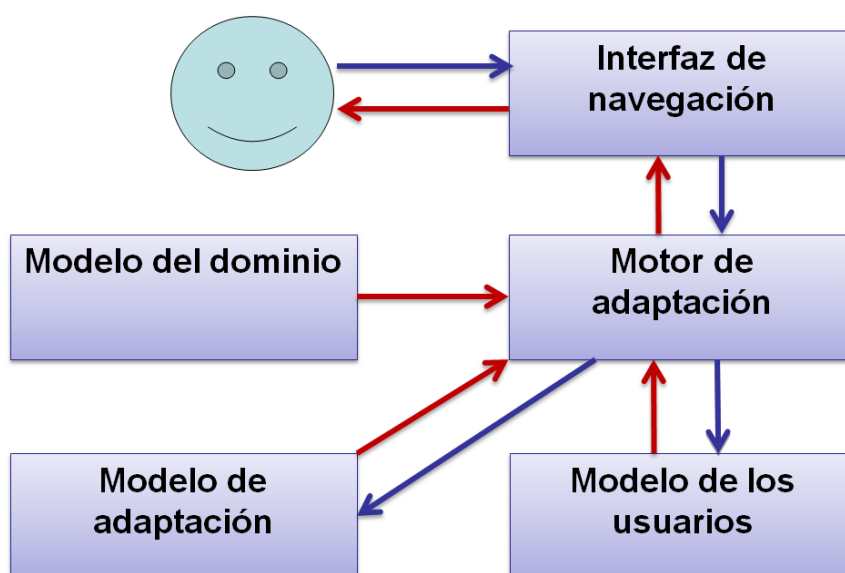


Figura 3.1: División en módulos de un sistema adaptativo

El usuario (representado arriba a la izquierda) interactúa con el sistema a través de una interfaz de navegación que representa el estado del motor de adaptación, componente

---

que articula al resto de módulos. El modelo del dominio, de adaptación y el modelo de los usuarios son las herramientas de las que el motor de adaptación obtiene la información que le permite dar una respuesta adecuada a cada situación. Mientras que el modelo del dominio es fijo, en el sentido de que permanece estable durante la vida del mismo, el modelo de adaptación y el modelo de los usuarios van sufriendo variaciones, en función de la entrada que produzcan los usuarios.

Durante las siguientes secciones se dará una descripción más detallada de los módulos.

### **3.3.1 Interfaz de navegación**

La interfaz de navegación es la parte del sistema encargada de permitir la interacción entre el sistema y el usuario. Debe representar ante el usuario la información del sistema que este deba conocer, además de recibir la entrada que el usuario genere para que el motor de adaptación pueda incorporarla.

En el diseño seguido para este trabajo se decidió utilizar las tecnologías web como base sobre la que construir, por lo que las funciones de la interfaz de navegación recaen principalmente en el navegador web del usuario. Aún así, el sistema debe crear y, sobre todo, adaptar los ficheros html que envía al navegador del cliente.

### **3.3.2 Modelo de los usuarios**

El sistema tiene dos roles de usuarios claramente diferenciados: rol docente y rol estudiante. Las necesidades que tienen ambos roles respecto de la aplicación son radicalmente distintas. Mientras que a los docentes se les debe mostrar herramientas para la creación y gestión de cuestionarios, motorización de resultados y recuperación de exámenes, los estudiantes deben acceder a la ejecución de los cuestionarios, a cierta retroalimentación y a sus resultados. En ninguno de los dos roles podemos presuponer conocimientos informáticos avanzados.

El modelo del usuario va actualizándose a lo largo de la vida del sistema con información sobre la actividad de los usuarios. En concreto, el sistema va almacenando qué docentes están involucrados en qué materias, para que después solo se muestren a los docentes sus items, evitando que pueda modificar items creados por otros profesores. Para los alumnos, el sistema va actualizando la información sobre los cuestionarios que ha intentado, cuándo lo ha hecho, la nota que ha sacado, las preguntas que se le han mostrado y qué respuesta dio a cada pregunta.

---

### 3.3.3 Modelo del dominio

La aplicación pretende ser una ayuda al aprendizaje y por lo tanto, su dominio es la actividad educativa. Más concretamente, aquellas actividades relacionadas con comprobar, por parte del propio estudiante o de un docente, si el alumno ha adquirido correctamente ciertos conocimientos. Para ello, a grandes rasgos, el equipo docente de una asignatura creará una serie de preguntas y respuestas, agrupadas por su contenido en materias, que utilizará para crear cuestionarios a los que los estudiantes tendrán acceso. Del resultado de dichos cuestionarios, tanto el estudiante como los docentes podrán conocer cómo están realizando su actividad y realizar los cambios que fueran necesarios.

La asignatura es la primera división que se utiliza normalmente en los entornos educativos. Un docente se encarga de unas asignaturas en concreto y los estudiantes van explorando el conocimiento por asignaturas. Así, cada asignatura tiene asociados un listado de usuarios, algunos como docentes y otros como estudiantes. Es importante notar que un usuario podría ser docente en una asignatura pero estudiante en otra, por lo que el rol es un atributo de la unión usuario y asignatura, y no solo del usuario.

Dentro de cada asignatura, existen una serie de materias, que son las entidades que clasifican los conocimientos por similitud dentro de una asignatura. El concepto de materia en este modelo se utiliza para representar los conceptos del lenguaje común de *temas* o *partes* en los que se divide una asignatura. Dentro de cada materia existe un conjunto de preguntas, ordenadas por un nivel de relevancia.

