

Bienvenido al Sistema Multimedia

MEAVI.

1. Información acerca del Sistema Multimedia Meavi.

El presente CD contiene el manual de instalación es para el Sistema Multimedia desarrollado referente a la Asignatura Ingles I, el cuál es un componente del Proyecto **“Asignatura de INGLES I Virtualizada, para la carrera de Idiomas (MEAVI)”**, el cual contiene los programas necesarios para el correcto funcionamiento del sistema.

1.1 Requisitos Fundamentales para la Instalación del Sistema

Hardware

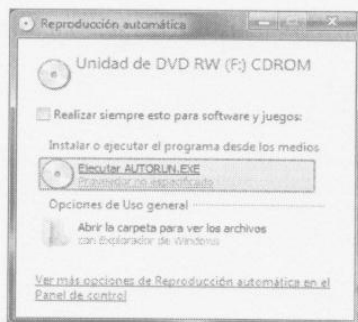
- ✓ Computadora desde Pentium IV con 256 Mb RAM.
- ✓ Se recomienda una Core2 Duo con 1Gb RAM o superior.
- ✓ Unidad de CD-ROM o DVD (solo para la instalación mediante CD).
- ✓ Teclado y Mouse o dispositivos compatibles.

Software

Sistema Operativo: Windows XP.

1.2 Proceso de Instalación.

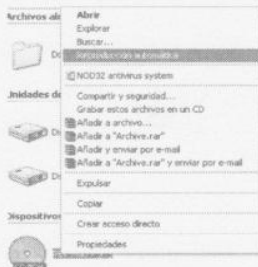
PASO 1: Al introducir el CD-MEAVI debe esperar un momento hasta que la computadora lo reconozca e inicie automáticamente. Usted debe elegir el AUTORUN.EXE.



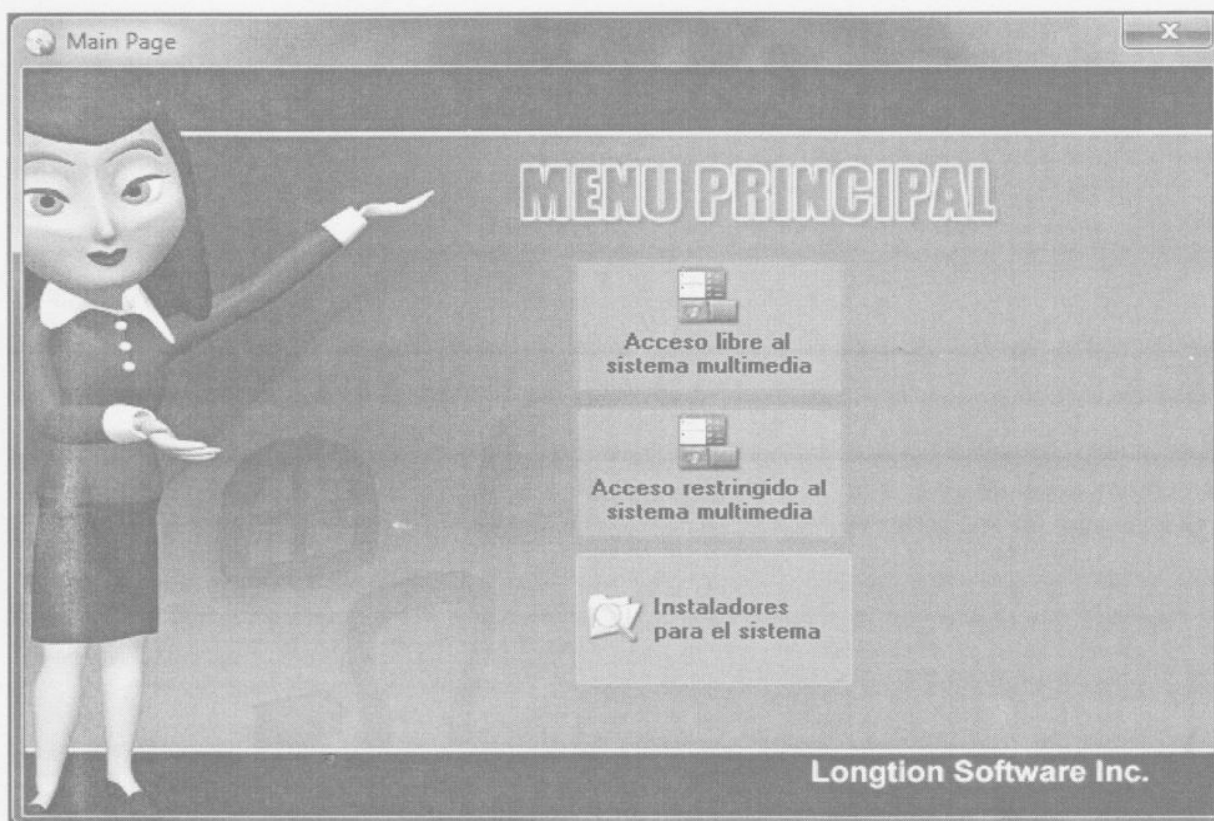
Si no se inicia el programa como se ve en la imagen, se debe ir a menú de equipo, o en otro



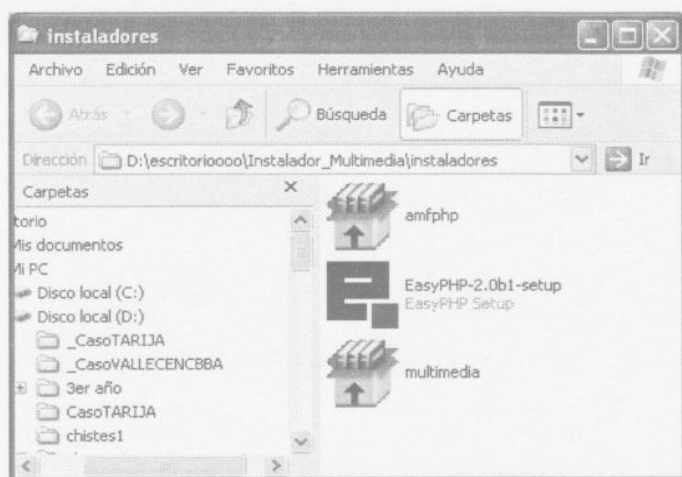
caso se debe ir al escritorio a Mi PC doble click sobre el icono sobre la unidad de CD-ROM hacer click derecho y elegir la opción reproducción automática.



Nota: como se visualiza en la pantalla se elige la opción con un click Explorar CD de instaladores.

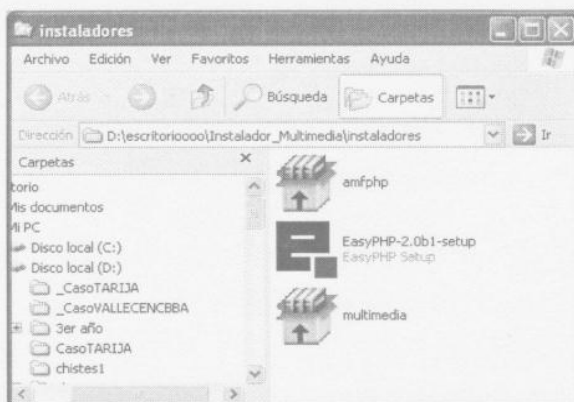


Nos lleva a otra pantalla donde se encuentran los instaladores:

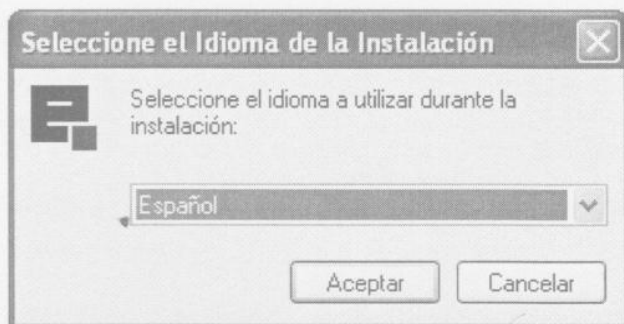


1.3 Instalación del Servidor Apache

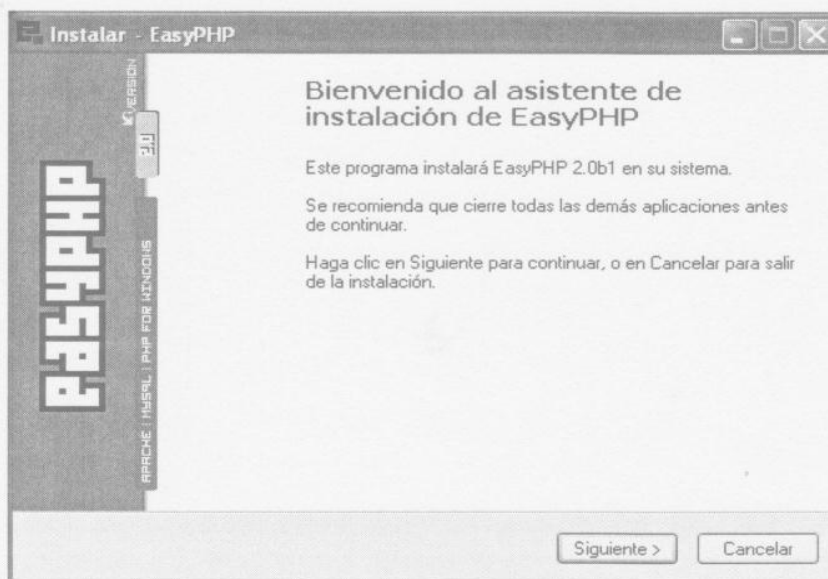
PASO 2: Elegir primero el instalador del Servidor Apache.



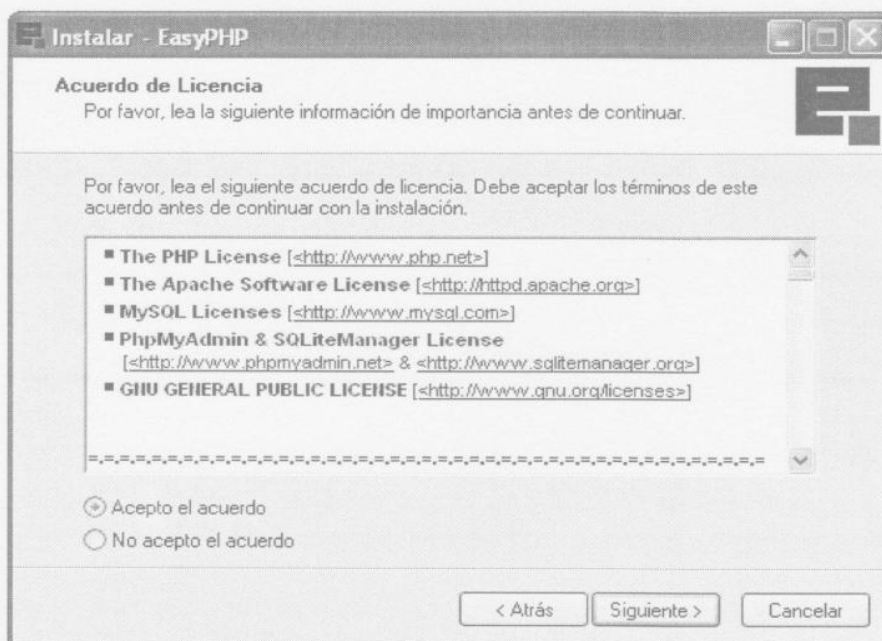
PASO 3: Ahora se despliega una segunda interfaz de instalación de APACHE, por favor seleccione el idioma **“Español”** y Aceptar.



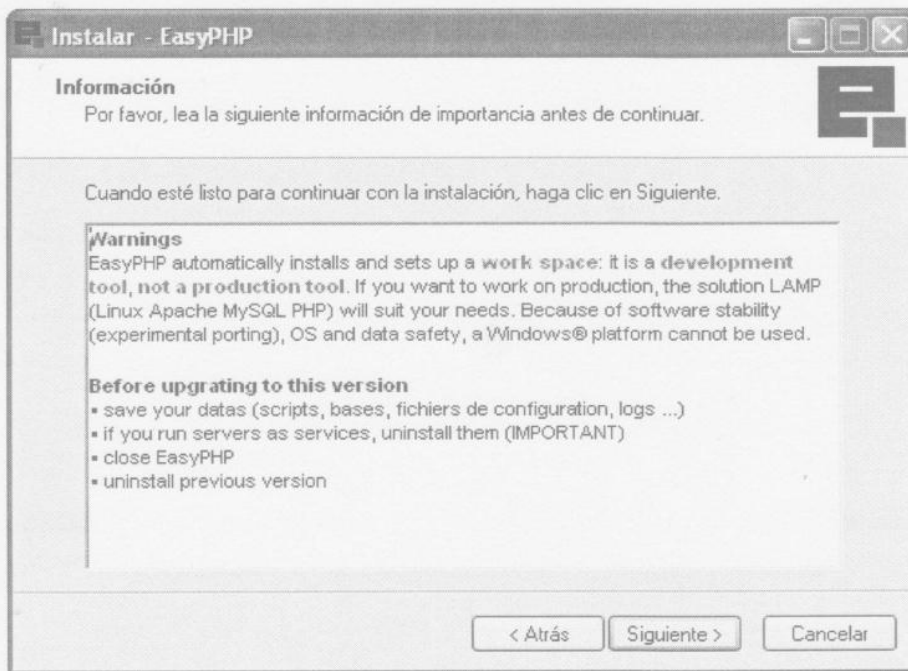
PASO 4: Ahora solo presione el botón Siguiente.



