

3 Diseño y desarrollo

En este capítulo se presentan las partes más relevantes 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 principales 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, no se ha utilizado una metodología en cascada clásica, sino un modelo en espiral, partiendo del descrito en [6]. 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 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.

3.1.1 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.

3.1.2 Análisis no funcional

RNF 1. Interfaz y usabilidad.

RNF 1.1. La interfaz que el sistema mostrará al estudiante debe ser intuitiva y fácil de usar para todas las edades. Estudiantes alfabetizados deben ser capaces de elegir un cuestionario y completarlo sin asistencia externa. Una clase de niños que aún no sepan leer debe ser capaz de completar un cuestionario sin asistencia del profesor, después de que este les haya configurado el ordenador para que el cuestionario elegido empiece.

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 al carácter secreto de gran parte del contenido creado 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 2.3.** La autenticación de los usuarios debe ser segura. En concreto, el sistema no almacenará las contraseñas en la base de datos en texto plano. Deberá utilizar un método que garantice que la contraseña no sea conocida aunque se acceda a la base de datos.

RNF 3. Modularidad.

- RNF 3.1.** El diseño realizado tiene que permitir que el modelo de evaluación sea fácilmente 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. Rendimientos.

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

3.2 Diseño

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

El usuario (representado arriba a la izquierda) interacciona 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.

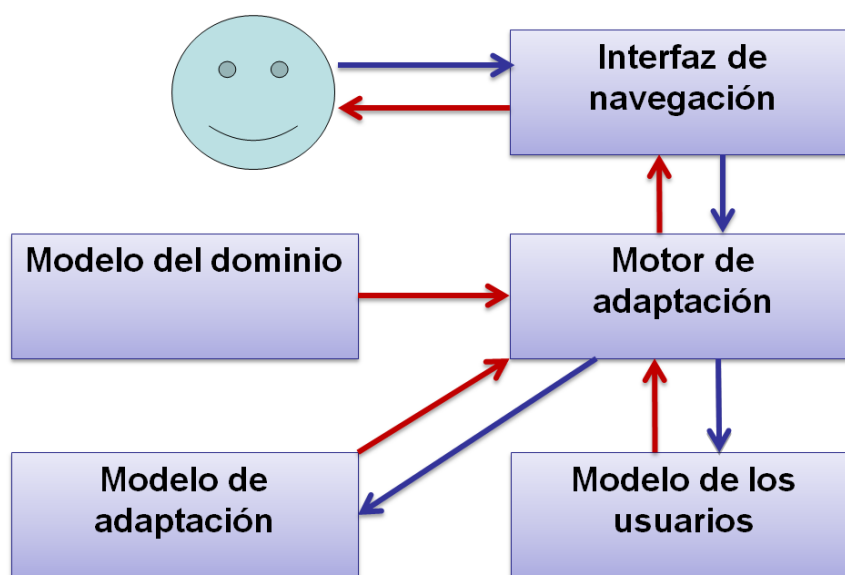


Figura 3.1: División en módulos de un sistema adaptativo

3.2.1 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. Para ello se han utilizado las tecnologías web estándar: HTML, Javascript, CSS y PHP. Más información sobre las tecnologías utilizadas en 3.3.2.

3.2.2 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, como se recoge en **RNF 1.1.**. Además, el sistema debe ser fácil de usar para docentes y estudiantes de todas las etapas educativas, desde la primera infancia hasta la edad adulta. Al ser una aplicación potencialmente disponible a niños y niñas muy jóvenes, tampoco podemos presuponer que el estudiante sepa leer, debiendo dotar en consecuencia al rol del docente la habilidad de incluir ficheros multimedia con los que suplir dicha carencia.

3.2.3 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.

3.2.4 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

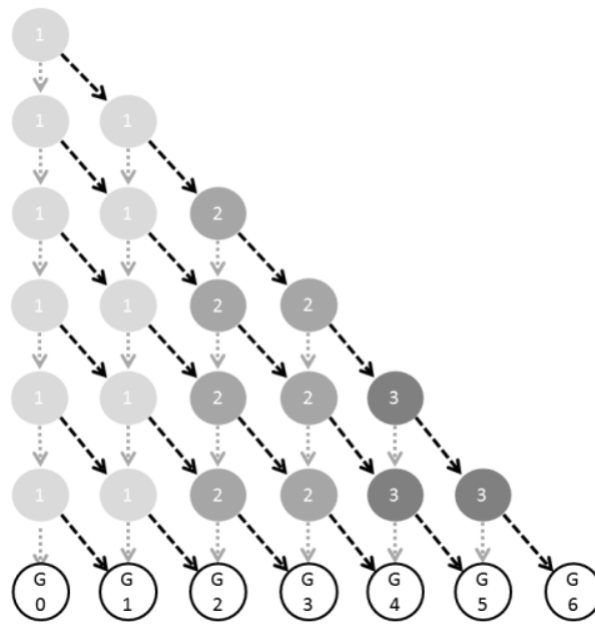


Figura 3.2: Diagrama que representa todos los posibles recorridos para un cuestionario con $N_l = 3$ y $N_v = 6$. Todos los alumnos entran por la pregunta de la esquina superior izquierda. El número dentro de las circunferencias representa la dificultad de la pregunta. Cuando un alumno responde, toma 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.