La división de las preguntas en niveles de relevancia es una de las características del modelo propuesto. Con ello se busca facilitar que el estudiante adquiera los conocimientos en el orden más adecuado, asegurando que no se enfrenta a conceptos que dependen de otros hasta que domina los conceptos base. Esta división también ayuda a evitar que un estudiante obtenga una buena calificación en un examen porque haya aprendido a realizar los ejercicios, pero aún así carezca de entendimiento sobre los conceptos básicos. Una discusión más detallada sobre el sistema de clasificación de las preguntas en niveles puede encontrarse en el apéndice B.

Cada pregunta lleva asociada una serie de respuestas y solo una es la válida. Tanto las preguntas como las respuestas llevan asociadas mucha información, como el enunciado, imágenes opcionales. . .

Una vez escrito un número suficiente de preguntas, el equipo docente puede crear

---

cuestionarios. Los cuestionarios pueden ser de autoevaluación para los alumnos o de evaluación clásica, aunque para el sistema son casos idénticos.

### 3.3.4 Modelo de adaptación

El sistema contempla dos tipos de adaptación. Primero, tenemos la adaptación de navegación, que es aquella que busca guiar al usuario por el sistema, facilitando su uso. En nuestro caso, la navegación del estudiante es sencilla, por lo que no aplica. Donde sí que es necesario este tipo de adaptación es en el área del docente. A la hora de crear las materias, las preguntas y los cuestionarios existe un orden de trabajo más sencillo que otros y el sistema deberá guiar al usuario por ese recorrido utilizando elementos variables de la interfaz.

El otro tipo de adaptación, la adaptación del contenido, es la más relevante para el sistema. Al igual que la de navegación afecta principalmente al docente, la de contenido afecta sobre todo al estudiante. Las preguntas a las que un estudiante se enfrenta en un cuestionario depende de las respuestas que haya dado a las anteriores.

En concreto, cuando un docente crea un cuestionario establece dos parámetros,  $N_l$ , que es el número de niveles en los que una pregunta se puede clasificar y  $N_v$ , que es el número de preguntas que debe responder cada alumno en cada intento del cuestionario. Todos los estudiantes empiezan respondiendo a preguntas del primer nivel y solo se enfrentarán a preguntas de niveles más avanzados cuando hayan respondido correctamente a suficientes preguntas. En concreto, a  $\frac{N_v}{N_l}$  preguntas.

La elección de la siguiente pregunta dentro de un mismo nivel se hace de forma aleatoria, asegurando en todo momento que no haya preguntas repetidas dentro del mismo cuestionario. Cuando el alumno sube de nivel, ya solo responde a preguntas de ese nuevo nivel. Como el número de preguntas está limitado, es posible que un estudiante no llegue a responder preguntas de todos los niveles o incluso puede que solo responda preguntas del primer nivel. Una vez que se ha subido de nivel, no se puede bajar, aunque cada vez que se repita el cuestionario se volverá al primer nivel.

Que la respuesta de una pregunta condicione la siguiente pregunta obliga a que el estudiante responda a cada pregunta, a diferencia de los cuestionarios clásicos, donde una pregunta puede dejarse sin respuesta y continuar con la siguiente. Para solucionar esta diferencia el equipo docente puede establecer que exista una opción adicional de respuesta que indique que el alumno no conoce la respuesta. Si marca esta opción, el sistema la



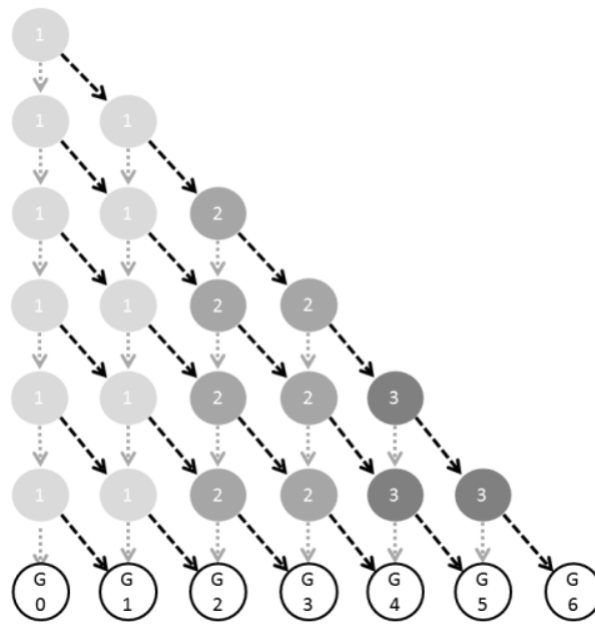


Figura 3.2: Diagrama que representa todos los posibles recorridos para un cuestionario con  $N_l = 3$  y  $N_v = 6$ . Todos los alumnos entran por la pregunta de la esquina superior izquierda. El número dentro de las circunferencias representa la dificultad de la pregunta. Cuando un alumno responde, toma el camino de la flecha oscura cuando acierta y de la flecha clara cuando falla. La última fila del diagrama representa las posibles notas que un estudiante puede sacar, ordenadas de menor a mayor de izquierda a derecha.