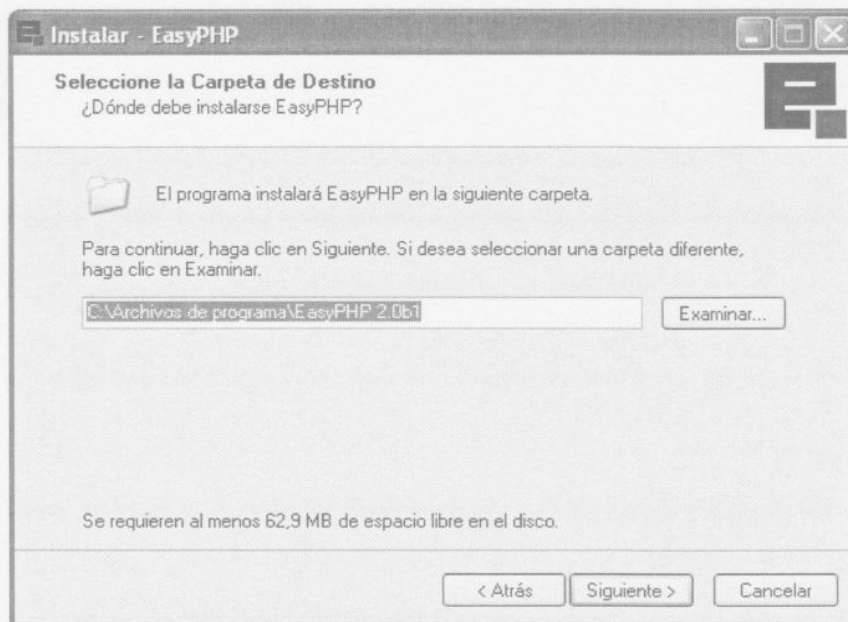
PASO 5: Debe seleccionar la opción “**Acepto el Acuerdo**” y luego presionar el botón Siguiente.



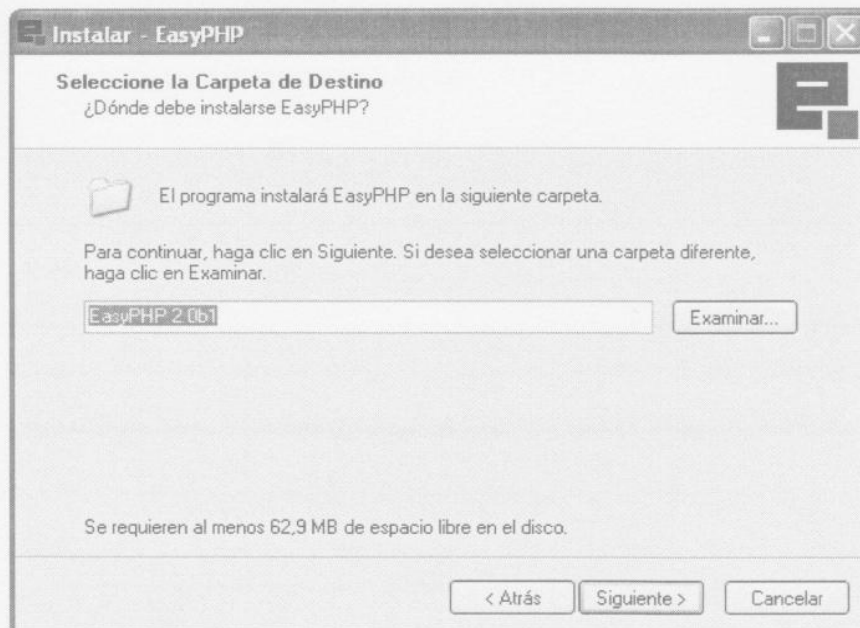
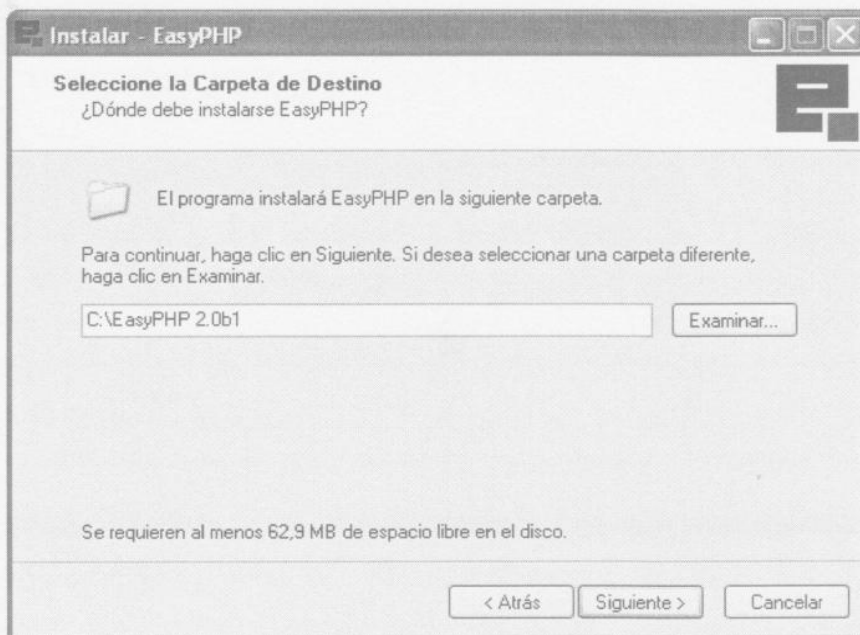
PASO 6: Click sobre el botón Siguiente.



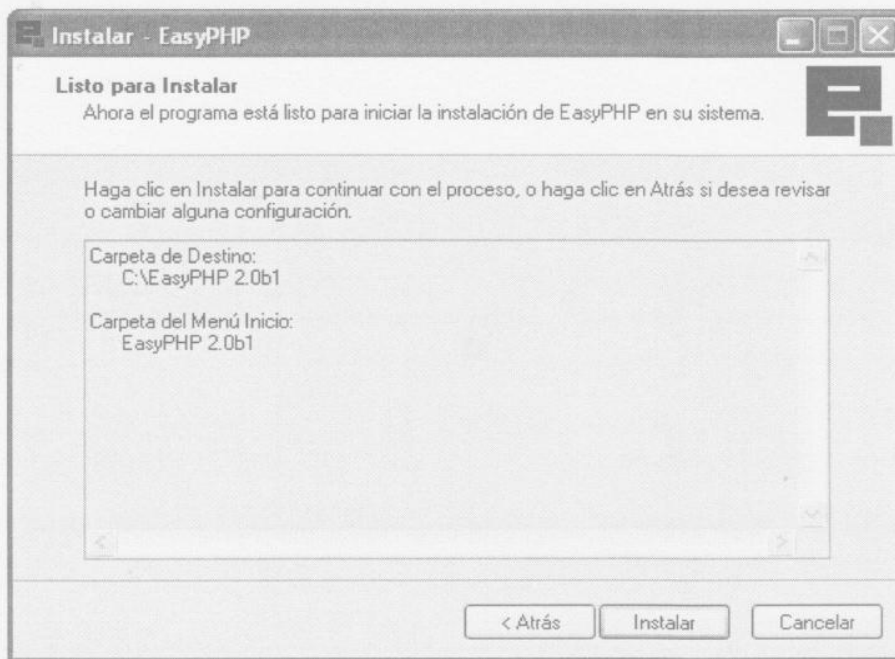
PASO 7: En esta pantalla se muestra la dirección donde se instalará el programa en la unidad: C:\ProgramFiles\EasyPHP 2.0b.1 y hacer click en siguiente.



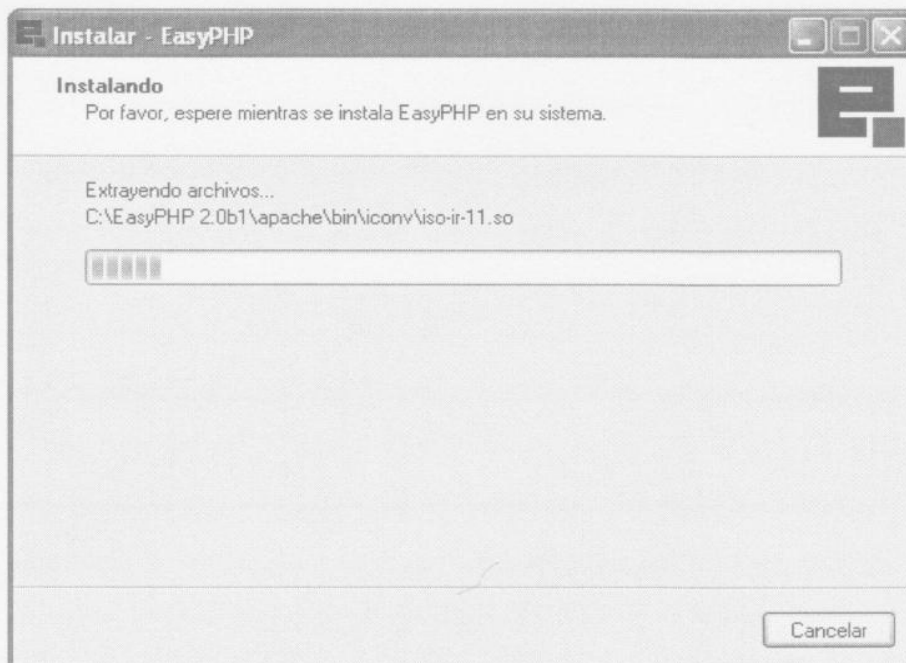
PASO 8: En esta pantalla usted visualiza el nombre de la carpeta en la cuál se va instalar el EasyPHP y luego debe hacer click en siguiente.



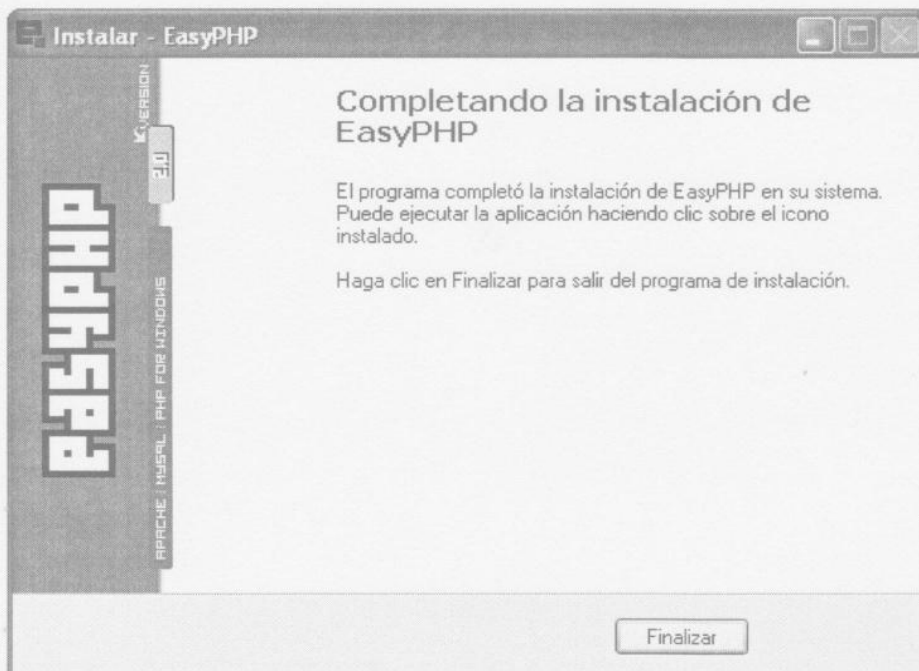
PASO 9: En esta pantalla se muestra la opción “**Instalar**” haga click en esa opción.



PASO 10: En esta pantalla se muestra el progreso de la Instalación se tiene que esperar un momento hasta que finalice la instalación.

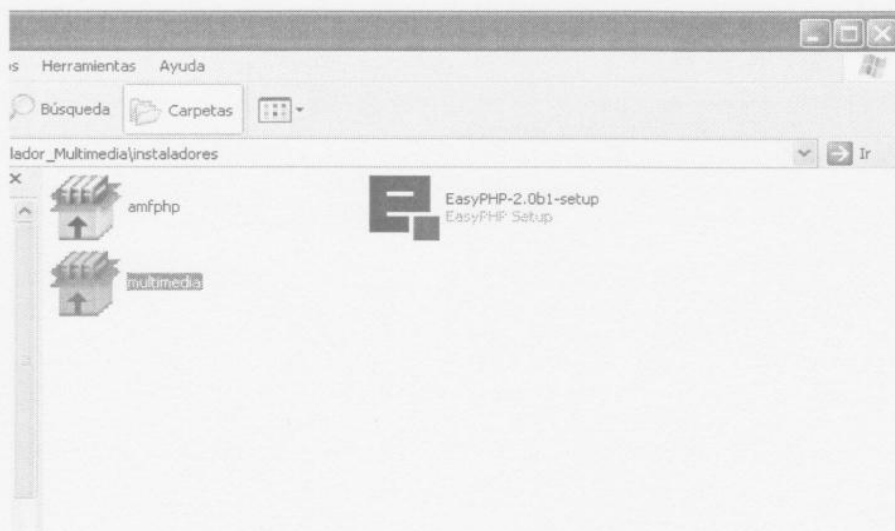


PASO 11: Esta es la ultima pantalla en la que se muestra la finalización de la instalación, haga click en el botón **“Finalizar”**.