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 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.**

3.2.5 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.

3.3 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.

3.3.1 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.

3.3.2 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.

3.3.3 Base de datos

En la figura 3.3 se encuentran detallada toda la información asociada a cada entidad que compone el modelo.

Figura 3.3: Modelo del dominio

3.3.4 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.

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.

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

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.

Editar

Nombre de la materia:

Las estaciones del año

Elige el número de niveles que tendrán los exámenes:

3

Elige el número de respuestas que tendrá cada pregunta:

3

Cerrar sin guardar

Guardar cambios

Figura 3.5: Menú de edición para un elemento

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.

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.

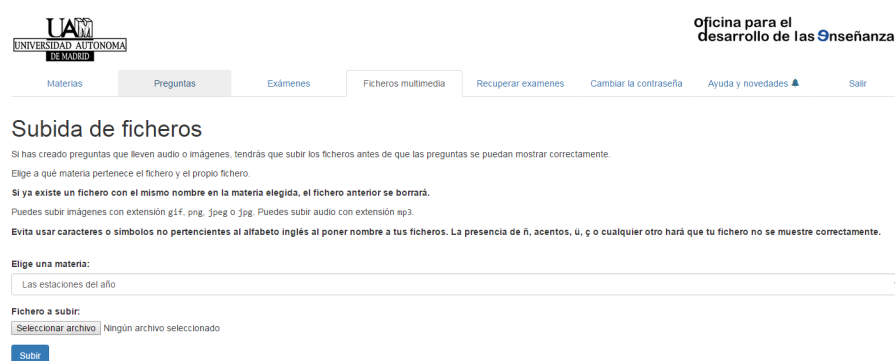


Figura 3.6: Subida de elementos multimedia

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.



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 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

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.

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 ratios de fallos podría llevar horas, especialmente para grupos de alumnos grandes.

3.3.5 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.

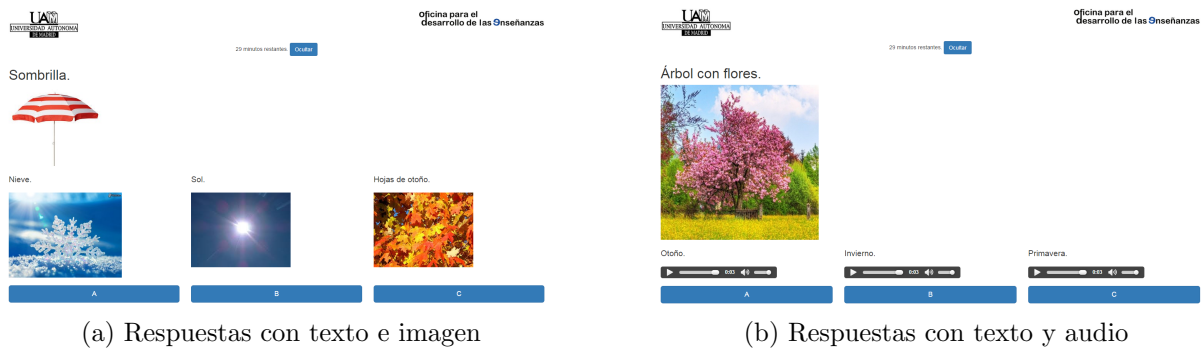


Figura 3.9: Ejemplo de preguntas de un examen

Desde ese momento el sistema va seleccionando las preguntas siguiendo el modelo descrito en 3.2.4. 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



Mostrar tiempo restante

Oficina para el desarrollo de las Enseñanzas

¿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 68 peticiones por minuto al servidor durante los 20 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 3.2.4 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 [7].

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 50 alumnos no lo intentaron ni una sola vez, mientras que hubo X que lo utilizaron más de Y veces.

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 X preguntas durante Y 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 X minutos, 49 alumnos accedieron en simultáneo, realizando de media unas Y 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 dió 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 Z cuestionarios nuevos, lo que supuso X preguntas nuevas y Y 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 X personas, con Y incidencias y Z peticiones 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