---

tratará como respuesta incorrecta a la hora de seleccionar la siguiente pregunta. Así mismo, la aplicación da al docente la opción de mostrar una casilla que especifique que el alumno ha respondido sin estar seguro de que sea la respuesta correcta. Más información sobre el modelo del examen, en concreto sobre el sistema de calificación, puede encontrarse en el apéndice C

Así mismo, el docente puede decidir que los estudiantes reciban feedback al responder una pregunta o no, como se describe en **RF 7.2.**

### **3.3.5 Motor de adaptación**

El reto del motor de adaptación está en que tiene que ser bastante flexible, para poder permitir cambios en alguno de los modelos sin que eso requiera cambios en el resto. Este desarrollo se ha realizado asociado a una investigación que tenía entre sus objetivos el desarrollo de nuevos modelos de evaluación, que en nuestro caso se traduce en nuevos modelos de adaptación, por lo que al menos sabemos que ese módulo muy posiblemente cambiará. Siendo así, y como ya se recoge en ??, en este diseño es de especial importancia que modificar el modelo de adaptación del examen sea sencillo. Para ello, los modelos de usuario y el modelo del dominio se pensaron de la forma más abstracta posible, además de dejar muy delimitado el código asociado al modelo de adaptación, además de hacerlo depende lo mínimo posible de todo lo demás.

## **3.4 Desarrollo: e-valUAM**

En esta sección se detalla cómo se han plasmado los requisitos y el diseño del proyecto en la plataforma online creada, e-valUAM, tomando como referencia lo expuesto en las secciones anteriores del presente capítulo.

### **3.4.1 Visión general**

e-valUAM es el sistema web de creación y respuesta de cuestionarios para ayuda al aprendizaje en el que se ha plasmado este proyecto. Es un sistema que ha sido desarrollado para servir como herramienta de una investigación que viene existiendo desde los últimos tres años, tomando su forma definitiva especialmente en el último año. Para cada año académico se construyó un prototipo diferente que siempre fue una ampliación del prototipo anterior, siguiendo un modelo de desarrollo en espiral.

Además, esta sección está complementada por la información disponible en los

---

apéndices D y E, que hacen referencia a cómo está estructurado el código del proyecto y las partes del código más relevantes, respectivamente.

Por último, y puesto que el sistema requiere de autenticación para poder ser explorado, se ha creado una cuenta a tal propósito cuyo nombre de usuario y contraseña son *TFG*. El sistema está disponible en <http://sacha.ii.uam/e-valUAM> para acceder como alumno y en <http://sacha.ii.uam/e-valUAM/profesor> para acceder como profesor. La cuenta tiene permisos tanto de alumno como de profesor, por lo que se pueden explorar libremente todo el sistema.

### 3.4.2 Tecnologías y lenguajes empleados

Al ser un sistema web, los lenguajes principales son aquellos relacionados con las tecnologías web. En concreto, se ha utilizado HTML5, CSS3 y Javascript para la parte del cliente, mientras que en el servidor se ha utilizado PHP 5. Para el desarrollo de la interfaz de usuario se han utilizado las librerías de Bootstrap 3 y jQuery.

En el lado del servidor se ha utilizado una máquina alojada en la UAM, con sistema operativo Windows 7, servidor Apache 2.2 y como gestor de base de datos PostgreSQL 9.3.

Como editor de código se ha utilizado Sublime Text 3. Para el control de versiones git y como repositorio central, Github.

### 3.4.3 Base de datos

Para este proyecto se eligió una base de datos relacional al existir una clara estructura en los datos que convenía respetar. En la figura 3.3 se puede ver el diagrama entidad-relación.

Buscando hacer la base de datos lo menos propensa a errores posible, se transformó el diagrama anterior a una 3NF. Para ello, se crearon tantas tablas como entidades aparecen en el diagrama, además de algunas tablas auxiliares. En concreto, se crearon dos tablas más, una para cada una de las relaciones N a N (usuario-materia, usuario-cuestionario) con las claves primarias (y los atributos de la relación, en el caso de usuario-cuestionario).

Además, se creó una tabla para la relación triple entre usuario-cuestionario-respuesta. Esta relación recoge la información de cada respuesta que da cada alumno a cada pregunta que le aparece en cada cuestionario que realiza, guardando además el momento en el que se responde y si el alumno dudó al hacerlo. Aunque en un primer vistazo pueda parecer