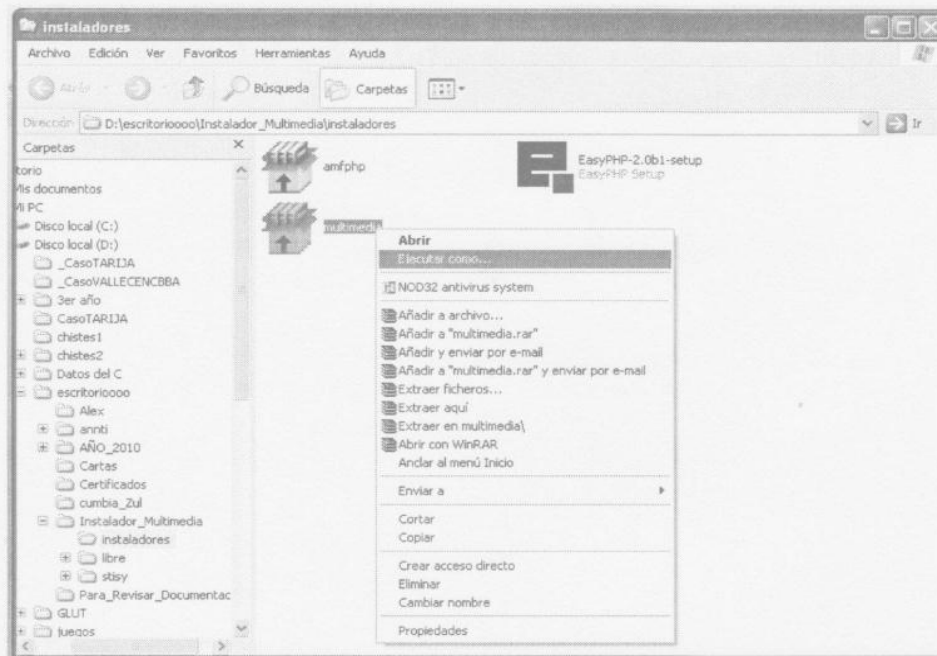


2. Instalación de la Base de Datos

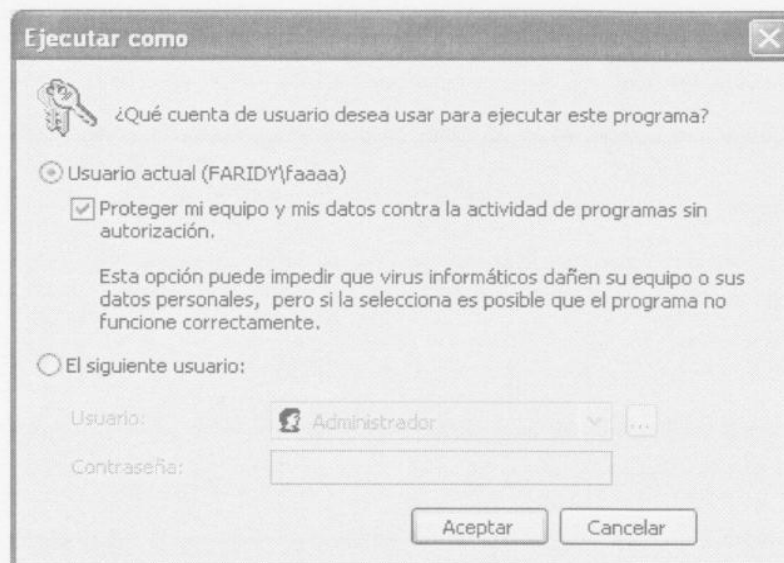
PASO 1: En esta pantalla se visualiza la Base de Datos con el nombre **“multimedia”**.



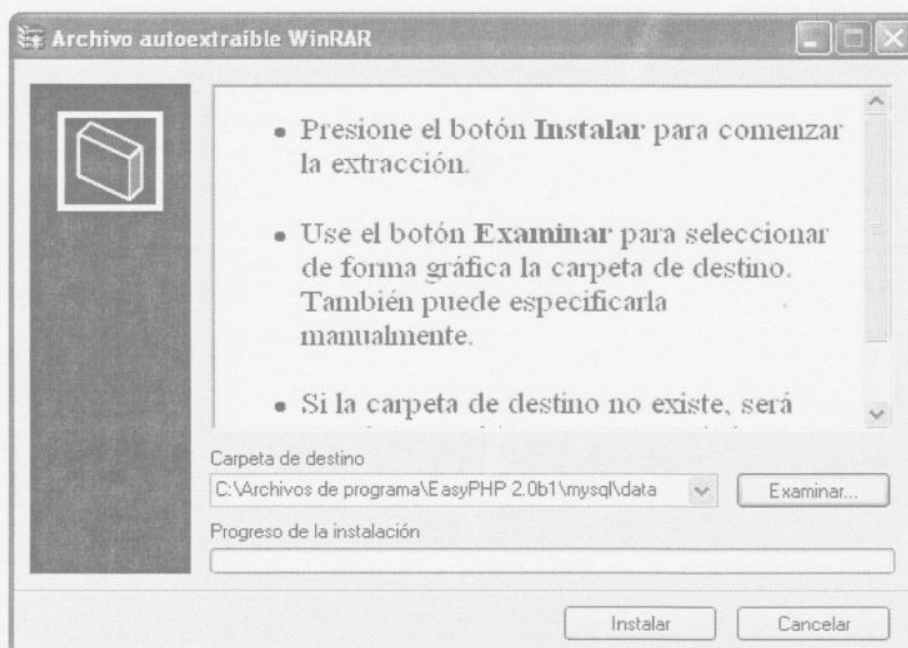
PASO 2: Ahora haga click derecho en el archivo comprimido de la Base de Datos, click en la opción **“Ejecutar como”**.



PASO 3: Aparece esta pantalla, haga click en el botón “Aceptar”.



PASO 4: Elegir la ubicación de la Base de Datos en: C:\Program Files\EasyPHP 2.0b1\mysql\data y click en “**instalar**”.

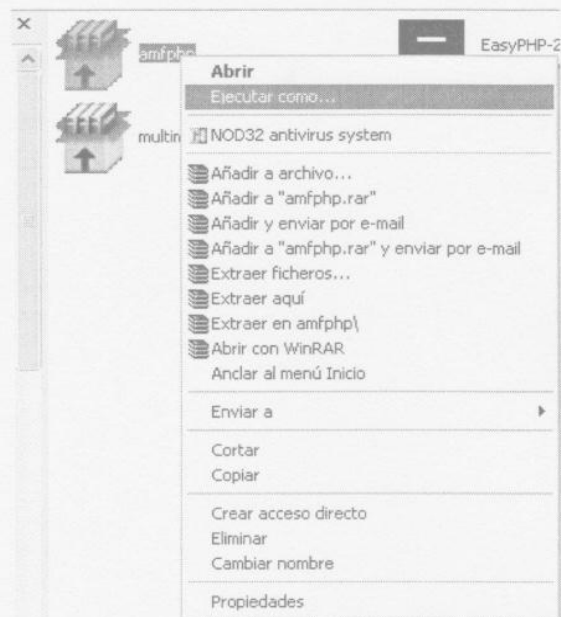


3. Instalación de los archivos PHP

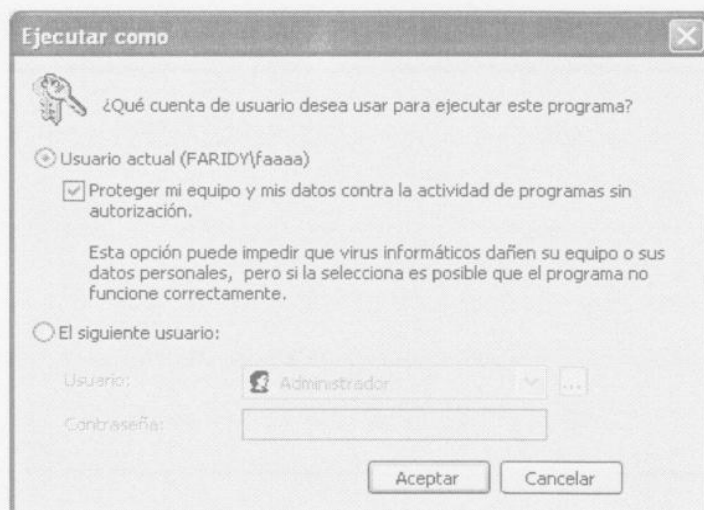
PASO 1: En esta pantalla se visualiza la carpeta comprimida con los archivos de PHP, con el nombre **amfphp**.



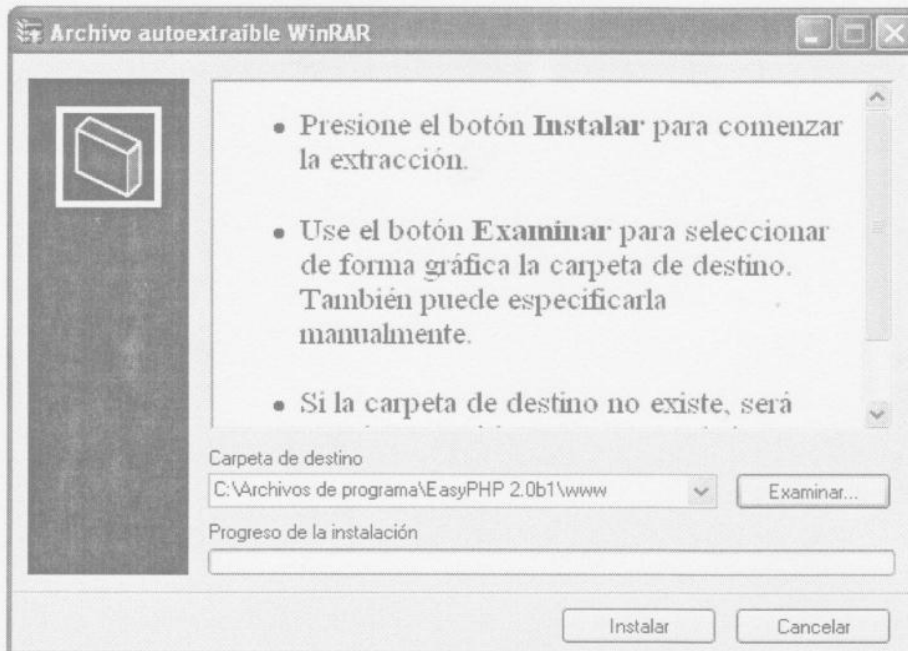
PASO 2: Ahora haga click derecho en el archivo comprimido con el nombre de **amfphp**, click en la opción **“Ejecutar como”**.



PASO 3: Luego aparece esta pantalla, haga click en el botón **“Aceptar”**.



PASO 4: Debe elegir la ubicación de los archivos en: C:\Program Files\EasyPHP 2.0b1\mysql\www y click en el botón **“Instalar”**.



4. Instalación de Moodle

4.1 Introducción:

En esta guía se explica cómo instalar Moodle por primera vez. Ahonda en detalles de los pasos para la instalación, con la finalidad de cubrir una amplia variedad de pequeñas diferencias entre las opciones de los diversos servidores web.

4.2 REQUISITOS PARA SU INSTALACIÓN

Hardware

- ✓ Desde una pentium IV con 256 Mb Ram.
- ✓ Recomendable Core2 Duo con 1Gb Ram o superior.

Software

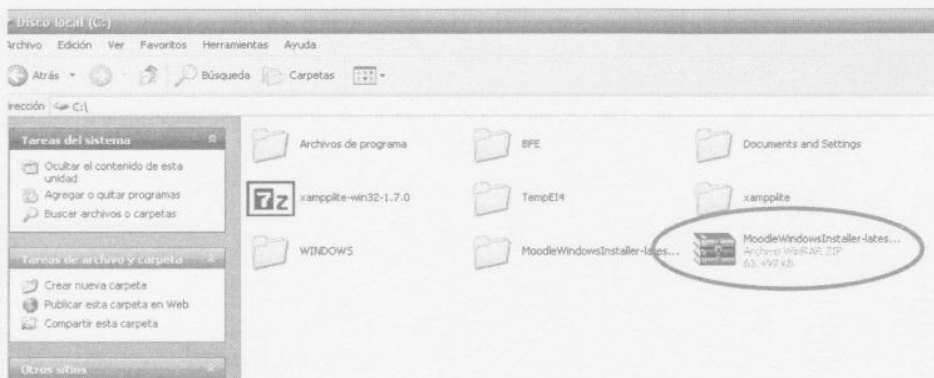
- ✓ **Sistema Operativo:** Windows.

- ✓ **Base de Datos:** Mysql, Postgresql, etc.
- ✓ **Navegador:** Explorer, Mozilla Firefox.
- ✓ **Lenguaje PHP.**
- ✓ **Servidor Apache.**

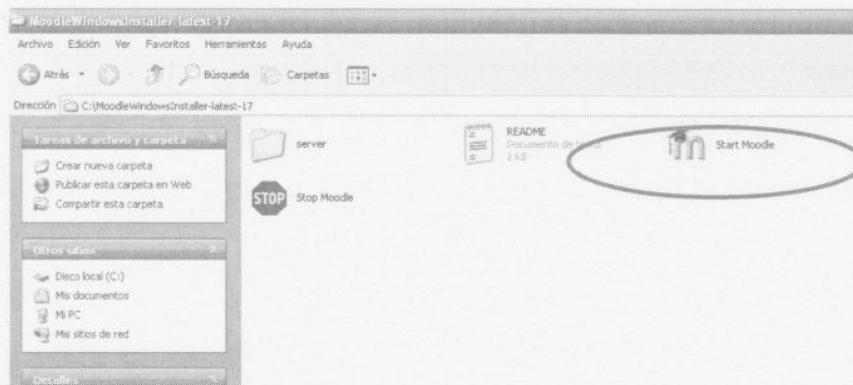
Nota: El presente manual describe los pasos para una instalación en Windows con base de datos Mysql.

