



1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

| | |
|--|--|
| Programa de Formación: Análisis y Desarrollo de Sistemas de Información | Código: 228106 Versión: 101 |
| Nombre del Proyecto: Sistema Integral Web de Gestión De Procesos Educativos para el CEET | Código: 122877 |
| Fase del proyecto: Evaluación. | |
| Actividad (es) del Proyecto: Elaborar informes y procesos de evaluación para la validación de los productos e implantación del sistema determinando recursos. | |
| Resultados de Aprendizaje: Capacitar a los usuarios del sistema, sobre la estructuración y el manejo del aplicativo, de acuerdo con el plan establecido, el perfil de los usuarios, según políticas de la organización. | Competencia: Implantar la solución que cumpla con los requerimientos para su operación. |
| Resultados de Aprendizaje: Elaborar informes técnicos relacionados con la solución informática implantada, de acuerdo con las propuestas de alternativas aplicadas, teniendo en cuenta las técnicas de comunicación y según normas y protocolos establecidos. | |
| Duración de la guía (en horas): 20 | |

2. PRESENTACIÓN

Para que el software ofrezca valor, los usuarios finales deben desarrollar las habilidades y conocimientos necesarios que les permitan utilizarlo con eficacia. Sin usuarios educados, el software se convertiría en inutilizable, demasiado complejo y finalmente sería la solución “equivocada” debido a su incapacidad para ofrecer un retorno de la inversión comprobable.

Existe una clara diferencia entre realizar una demostración del software y formar al personal en su uso. Una demostración consiste en explicar y demostrar “cómo” realizar una tarea. La educación consiste en explicar “por qué” se realiza la tarea y cuál es su función en los procesos empresariales de la compañía y como el software puede ayudar a mejorar y simplificar esta tarea.



Es decir, si realmente deseamos capacitar y formar al personal debemos implementar estudios casos, casos prácticos y capacitar al usuario en el día a día de su trabajo de forma tal de entender la realidad de nuestros usuarios. Tomado de <http://www.re-ingenia.com/blog/2010/12/capacitacion-un-complemente-clave-de-la-implementacion-de-tecnologia-en-la-pyme/>

Una vez el software este configurado y validado, llega la fase donde los usuarios son capacitados, para lo cual hay que buscar estrategias, de acuerdo a los perfiles, roles y funciones que tengan dentro del sistema operativo.

La capacitación se puede dar utilizando los manuales, es aquí donde los informes técnicos una vez pasando la validación no solo de forma si no de estructura, redacción, ortografía y didáctica permitirán en gran parte el éxito del proyecto.

En esta parte el aprendiz tendrá que apropiarse y revisar lo aprendido y seleccionar en consenso tipos de fuente, tamaños, colores, imágenes y videos que sean de ayuda al aprendizaje del usuario y para la elaboración de informes técnicos del sistema de acuerdo a parámetros de la organización.

3. ESTRUCTURA DIDÁCTICA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión inicial.

- ¿Conoce algunas metodologías o protocolos para manejar capacitaciones de usuarios?
- ¿Conoce normas o metodologías para generar documentación de sistemas de información?
- ¿Considera pertinente el proceso de Capacitación de los usuarios finales de un Software, dentro del ciclo de vida del mismo, Porque?
- ¿Cuánto tiempo estima sería suficiente para capacitar a un usuario en las funcionalidades de su proyecto, argumente su respuesta?
- ¿Cómo le gustaría que lo orientaran en el conocimiento de las funcionalidades de un Software? Diseñe un Diagrama de Flujo de sus expectativas.



3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.

- Describir y contextualizar las definiciones en diferentes fuentes bibliográficas de: Aplicativo, Software, Usuario, Rol, Manual, Manual de Usuario, Manual de operación, Capacitación, Tarea, Pedagogía, Didáctica, Política, Estándar, Eficacia, Eficiencia, Plan de capacitación, Norma, Metodología, Informe técnico, Técnica de comunicación.
- Consultar en Icontec o en entes internacionales sobre las normas para documentación de sistemas de información, y presentar un informe escrito.

b. Actividades de apropiación.