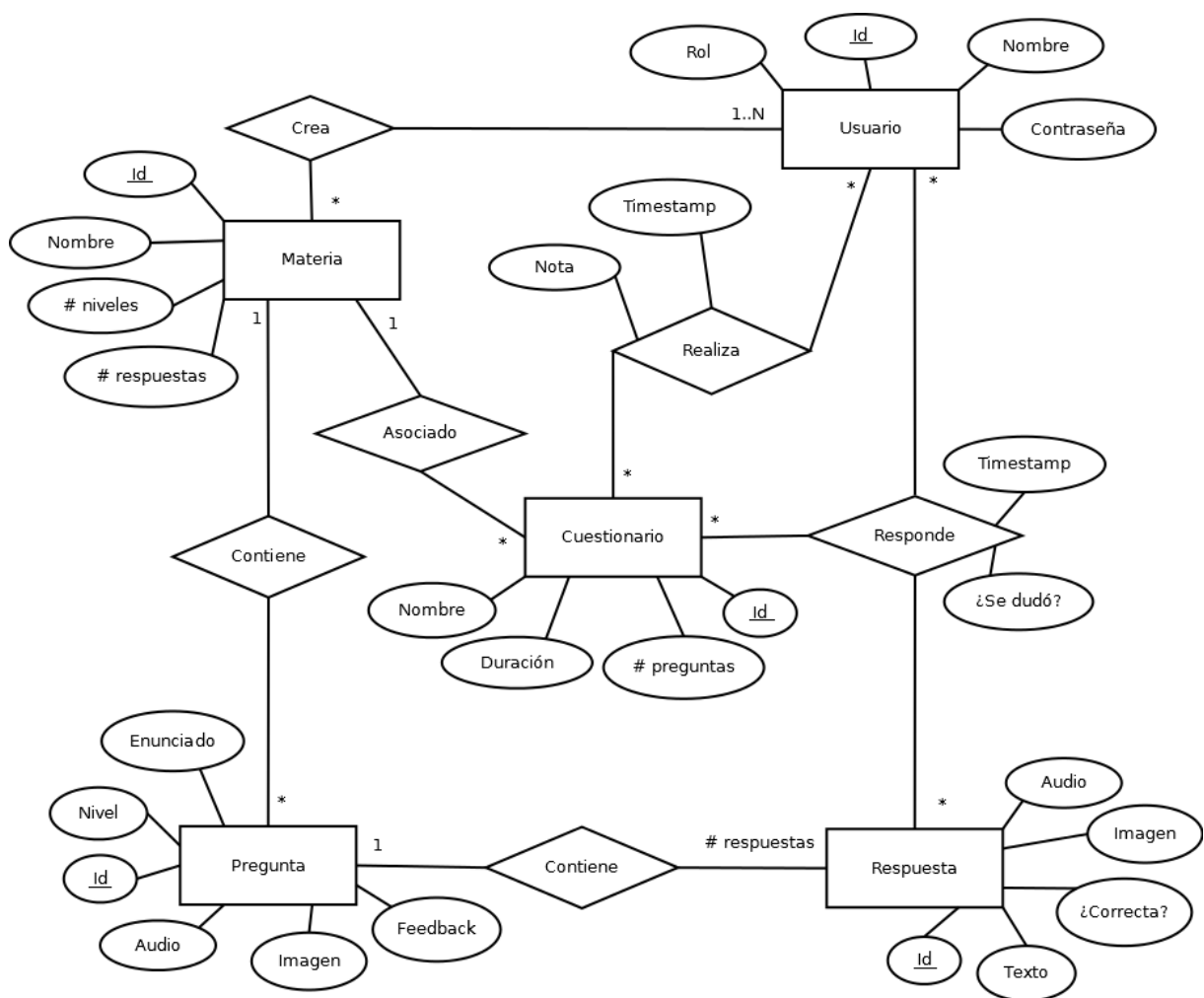


Figura 3.3: Diagrama entidad relación de la base de datos

---

que existiendo esta relación sobra la relación entre usuario-cuestionario, ambas relaciones modelan información distinta. La relación usuario-cuestionario almacena el momento en el que un alumno empieza un cuestionario, y si lo termina, la nota que ha sacado en dicho intento, información independiente de cada una de las respuestas que vaya dando a lo largo del cuestionario, que es lo que guarda la relación triple.

### 3.4.4 Módulos asociados al docente

Las cuentas que dispongan de permisos de profesor pueden gestionar sus cuestionarios a través de la zona de profesor. Esta sección se divide en 4 módulos principales:

- Gestión de Materias, Preguntas y Exámenes.
- Ficheros multimedia.
- Recuperación de exámenes.
- Análisis de resultados.


A continuación se repasarán las características y el funcionamiento de cada uno de ellos.

#### Gestión de Materias, Preguntas y Exámenes

Los módulos de materias, preguntas y exámenes son los encargados de permitir al usuario crear y gestionar las materias, preguntas y cuestionarios, respectivamente. Los tres tienen un funcionamiento muy parecido, similar al mostrado en la figura 3.4.

A través del menú superior, al docente puede acceder a todas las secciones de la página. Al entrar en “Materias”, “Preguntas” o “Exámenes” verá una interfaz dividida en dos zonas.

La zona primera (a la izquierda en la imagen, arriba si se accediera desde un dispositivo con una pantalla pequeña) es la que sirve para crear una nueva entidad en el sistema. Un formulario solicita al usuario toda la información relevante. Al pulsar en el botón de “Guardar”, y tras comprobar con Javascript que todos los campos necesarios han sido rellenados, se envía al servidor. En el servidor un fichero PHP recibe la información, la valida y si todo es correcto, la almacena en la base de datos.



Oficina para el desarrollo de las Enseñanzas

Materias

Preguntas

Exámenes

Ficheros multimedia

Recuperar exámenes

Cambiar la contraseña

Ayuda y novedades

Salir

Elige una materia:

Las estaciones del año

Ver todas las preguntas

Añadir una nueva pregunta

Elige la dificultad:

1

☐ ¿La pregunta tiene una imagen principal?
 ☐ ¿Las respuestas son imágenes?
 ☐ ¿La pregunta va acompañada de audio?