4.3 Se empieza la Instalación

PASO 1: Descomprimir en la unidad C:\ el archivo MoodleWindowsInstaller-latest-17.zip

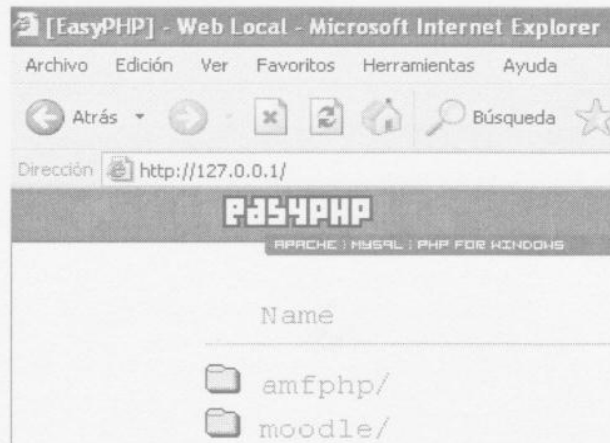


PASO 2: Luego de descomprimir en la carpeta MoodleWindowsInstaller-latest-17, ejecutar *Star Moodle.exe* para iniciar la instalación de Moodle



PASO 3: Ahora debe ubicarse en el navegador Explorer escribir la dirección que es 127.0.0.1

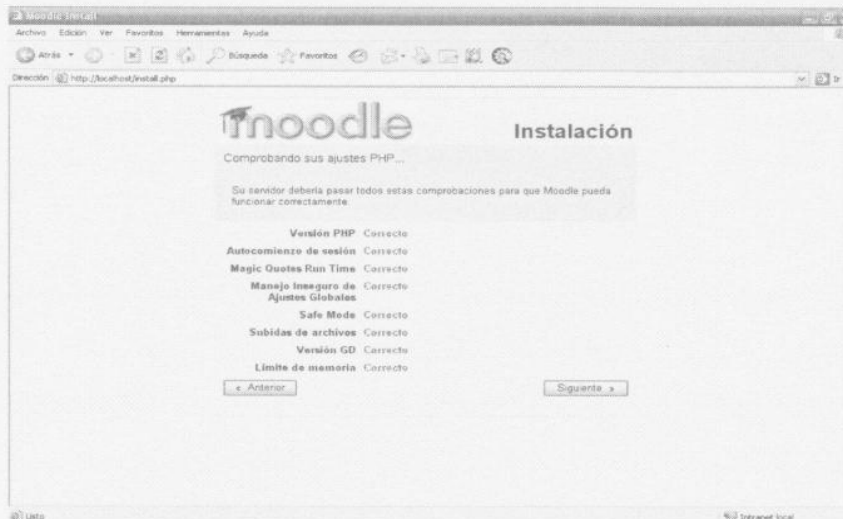
Y hacer click sobre la carpeta Moodle que visualiza.



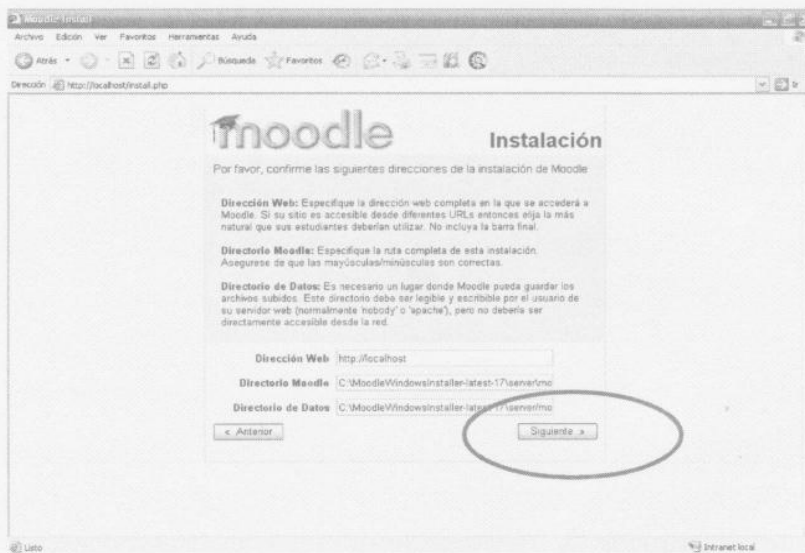
PASO 4: Elegir el idioma Español y click en el botón siguiente:



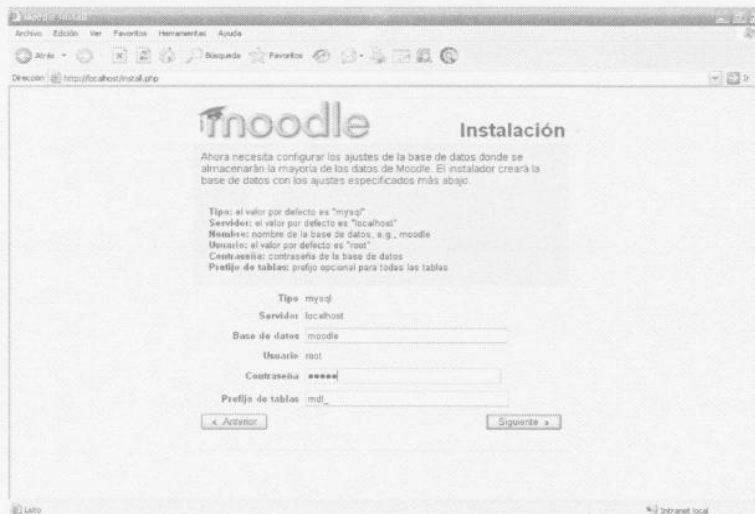
PASO 5: Debe de hacer click sobre el botón “Siguiente”, Donde dice su servidor debería pasar todos estas comprobaciones para que Moodle pueda funcionar correctamente.



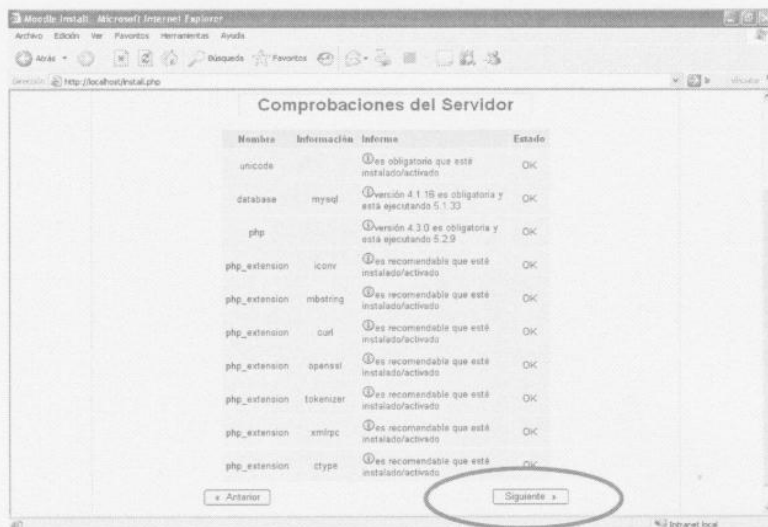
PASO 6: Debe de hacer click sobre el botón “siguiente”



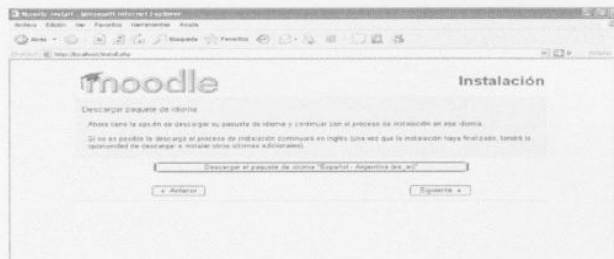
PASO 7: Desde la ventana de configuración de ajustes de la base de datos se debe crear una base de datos con el nombre **moodle**, asignar un valor en contraseña y pulsar **Siguiente**.



PASO 8: Durante la instalación se debe comprobar que diferentes componentes de su servidor cumplen con los requerimientos del sistema. Una vez comprobado pulsar **Siguiente**.



PASO 9: En la siguiente ventana pulsar **Siguiente**. Donde tiene la opción de descargar su paquete de idioma y continuar con el proceso de instalación en ese idioma.



PASO 10: Una vez finalizada la configuración pulsar **Continuar**.



PASO 11: Cuando creamos nuestro archivo config.php, nos mostrara la licencia de uso de Moodle, lo cual nos menciona que es totalmente gratuito y puedes modificar Moodle a tus necesidades.

Licencia GPL
Página Principal - Licencia GPL

Moodle - Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment

Copyright

Copyright (C) 2001-2004 Martin Dougiamas (<http://dougiamas.com>)

Este programa es software gratuito: usted puede redistribuirlo y/o modificarlo bajo los términos de GNU General Public License según la publicación de The Free Software Foundation, incluso la versión 2 o alguna posterior.

El programa se distribuye en la confianza de que resulte útil, pero SIN GARANTÍA ALGUNA, incluso la garantía implícita de DISTRIBUCIÓN MERCANTIL o AJUSTE A UN PROPOSITO PARTICULAR. Vea la Licencia Pública General GNU para más detalles.

<http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html>

¿Ha leído y comprendido los términos y condiciones?

☐ Sí ☒ No

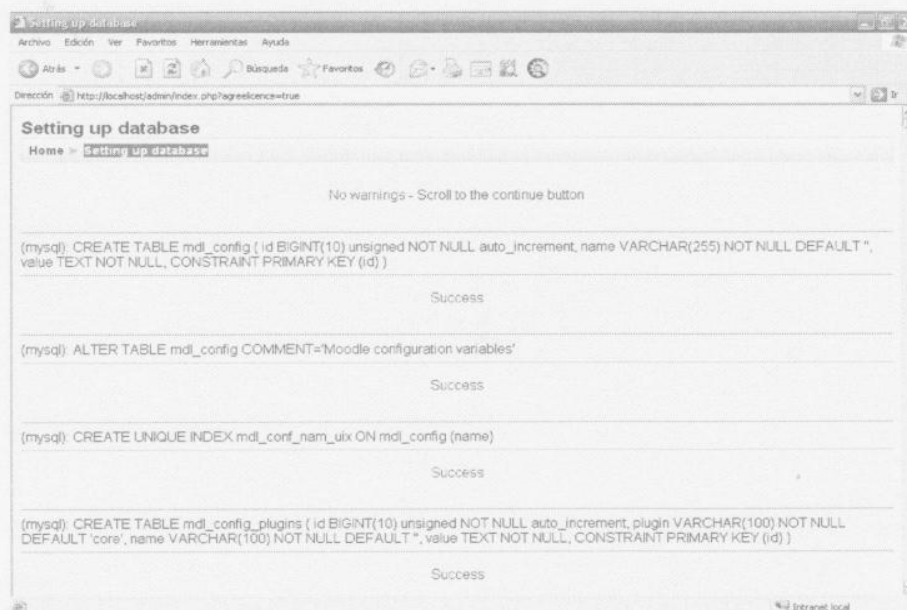
PASO 12: Operación no atendida, quiere decir que nos mostrara la creación de la base de datos, así que activamos la casilla dando clic.

Moodle 1.8.9+ (Build: 20090701)

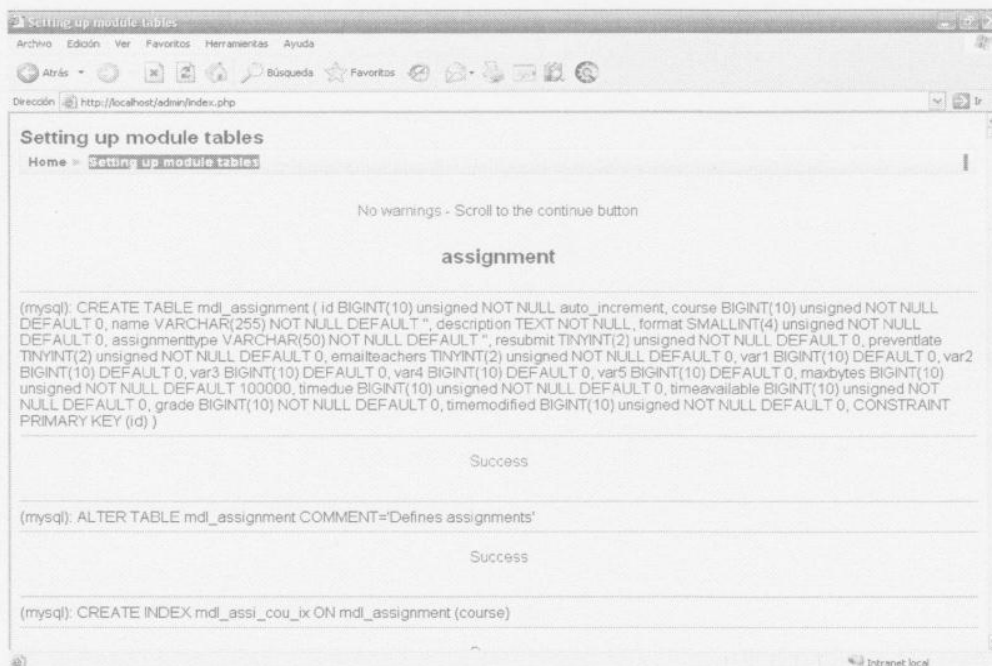
Si desea información sobre esta versión de Moodle, por favor vea [Release Notes](#)