- Investigue y documéntese acerca de las partes de:
 - Plan de capacitación para usuarios finales de un software.
 - Manual de Usuario de un Software.
 - Manual de Operación de un Software.
- Prepare Plan de Capacitación para los Usuarios Finales para su Aplicativo, aplicando por lo menos 2 técnicas didácticas distintas.
 - a. Basados en el punto anterior, concerté con su grupo un formato para el Manual de Usuario y Manual Operativo de su aplicativo (proyecto).
 - b. Entregue en grupo una copia de los dos manuales al Instructor.
- Organizados en su grupo de proyecto, consultar en internet acerca de los informes técnicos y su utilidad para optimizar la Calidad en el desarrollo de Software, el grupo deberá presentar un documento en el que se muestre porque son útiles estos informes en el mejoramiento de la calidad del software.
- Revisar informes técnicos de otros sistemas y verificar la redacción y ortografía, al igual que la presentación.
- **Inglés:** Realizar un documento en inglés, donde cada aprendiz genere su propio diccionario de nuevos términos, referidos a capacitación e informes técnicos de sistemas.
- **Emprender:** Los aprendices deberán crear una lista con los elementos técnicos



(análisis de objetos)-elementos comerciales (marketing)-elementos financieros (ingresos, costos y gastos) fundamentados en las pruebas de Calidad.

○ **Actividades de transferencia del conocimiento**

ACTIVIDAD DE TRANSFERENCIA.

Actividad colaborativa (grupo por proyecto)

- Dramatizar la capacitación de un usuario utilizando el material realizado, tener en cuenta las técnicas de comunicación.
- Validar con los demás compañeros la eficiencia de la capacitación, si fue clara y comprensible. Realizar lista de chequeo.

a. Actividades de evaluación.

- Realizar los manuales de usuario y operación aplicados a su proyecto.
- Cada uno de los grupos participantes en el simulacro de jornada de capacitación deberá presentar:
 - Un documento en Word con el nombre de su proyecto como título, los nombres y correo misena de cada uno de los integrantes del grupo, donde consignaran:
 - Lo que se debe resaltar del simulacro presentado.
 - Lo que pudo haber hecho falta.
 - Lo que estuvo mal, y la forma como lo corregiría.
- Socializar los resultados obtenidos, en mesa redonda con el fin de analizar y proponer posibles soluciones.
- **Fecha de Entrega y sustentación : Marzo 16 de 2020**

4. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

Plataforma BlackBoard, Ambientes de aprendizaje, Video beam, internet, computador, memoria USB, y todo lo que los aprendices consideren pertinente para desarrollar las



actividades de la guía de aprendizaje.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Normatividad: se refiere al establecimiento de reglas o leyes, dentro de cualquier grupo u organización, la moral es la formación que tienes o el conjunto de creencias de una persona o grupo social determinado, y la ética es la forma en la que te comportas en la sociedad, es la que se dedica al estudio de los actos humanos; por lo tanto la normativa en esos campos son las leyes que y reglas que rigen el comportamiento adecuado de las personas en sociedad.

6. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

- <http://www.alegsa.com.ar/Dic/manual%20de%20usuario.php>
- http://www.ehowenespanol.com/escribir-manual-usuario-programa-como_13172/
- <https://es.wikihow.com/hacer-un-manual-de-usuario>
- http://www.ejemplode.com/8-informatica/1744-ejemplo_de_informe_tecnico.html
- <http://ocw.unican.es/enseanzas-tecnicas/ingenieria-del-software-ii/recursos/tema10-comoEstructurarUnInformeTecnico.pdf>

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

| | Nombre | Cargo | Dependencia | Firma | Fecha | |
|-------|---------------------------|------------|---|-------|-----------------|--|
| Autor | Helberth Rodrigo Rojas | Instructor | Centro de Electricidad, Electrónica y Telecomunicaciones | | Abril / 2021 | |