Título:

Título de la pregunta

Respuesta correcta:

Respuesta #2:

Respuesta #3:

Guardar

Editar las preguntas

Id	Dificultad	Enunciado	Imagen	Opciones
1061	1	Abrigo.		
1062	1	Un paraguas y un chubasquero.		
1063	1	Sombrilla.		
1064	1	Un cubo de hielo.		
1065	1	Un niño con una camiseta de tirantes.		
1066	1	Esquis.		
1067	2	Árboles.		
1068	2	Un cubo de hielo.		
1069	3	Estaciones tres.		
1070	3	Termómetro con la temperatura muy alta.		

Figura 3.4: Interfaz de e-valUAM para el profesor

La segunda zona (a la derecha en la imagen, al final de la página se se accede con una pantalla pequeña) es donde se lista la información ya almacenada en la base de datos. En formato tabular se muestran todas las entradas. A la derecha del todo se muestran dos botones para editar la información y borrarla.

Cuando se edita un elemento, aparece un formulario en primer plano con la información almacenada hasta el momento y la posibilidad de establecer un nuevo valor para cada campo. Al final del formulario se ofrecen dos botones, para guardar los cambios o descartarlos sin alterar la base de datos. Un ejemplo es la figura 3.5.

Si el usuario guarda los cambios, el navegador del usuario envía una petición AJAX con la información del cambio, que es comprobado y procesado por un fichero PHP en el servidor. El servidor responde si se ha podido realizar el cambio o no, para avisar al usuario en caso de que se produjera un error. Si se intenta borrar el elemento, el sistema pedirá confirmación y lanzará una petición AJAX al servidor siguiendo el mismo proceso.

Figura 3.5: Menú de edición para un elemento


## Ficheros multimedia

Para poder trabajar con ficheros multimedia, la web permite a los docentes subir nuevos ficheros o listar los que ya estén. Los ficheros multimedia van asociados a una materia, así que lo primero que debe elegirse es con qué materia se quiere trabajar, tanto para ver como para listar, .

Para asegurar la compatibilidad con todos los navegadores modernos el sistema solo acepta imágenes en formatos GIF, PNG o JPEG y audio en formato MP3. Cuando el profesor sube un fichero se guarda en una carpeta en el servidor diferente para cada materia, por lo que cada profesor puede tener sus propios ficheros sin interferir con los demás. En la base de datos, mediante el gestor de preguntas, se asocian los ficheros con las preguntas y las respuestas. Cuando deben mostrarse al usuario, sencillamente el servidor busca el fichero en la carpeta correspondiente para que su navegador se lo muestre al usuario.

Para que el profesor no tenga que recordar qué ficheros subió o el nombre de los mismos, se incluyó la sección de visión de ficheros. Sencillamente, cuando el docente elige una materia para mostrar, se solicita por AJAX al servidor un listado de todos los ficheros que hay asociados a ella. Cuando el navegador recibe respuesta empieza a mostrarlos si son imágenes o a mostrar un reproductor si se trata de audio, como se muestra en la figura 3.7.

---



Oficina para el desarrollo de las Enseñanzas

MateriasPreguntasExámenesFicheros multimediaRecuperar exámenesCambiar la contraseñaAyuda y novedades▲Salir

### Subida de ficheros

Si has creado preguntas que lleven audio o imágenes, tendrás que subir los ficheros antes de que las preguntas se puedan mostrar correctamente.

Elige a qué materia pertenece el fichero y el propio fichero.

Si ya existe un fichero con el mismo nombre en la materia elegida, el fichero anterior se borrará.

Puedes subir imágenes con extensión gif, png, jpeg o jpg. Puedes subir audio con extensión mp3.

Evita usar caracteres o símbolos no pertenecientes al alfabeto inglés al poner nombre a tus ficheros. La presencia de ñ, acentos, ù, ç o cualquier otro hará que tu fichero no se muestre correctamente.

Elige una materia:

Las estaciones del año

Fichero a subir:

Seleccionar archivo | Ningún archivo seleccionado

Subir

Figura 3.6: Subida de elementos multimedia



Figura 3.7: Visor de elementos multimedia

## Recuperación de exámenes

Aunque el sistema realiza una corrección automática de los cuestionarios respondidos por los alumnos, es posible que aún así los profesores deseen revisar los exámenes, ya sea para comprobar personalmente el desempeño de un alumno o para revisar con él sus respuestas o su calificación.

Con ese fin se creó el módulo de recuperación de exámenes. Cuando el profesor lo selecciona en el menú, aparece un listado con todos los cuestionarios que ha creado en algún momento. Cuando selecciona alguno de ellos, gracias a una petición AJAX, se muestra un listado con todos los intentos que ha realizado cada alumno respondiendo a ese cuestionario.

Cuando el profesor selecciona un intento en concreto, el sistema muestra ordenadamente todas las preguntas que se eligieron para ese intento, junto a la respuesta que el alumno seleccionó, además de si esta es correcta o no. Para poder realizar esta operación correctamente es por lo que si un profesor modifica una pregunta no se borra de la base de datos, sino que se almacenan ambas versiones, de tal forma que siempre se recupera el



## Recuperar exámenes

En esta página se pueden ver las respuestas que ha dado cada alumno para cada examen.

Primero deberás seleccionar un examen y a continuación, en la nueva tabla que aparecerá, un alumno.

En una ventana nueva se abrirá su examen mostrando todas sus respuestas.