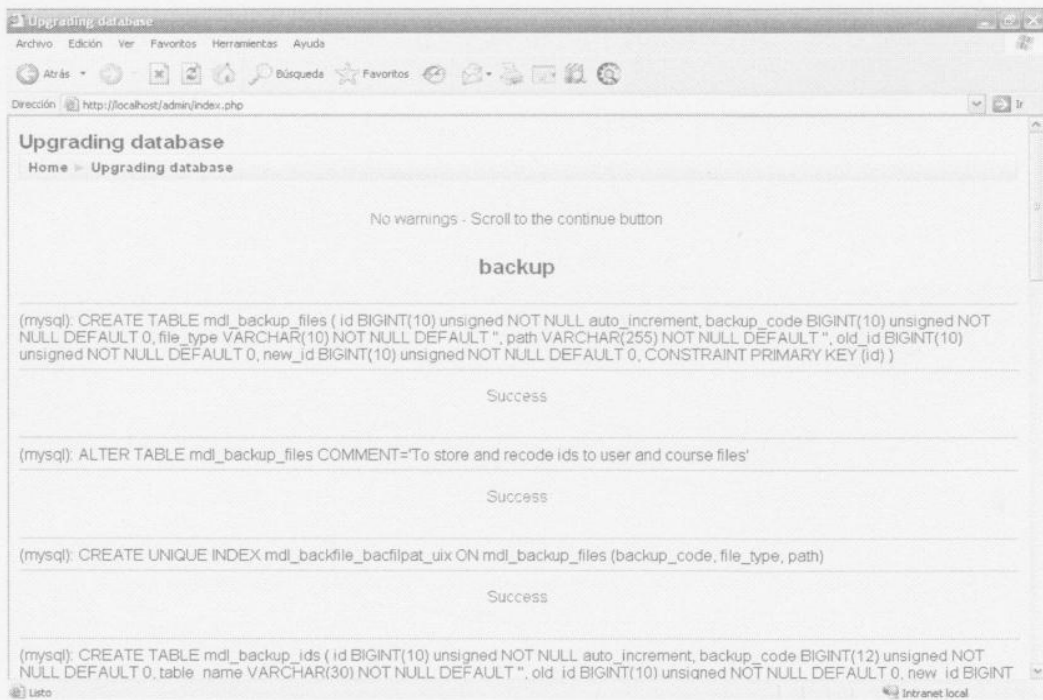
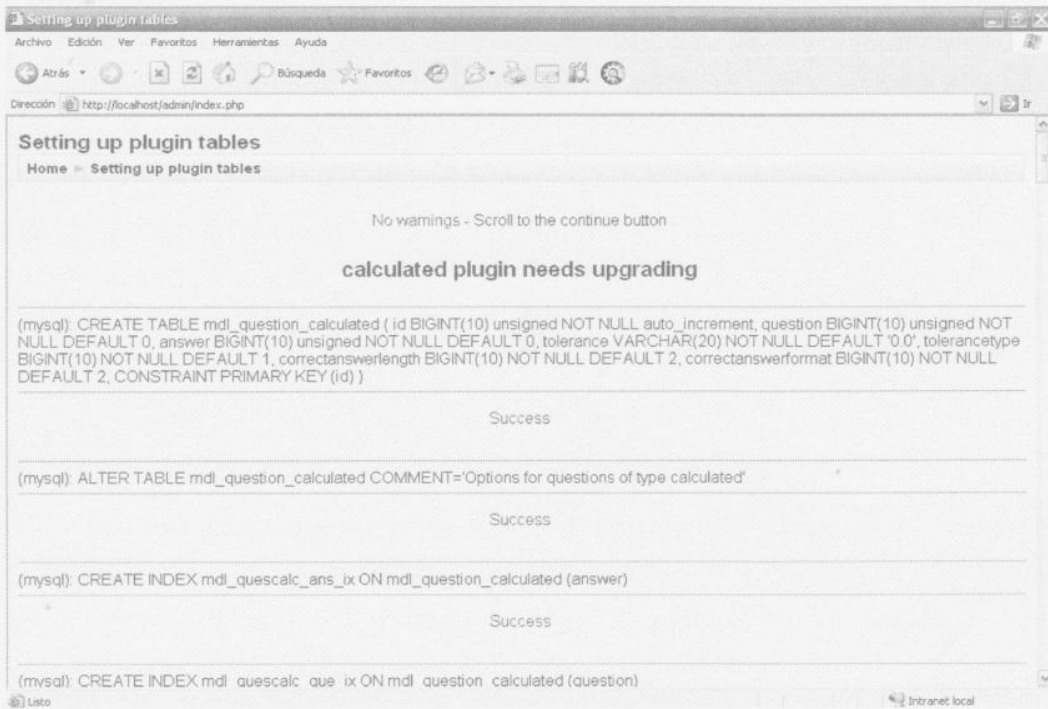
☒ Operación no atendida

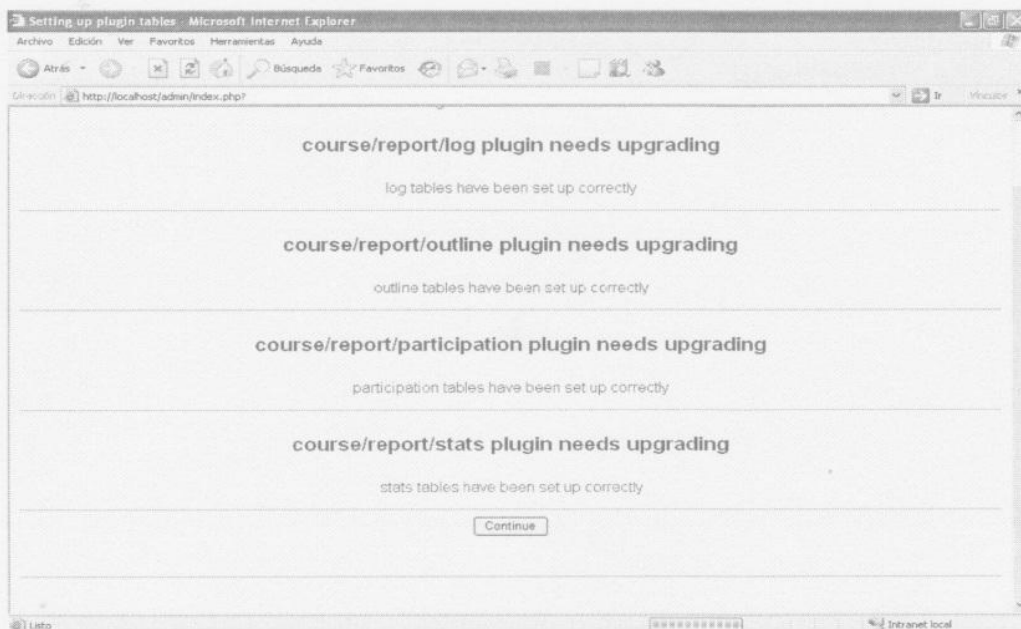
PASO 13: A continuación comienza la creación de la base de datos, para esto se requiere un poco de paciencia debido a que este proceso durará unos minutos.



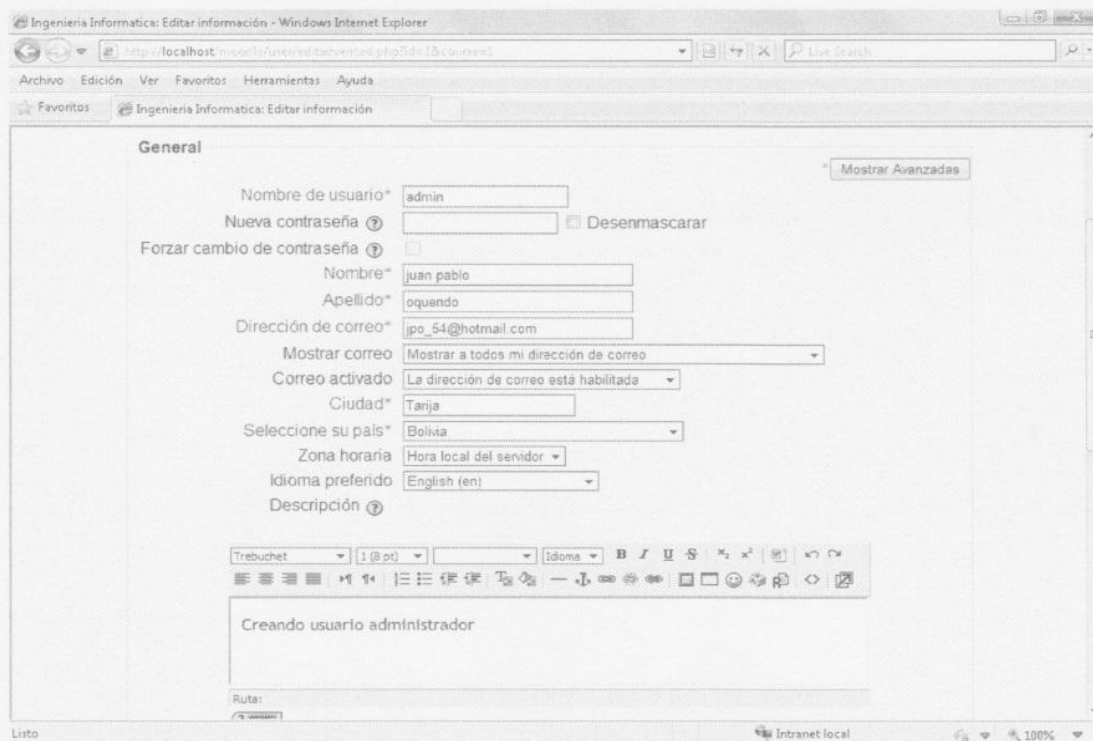
PASO 14: Pulsar **Siguiente** en las siguientes ventanas.







PASO 15: En esta página usted debe configurar la cuenta de administrador principal, que tendrá el control completo sobre el sitio. Asegúrese de que usted le da un nombre de usuario y una contraseña segura, así como una dirección de correo electrónico válida. Puede crear más cuentas de administrador más adelante.



PASO 16: En esta pantalla, especificaremos el título de nuestra página principal y una pequeña descripción, dejamos lo demás por defecto y presionamos guardar cambios, como se muestra en la imagen.

Ingeniería Informatica: Administración: Portada: Ajustes de portada - Windows Internet Explorer

http://localhost/moodle/.../admin.php?section=appearance&category=1

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Favoritos Ingeniería Informatica: Administración: Portada: ..

Ajustes de portada

Administración del sitio

- Notificaciones
- Usuarios
- Cursos
- Calificaciones
- Ubicación
- Idioma
- Módulos
- Seguridad
- Apariencia
- Portada
- Roles de portada
- Copia de seguridad de portada
- Restauración de portada
- Preguntas de portada
- Archivos del sitio
- Servidor
- Red
- Informes

Nombre completo del sitio

Nombre corto para el sitio (una palabra)

Descripción de la página principal

Este Sitio esta Dedicado a la administración de Cursos para la Universidad Juan Misael Saracho.

Ruta: body =>

Esta descripción del sitio aparecerá en la página de portada.

Portada

Listo Intranet local 100%

Ingeniería Informatica: Administración: Portada: Ajustes de portada - Windows Internet Explorer

http://localhost/moodle/.../admin.php?section=appearance&category=1

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Favoritos Ingeniería Informatica: Administración: Portada: ..

Ajustes de portada

Incluir una sección de tema ☒ Valor por defecto: Si

Si se selecciona, se mostrará una sección en la portada del sitio.

Items de noticias para ver Valor por defecto: 3

Cursos por página Valor por defecto: 20

Introduzca el número de cursos a mostrar por página en un listado de cursos.

Permitir que se vean los cursos de categorías ocultas ☒ Valor por defecto: No

Mostrar normalmente los cursos de categorías ocultas

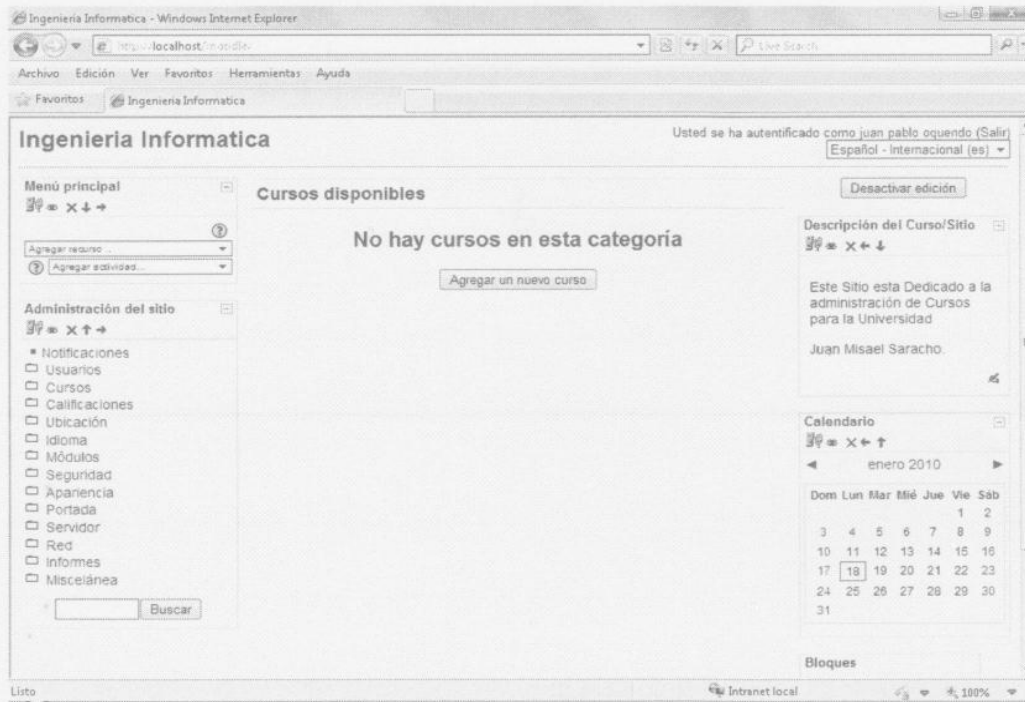
Rol por defecto de la portada Valor por defecto: Ninguno

Moodle Docs para esta página

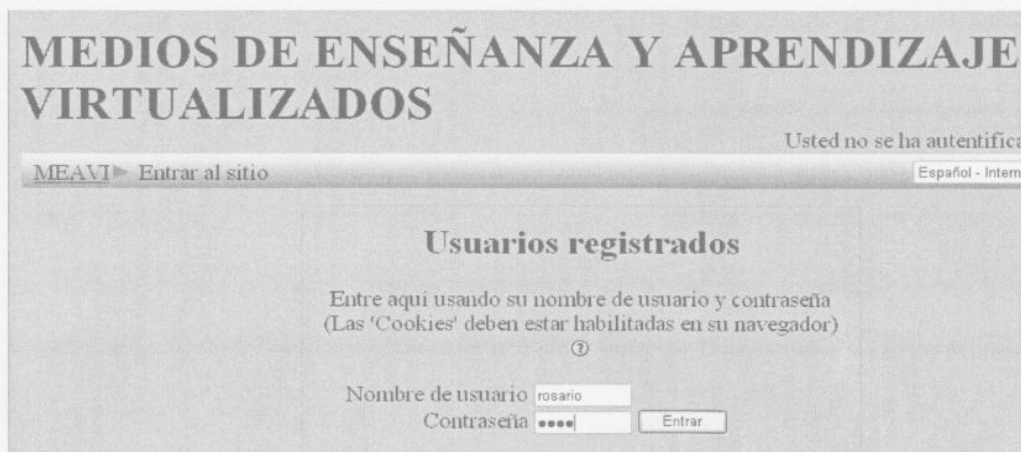
Usted se ha autenticado como juan pablo oquendo (Salir)

settings.php Intranet local 100%

PASO 17: Al realizar todos los pasos correctamente sin ningún problema, al finalizar estaremos disfrutando de Moodle satisfactoriamente. Como lo muestra la imagen.