### Exámenes disponibles

Nombre examen	Nombre materia	Seleccionar
Examen Test	Tema 1	<input type="radio"/>
Repaso Tema 1	Tema 1	<input type="radio"/>
Examen Tema 1	Tema 1	<input type="radio"/>
Repaso Tema 2 - A	Tema 2	<input type="radio"/>
Examen Tema 2 - A	Tema 2	<input type="radio"/>
Repaso Final	Examen final	<input type="radio"/>
Examen Final - Convocatoria Extraordinaria	Examen final	<input type="radio"/>
Examen Final	Examen final	<input checked="" type="radio"/>
Test Conocimientos Informáticos	Test Conocimiento Informática	<input type="radio"/>

### Alumnos

Id alumno	Nombre alumno	Nota	Fecha y hora	Seleccionar
15		8.69	2014-01-14 15:17:13+01	<input type="radio"/>
7		5.86	2014-01-14 15:16:05+01	<input type="radio"/>
30		5	2014-01-14 15:14:55+01	<input type="radio"/>
12		2.6	2014-01-14 15:14:34+01	<input type="radio"/>
14		1.73	2014-01-14 15:12:34+01	<input type="radio"/>
16		7.82	2014-01-14 15:10:14+01	<input type="radio"/>

Figura 3.8: Recuperación de exámenes. Se han difuminado el nombre de los alumnos por respeto a su intimidad.

examen tal y cómo lo vio el alumno en su momento.

## Análisis de resultados

Una de las motivaciones de este trabajo es ayudar a los docentes en sus actividades automatizando aquellas que más tiempo les consuman. Desde esa perspectiva, un módulo de análisis de resultados es fundamental. En la versión actual, el módulo aún es muy primitivo ya que solo sirve para detectar preguntas con un ratio de fallo excesivo de forma automática. En un futuro se desean añadir más características a este módulo utilizando técnicas de machine learning.

Cuando el docente accede, tras seleccionar una materia y el número mínimo de veces que deben haber sido respondidas las preguntas para tenerse en cuenta, verá ordenadas todas las preguntas por el ratio de fallo. Aunque es un análisis todavía muy simple, permite quitar al profesor un gran trabajo, ya que revisar todos los cuestionarios manualmente, agrupando por preguntas y calculando ratio de fallos podría llevar horas, especialmente para grupos de alumnos grandes.

---

### 3.4.5 Módulos asociados al estudiante

Las secciones de la página destinadas al estudiante son más sencillas y menos abundantes limitándose sencillamente a tres módulos que interaccionan siempre en un orden determinado. Cuando el alumno accede al sistema a través de la página principal, es redirigido a la página de elección de cuestionario, dónde se le ofrecen todos los cuestionarios disponibles para él en ese momento. Una vez que selecciona el cuestionario que desea realizar, este empieza.

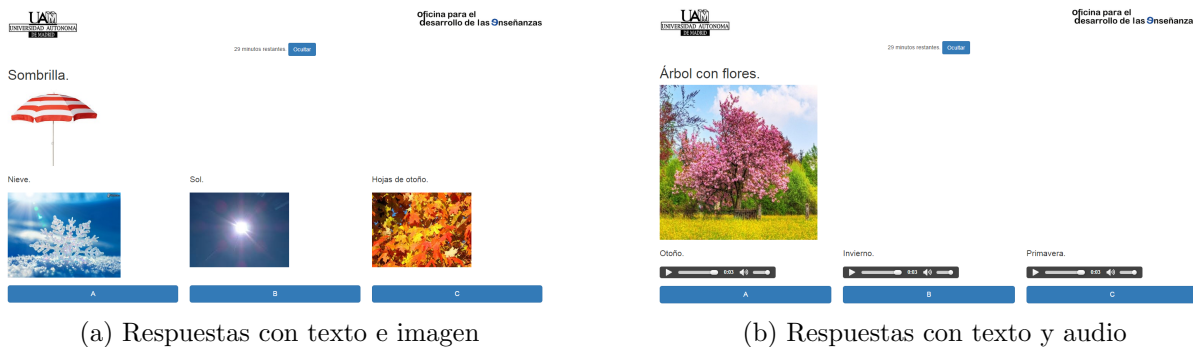


Figura 3.9: Ejemplo de preguntas de un examen

Desde ese momento el sistema va seleccionando las preguntas siguiendo el modelo descrito en 3.3.4. Mientras al alumno aún le queden preguntas por responder y esté dentro del tiempo establecido por el profesor para responder, el examen continuará. Cuando termine con las preguntas o el tiempo, el cuestionario terminará. Dependiendo de qué opción haya elegido el profesor al fijar los parámetros el cuestionario, se mostrará un mensaje indicando que ha terminado el cuestionario, la nota o cada pregunta con la respuesta elegida estableciendo si ha sido correcta o no. A continuación el alumno puede abandonar el sistema o volver a probar con el mismo u otro cuestionario.

## 4 Pruebas y resultados

En esta sección se presentan las pruebas principales a las que se ha sometido al sistema a lo largo del desarrollo, además de los resultados principales de cada una de ellas. Se divide la sección en dos partes. La primera, se centra en el primer prototipo, correspondiente al año académico 2013/2014, que fue utilizado satisfactoriamente en una asignatura del Grado en Historia. La segunda parte se centra en el segundo (y actual) prototipo, correspondiente al año académico 2014/2015, probado en una asignatura del Grado en Educación Infantil.

### 4.1 2013/2014: Primer prototipo

Durante el curso académico 2013/2014, 15 alumnos de la asignatura de “Historia Antigua I” del Grado en Historia de la Universidad Autónoma de Madrid utilizaron e-valUAM como herramienta de estudio y de evaluación. Fue el entorno donde se probó el primer prototipo, el cual ya permitía responder cuestionarios, pero no permitía a los profesores crearlos de forma autónoma ni les ofrecía posibilidades multimedia avanzadas (solo se permitía una imagen opcional por pregunta). De esta forma, la experiencia se centró en probar la experiencia de uso de los alumnos, la robustez del sistema para responder a los picos de demanda, además de probar los modelos subyacentes.

Desde el mes de octubre hasta el final del curso, los alumnos tuvieron disponibles 3 cuestionarios de autoevaluación y realizaron 4 exámenes. Los cuestionarios de autoevaluación estaban disponibles a los alumnos para que los realizarán tantas veces como quisieran. De los 15 alumnos, 6 utilizaron la aplicación para autoevaluación menos de 3 veces, mientras que otros 6 la utilizaron más de 15 veces. Los exámenes fueron dos parciales, un examen final para la convocatoria ordinaria y otro para la extraordinaria, al que solo se tuvieron que presentar 3 alumnos. La calificación determinada por la aplicación se ponderó en la nota final de la asignatura. A lo largo del año, entre tres profesores de Historia crearon un total de 372 preguntas, respondiéndose cada una de ellas 12,386 veces de media.

Los resultados de la experiencia fueron muy satisfactorios. A nivel técnico, el sistema respondió como se esperaba durante todo el proceso, sin sufrir ningún tipo de caída. La mayor prueba de estrés del sistema fue el día del examen final. Durante el examen, los 15

¿Cuál de los títulos regios egipcios aparece representado en esta estela?:



A) Nombre de Horus.

B) Rey Dual.

C) Hijo de Ra.

A

B

C

Figura 4.1: Interfaz del módulo del examen del primer prototipo

---

alumnos lo realizaron a la vez, lo que supuso aproximadamente 40 peticiones por minuto al servidor durante los 35 minutos que duró el examen. El sistema logró almacenar todas las respuestas correctamente, seleccionar todas las preguntas siguientes siguiendo el modelo y ningún alumno tuvo que esperar entre preguntas ni sufrió ningún corte del servicio. Tampoco se registró ningún problema en los 3 meses que los alumnos hicieron un uso más intensivo del mismo (de noviembre de 2013 a enero de 2014).

La experiencia de los alumnos con el sistema fue en general satisfactoria, aunque algunos mostraron malestar con el modelo del examen. Las mayores molestias venían provocadas porque no se pudieran dejar preguntas en blanco ni que se pudiera revisar una respuesta anterior. Aunque la segunda es una imposición del modelo (al depender las nuevas preguntas de las respuestas anteriores, estas no pueden cambiar), la primera sí se tuvo en consideración añadiendo la opción al modelo de la respuesta con duda.

De cara a la creación del segundo prototipo, además de añadir la respuesta con duda, se decidió crear el apartado de gestión del profesor, además de aumentar las capacidades de la aplicación para trabajar con ficheros multimedia. Así mismo, se hizo una actualización de la interfaz para incorporar un diseño responsive a la vez que se adaptaba a todas las nuevas posibilidades multimedia que iban a incorporarse.

## 4.2 2014/2015: Segundo prototipo

Durante el curso académico 2014/2015, e-valUAM se utilizó en la asignatura de “El Entorno como Instrumento Educativo” del Grado en Educación Infantil. Las pruebas realizadas en este entorno fueron mucho más meticulosas que en el curso anterior, por varios motivos.

Primero, los alumnos eran más y por lo tanto la aplicación se enfrentó a mayores picos de demanda. Segundo, se añadió más funcionalidad tanto para los profesores como para los alumnos. Tercero, los docentes utilizaron la aplicación como asistencia en su labor, pero además utilizamos la aplicación para conocer el nivel de conocimientos informáticos del que disponían los alumnos y conocer así mejor a los usuarios que iban a probar el sistema.

En las siguientes secciones se detallan cómo fueron cada una de las experiencias.

---

### 4.2.1 Test de conocimientos informáticos

El objetivo de este test era triple. Buscábamos conocer cuál era el nivel de informática de los alumnos que después utilizarían el sistema en su asignatura, probar exhaustivamente las opción de respuesta con duda y, por último, crear un nuevo modelo de evaluación utilizando la diferencia entre el conocimiento de expertos y un grupo de control.

Se creó un examen de 60 preguntas divididas en dos niveles de relevancia, cada nivel con 30 preguntas. Cada pregunta tenía 4 opciones, siendo una de ellas siempre “No lo sé”. Además, fue el primer examen donde se utilizó la opción de respuesta con duda. Por estas peculiaridades, el modelo descrito en 3.3.4 se varió ligeramente. Todos los alumnos respondían primero a las 30 preguntas del primer nivel y después a las 30 del segundo nivel, sin importar las respuestas previas.

El cuestionario lo respondieron 49 alumnos del Grado en Educación Infantil, que fueron el grupo de control, y alumnos del Grado en Ingeniería Informática y el Doble Grado con Matemáticas, que actuaron como grupo con conocimiento experto. En concreto 9 alumnos del último curso y 25 de segundo curso.