PASO 18: Moodle te da la opción de elegir un tema de presentación, en el menú “Apariencia”, “Temas”, “Selector de Temas”.



Personas

👤 Participantes

Actividades

- ☒ Cuestionarios
- ☒ Encuestas
- 🗨️ Foros
- 📖 Glosarios
- 📄 Recursos

Buscar en los foros

Búsqueda avanzada

Diagrama semanal

📅 Novedades

📅 Unit 1 Am/is/are my/your/his/her



📅 UNIT 1

☒ Evaluation No 1

📅 Actividad No 1

📖 Glosario 1

☒ Encuesta No 1

🗨️ Foro UNIT 1

Novedades

[Agregar un nuevo tema...](#)
(Sin novedades)

Eventos próximos

No hay eventos próximos

[Ir al calendario](#)
[Nuevo evento](#)

Actividades recientes

MANUAL DE USUARIO

SISTEMA MULTIMEDIA REFERENTE A LA ASIGNATURA DE INGLES I, DESARROLLADO.

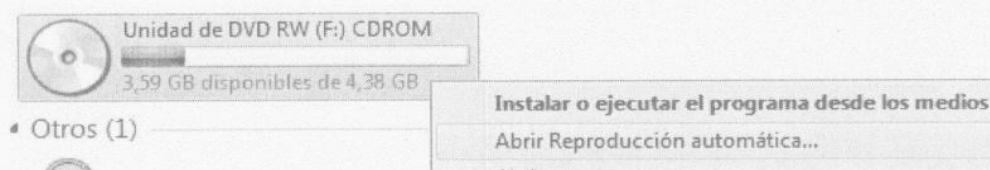
El Sistema Multimedia no tiene una instalación ya que sencillamente la podemos ejecutar desde su CD.

El Sistema Multimedia tiene dos modalidades de acceso: Usuario Registrado y/o Ingreso Libre.

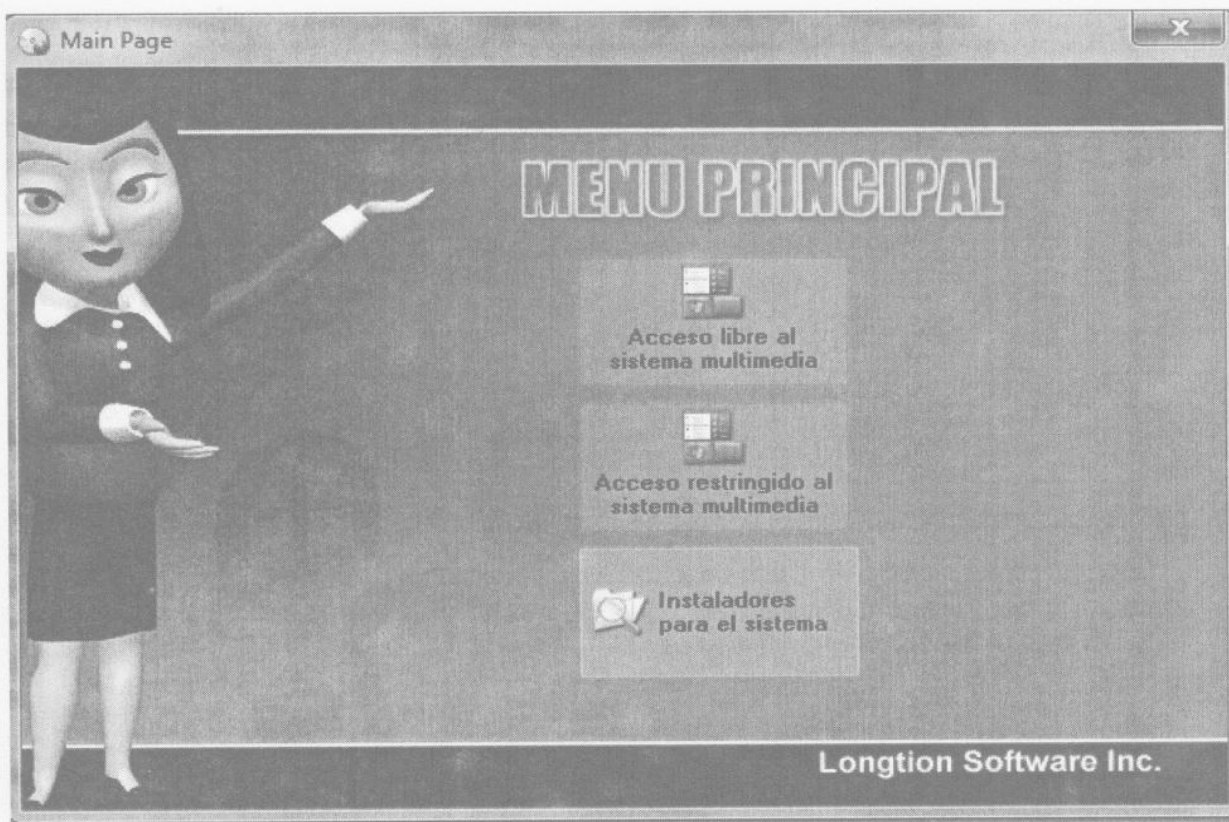
1. Al ingresar nuestro CD autoejecutable del Sistema Multimedia.



Si no se inicia el programa como se ve en la imagen, debe ir al menú de Mi PC doble click, y luego click derecho sobre la unidad de CD y elegir reproducción automática.



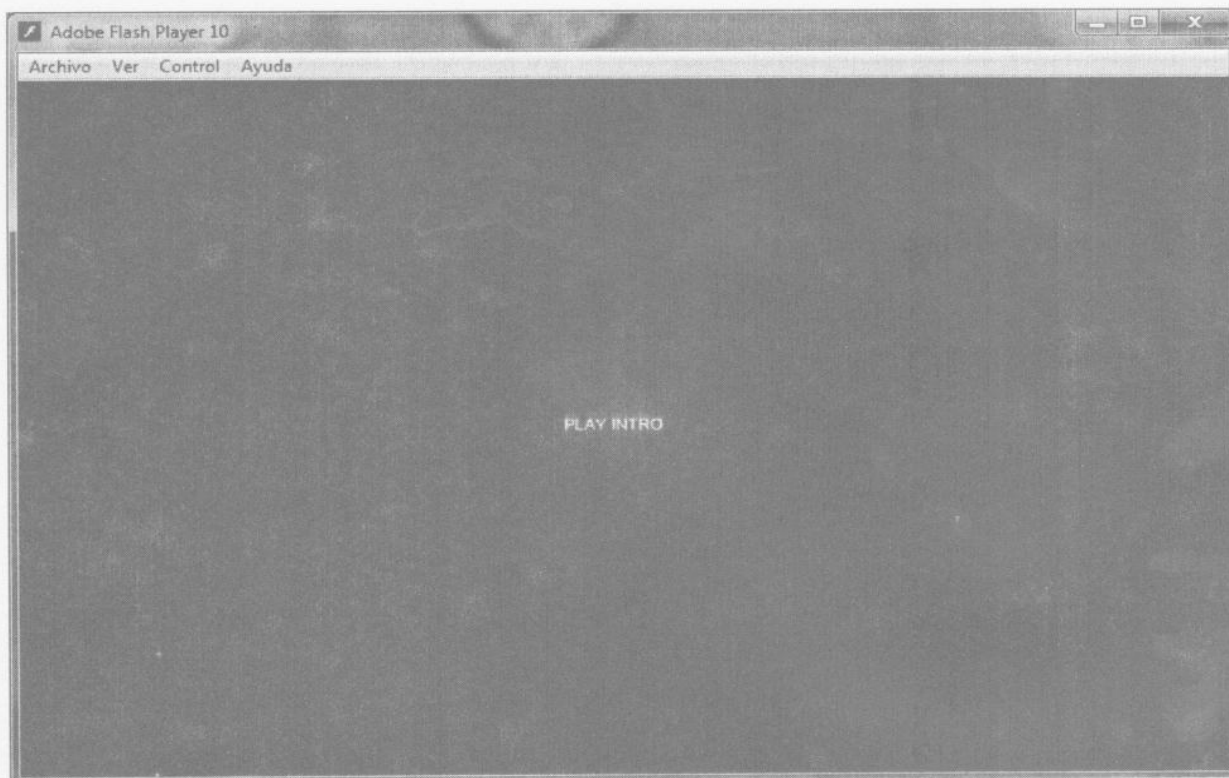
2. Ahora puede elegir entre las siguientes opciones:
 - ✓ Sistema Multimedia Ingreso Libre: Se ingresa como invitado.
 - ✓ Sistema Multimedia Ingreso Restringido: Para ingresar como usuario registrado.
 - ✓ Explorar CD-Instaladores: Si es que desea instalar la Base de Datos.



Botón para Salir del CD Sistema Multimedia MEAVI



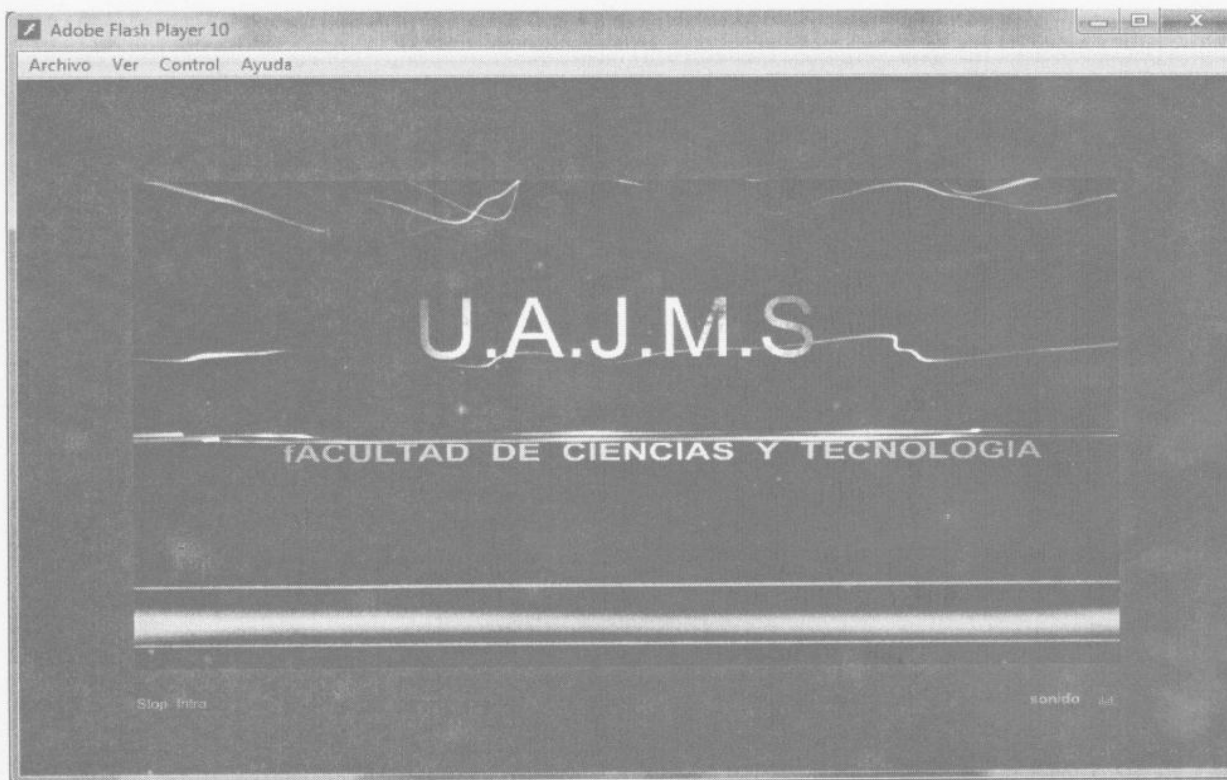
3. Pantalla 1: Es la interfaz de Introducción al Sistema Multimedia.



Debe hacer click en el botón “INGRESAR” para ingresar a la presentación del Sistema Multimedia.



4. Pantalla 2: Se visualiza la presentación del Sistema Multimedia.



O puede elegir entre las siguientes opciones:

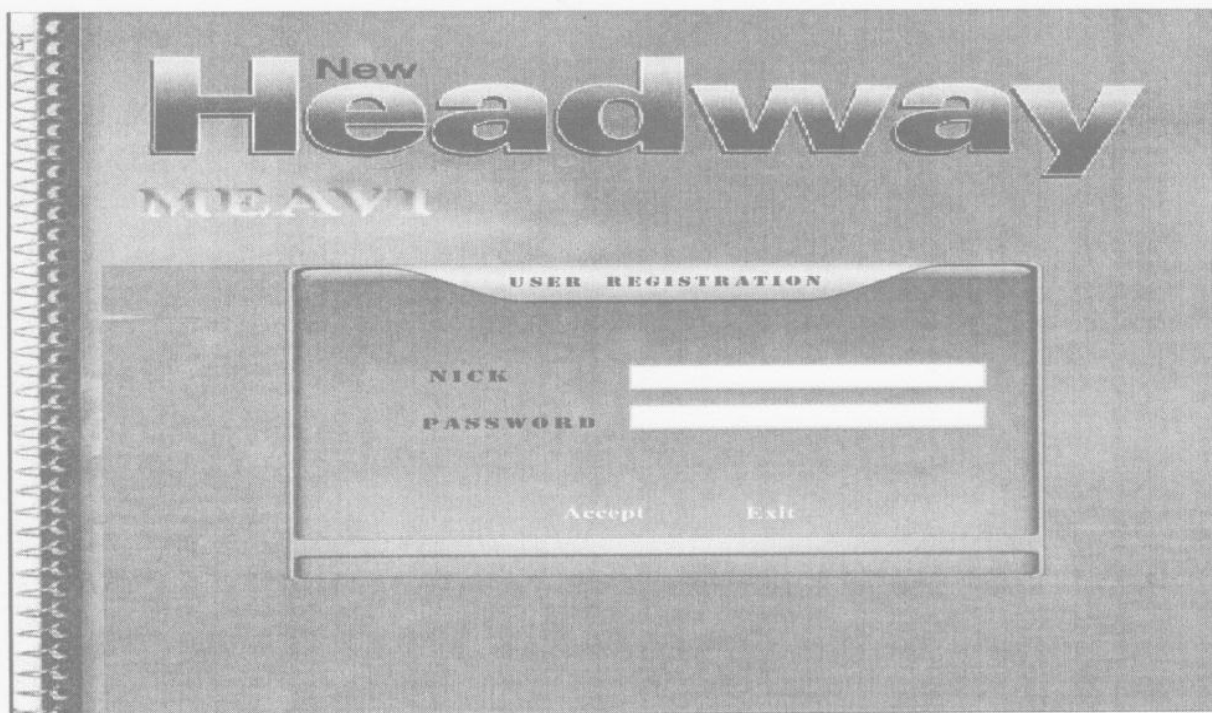
“Saltar Intro”



“Quitar Sonido”



5. Pantalla 3: Usted visualiza la interfaz Validar Usuario.



6. Pantalla 4: Ingresar Datos “Usuario y Contraseña”.



El botón **Aceptar** es para validar los datos y el botón **Cancelar** para Salir del Sistema Multimedia.

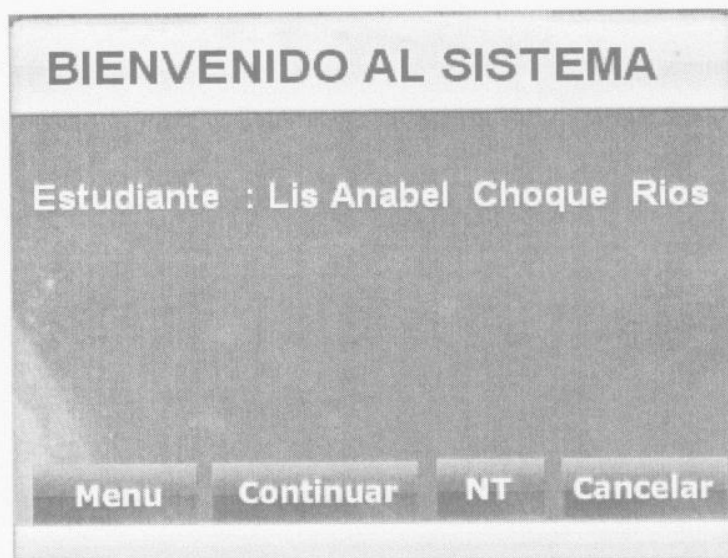
MODULO ESTUDIANTE

Este apartado se hará explicaciones sobre el funcionamiento del Sistema Multimedia para el estudiante y/o invitado.

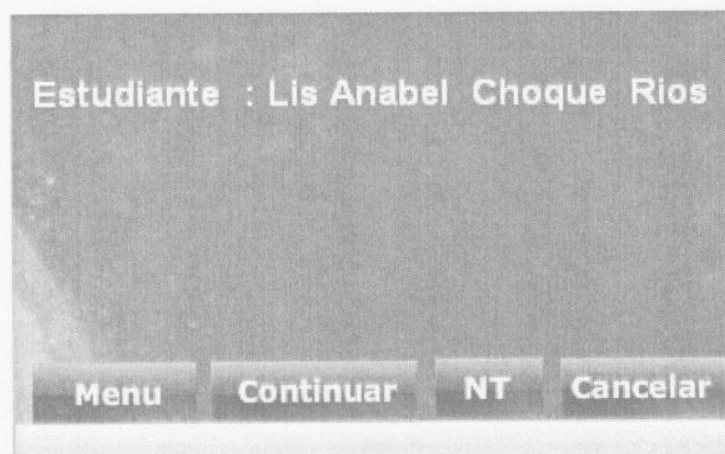
Especificaciones de Botones:

Botón volver a la anterior interfaz .

1. Pantalla Bienvenida al Estudiante.



Se muestra el nombre del estudiante que ingresa.



Menu

El botón “**Menú**” es un enlace al menú principal del Sistema

El botón “**Continuar Clase**” es para volver al tema en el que se quedó por última vez.

Continuar

El botón “**NT Nuevo Tema**” nos permite visualizar el Tema Nuevo adicionado por el

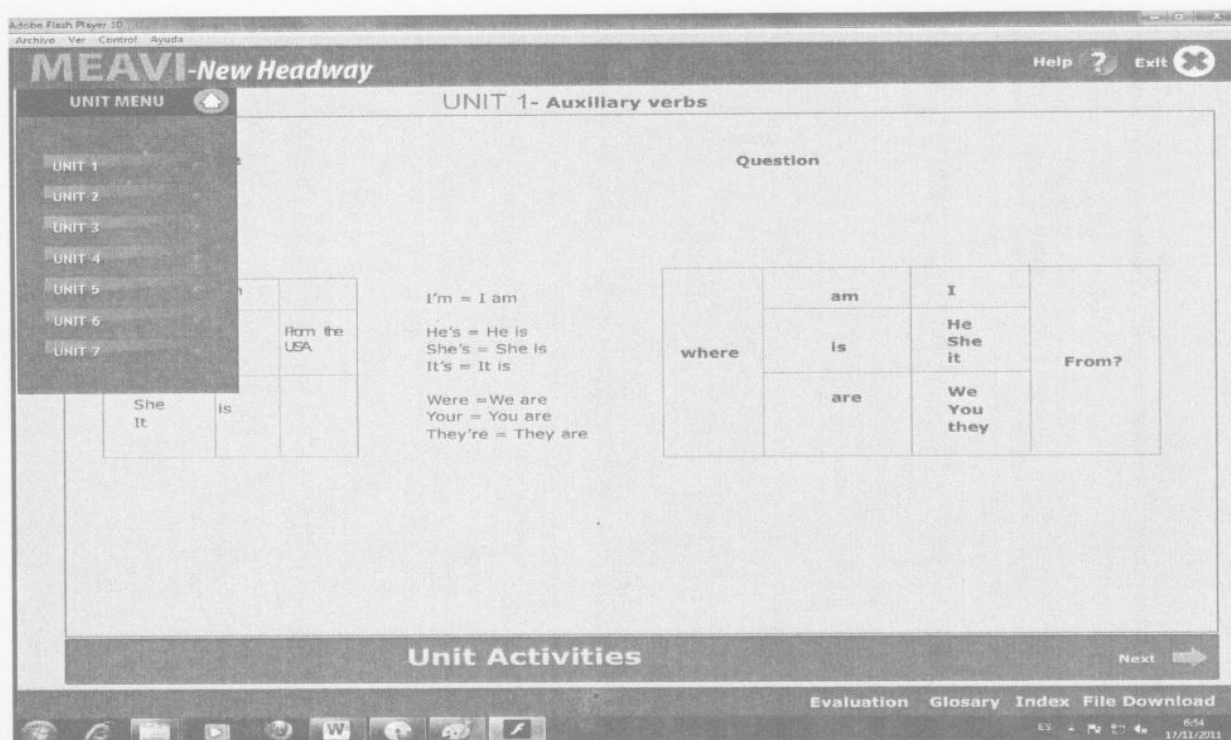
Docente.

NT

Botón Cancelar permite volver a logearse en la interfaz acceso

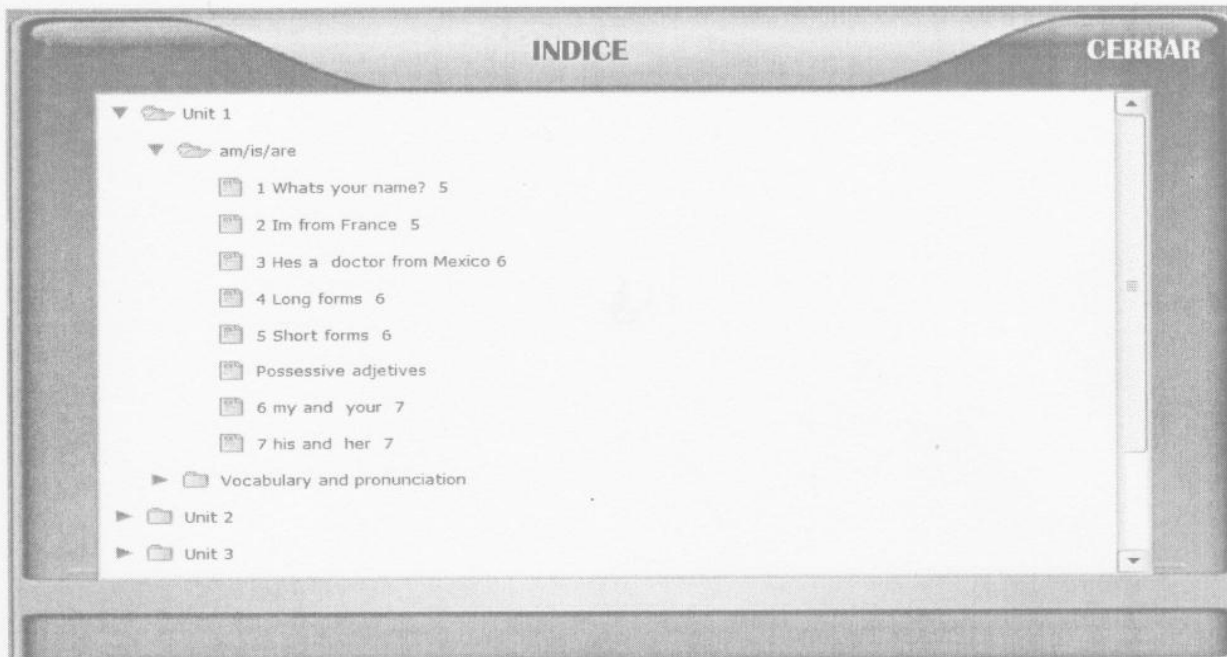
Cancelar

2. Menú Principal: del Sistema Multimedia.

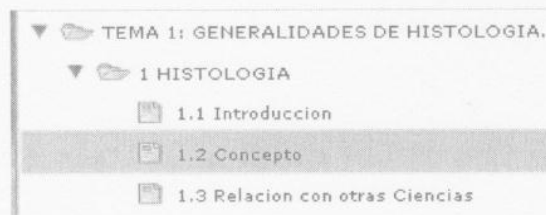


Barra de Menús.

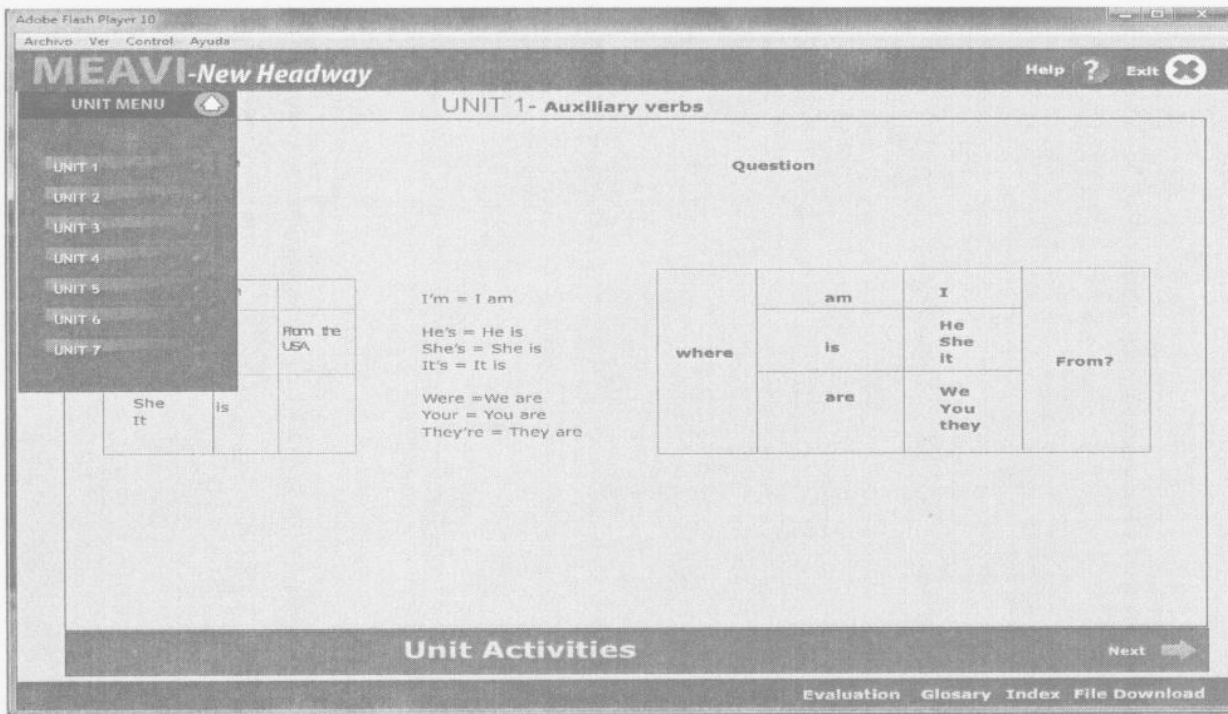
3. Índice General: Programa Docente de la Asignatura Con opciones desplazables.