Este cuestionario permitió conocer mejor a los futuros usuario, además de probar el segundo prototipo del sistema antes de volver a utilizarlo en una asignatura real. Se hizo una prueba de estrés cuando los 25 alumnos de segundo curso realizaron a la vez el cuestionario. De nuevo, el sistema no mostró ningún problema. También sirvió para comprobar la robustez del diseño de la aplicación, ya que las modificaciones en el modelo de adaptación solo involucraron realizar cambios menores en uno de los ficheros, lo que parece indicar que la modularización se diseño correctamente. Por último, los resultados obtenidos en las respuestas han servido como base a la creación de un nuevo de evaluación, que se implementará en un futuro en e-valUAM. Más información sobre el nuevo modelo se puede encontrar en [4].

### 4.2.2 Alumnos del Grado en Educación Infantil

Los 49 alumnos de “El Entorno como Instrumento Educativo” utilizaron e-valUAM de tres formas distintas. Primero, tuvieron a su disposición un cuestionario para la autoevaluación. Segundo, parte de su clasificación final surgió en función de un examen realizado mediante la plataforma. Tercero, como parte de la asignatura tenían que presentar un proyecto pedagógico para niños de educación infantil, que tuvieron que plasmar en un cuestionario de e-valUAM.

---

Desde diciembre de 2014, los alumnos tuvieron disponible durante un mes un cuestionario de autoevaluación con 91 preguntas distintas, divididas en 4 niveles. Los alumnos realizaron el cuestionario 838 veces en total, 5 de los 49 alumnos no lo intentaron ni una sola vez, mientras que hubo 42 que lo utilizaron 5 o más veces. La media de accesos fue de 17.1, mientras que 9, 15 y 23 fueron el primer, segundo y tercer cuartil de la serie del número de accesos por alumno.

El 14 de enero de 2015, realizaron el examen final utilizando también e-valUAM. Los 50 alumnos acudieron a los laboratorios de la EPS para realizar el examen de 40 preguntas durante 60 minutos. Se utilizaron parte de preguntas de autoevaluación, algunas sin alterar, otras modificando los datos. También se añadieron preguntas nuevas.

Este examen sirvió como nueva prueba de estrés del sistema. Durante 40 minutos, 49 alumnos accedieron en simultáneo, realizando de media unas 75 peticiones por minuto al servidor. Como en todas las ocasiones anteriores, no hubo ningún problema con la aplicación y toda la información quedó correctamente guardada.

Después del examen, se dio una charla de 15 minutos a los alumnos para explicarles cómo debían utilizar la interfaz del profesor, la cual tuvieron que utilizar para entregar un trabajo que se les exigía en la asignatura. Durante las dos semanas siguientes, los alumnos crearon en total 19 cuestionarios nuevos, lo que supuso 848 preguntas nuevas y 1364 ficheros multimedia subidos al servidor.

Para resolver incidencias o dudas, se puso a disposición de los alumnos un correo electrónico de contacto. Escribieron en total 4 personas, con 2 incidencias y 1 petición de nueva funcionalidad. Finalmente, el profesor de la asignatura corrigió el trabajo accediendo a la sección de profesor y consultando directamente los cuestionarios que cada grupo de alumnos había confeccionado.

De esta experiencia se sacó bastante información sobre cómo debía evolucionar el sistema de cara al siguiente prototipo. Por un lado, la sección del profesor sigue necesitando trabajo para ampliar las capacidades de edición de los elementos, además de aumentar las capacidades de análisis de resultados. Así mismo, es necesario enfocar esfuerzos en la interacción persona ordenador, con el objetivo de lograr que el sistema sea lo más usable y accesible posible. Todo esto ya se recoge en el apéndice dedicado al siguiente prototipo, el apéndice A.

---

## 4.3 Comparativa con otras soluciones



## 5 Conclusiones

TODO: Conclusiones sobre el trabajo realizado

Especificar que no se ha desarrollado nada de interfaz humano-ordenador. Dejar como trabajo futuro.



## 6 Trabajo futuro



## Bibliografía

- [1] C. Sevilla, S. Santini, P. Haya, P. Rodriguez, and G. Sacha, “Interdisciplinary design of videogames: A highly motivating method of learning.” in *Computers in Education (SIIE), 2012 International Symposium on.* IEEE, 2012, pp. 1–6.
- [2] P. Molins-Ruano, C. Sevilla, S. Santini, P. Haya, P. Rodríguez, and G. Sacha, “Designing videogames to improve students’ motivation,” *Computers in Human Behavior*, vol. 31, pp. 571–579, 2014.
- [3] B. Boehm, “A spiral model of software development and enhancement,” *SIGSOFT Softw. Eng. Notes*, vol. 11, no. 4, pp. 14–24, Aug. 1986. [Online]. Available: <http://doi.acm.org/10.1145/12944.12948>
- [4] P. Molins-Ruano, P. Rodriguez, S. Atrio, and G. Sacha, “Modelling expert’ behavior with e-valUAM to measure computer science skills,” Mayo 2015, enviado Computers & Education.



# Apéndices





# A Análisis de requisito ampliado

**RNF 1.** Accesibilidad

**RNF 1.1.** El sistema debe cumplir con el estándar WCAG 2.0 en un nivel A.



## B Clasificación de las preguntas en niveles. Motivación y metodología



## C ¿Cómo se evalúan los cuestionarios?



## D Estructura del proyecto





## E Código más relevante