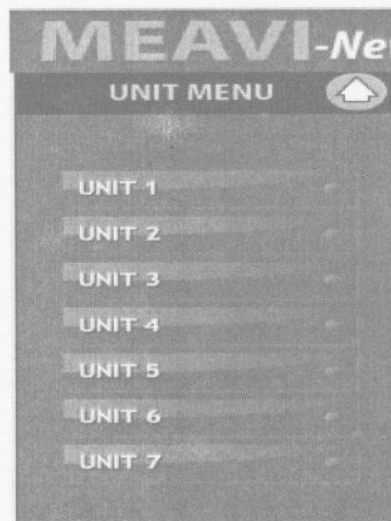
Al hacer click sobre el ícono  se despliega el contenido del Subtítulo.



4. Menú de Temas: haciendo click sobre una zona activa de cualquier botón puede acceder a los Temas.



Barra de Menús de los Temas.



5. Contenido Temático Tema 1.

Adobe Flash Player 10

Archivo Ver Control Ayuda

MEAVI-New Headway

Help ? Exit

UNIT MENU UNIT 1

I'm 20.
I'm 20 years old.

1.2 Possessive adjectives

What's	my your his her its	Name?
That's	our your their	House.

What's = what is

1.3 Question words

What is your phone number?
Where are you from?
How are you?

1.4 A/an

It's a	Ticket. Newspaper. Magazine.
--------	------------------------------------

We use an before a vowel.

It's an	Apple. Envelope. English dictionary
---------	---

I'm a doctor.
I'm a student



← Previous Unit Activities Next →

Evaluation Glossary Index File Download

Archivo Ver Control Ayuda

MEAVI-New Headway

Help ? Exit

UNIT MENU UNIT 1

4 Some nouns are irregular. line show this.

Child	children
Person	people
Woman	women
Man	men

1.6 Numbers 1-20

1 one	11 eleven
2 two	12 twelve
3 three	13 thirteen
4 four	14 fourteen
5 five	15 fifteen
6 six	16 sixteen
7 seven	17 seventeen
8 eight	18 eighteen
9 nine	19 nineteen
10 ten	20 twenty

1.7 Prepositions

Where are you **from**?
I live in a house **in** Toluca.
I'm **from** Bolivia
What's this **in** English

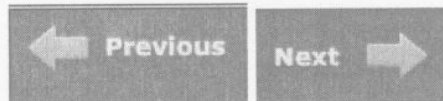
← Previous Unit Activities Next →

Evaluation Glossary Index File Download

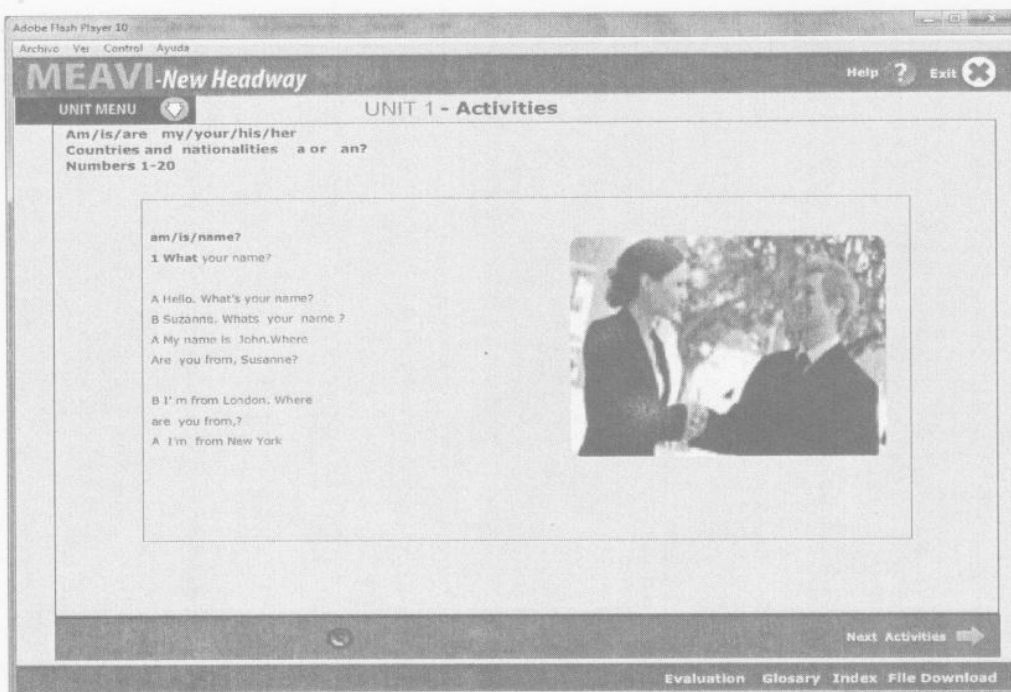
Barra de Menú de Navegación General opciones del Tema.



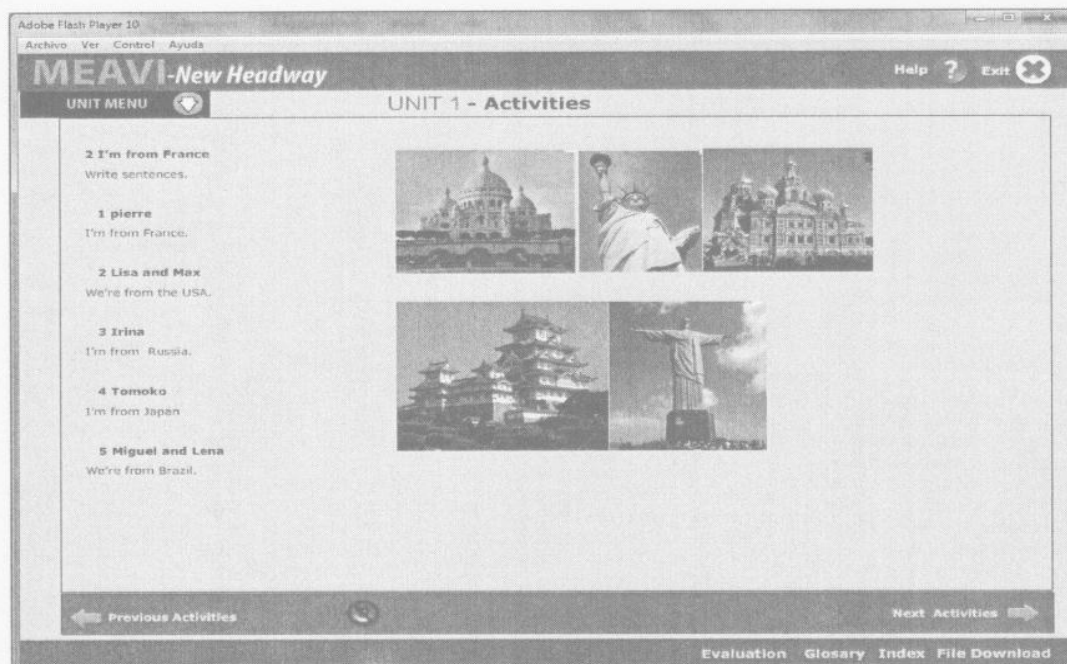
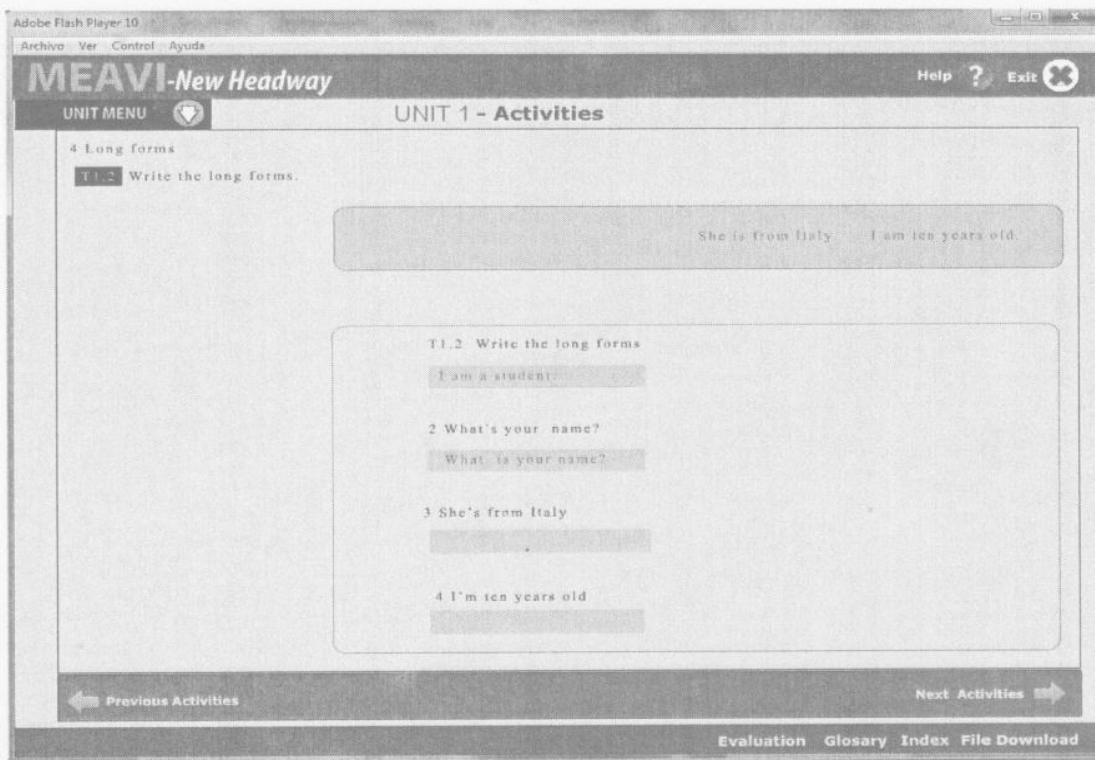
Botones de navegación



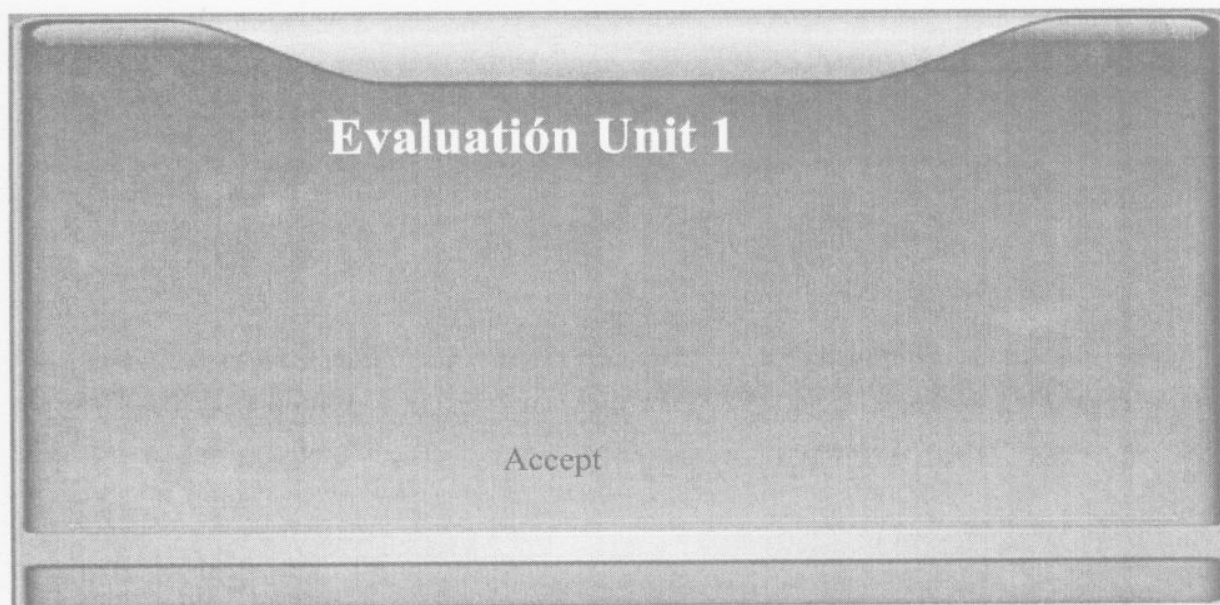
6. En la interfaz de **Actividades** de arrastre se visualiza lo siguiente, usted puede arrastrar con el Mouse la imagen a los cuadros que crea correctos de acuerdo a las fases.



En esta interfaz se visualiza que la solución de esta Actividad esta correctamente resuelta.



7. Evaluación de los Temas:

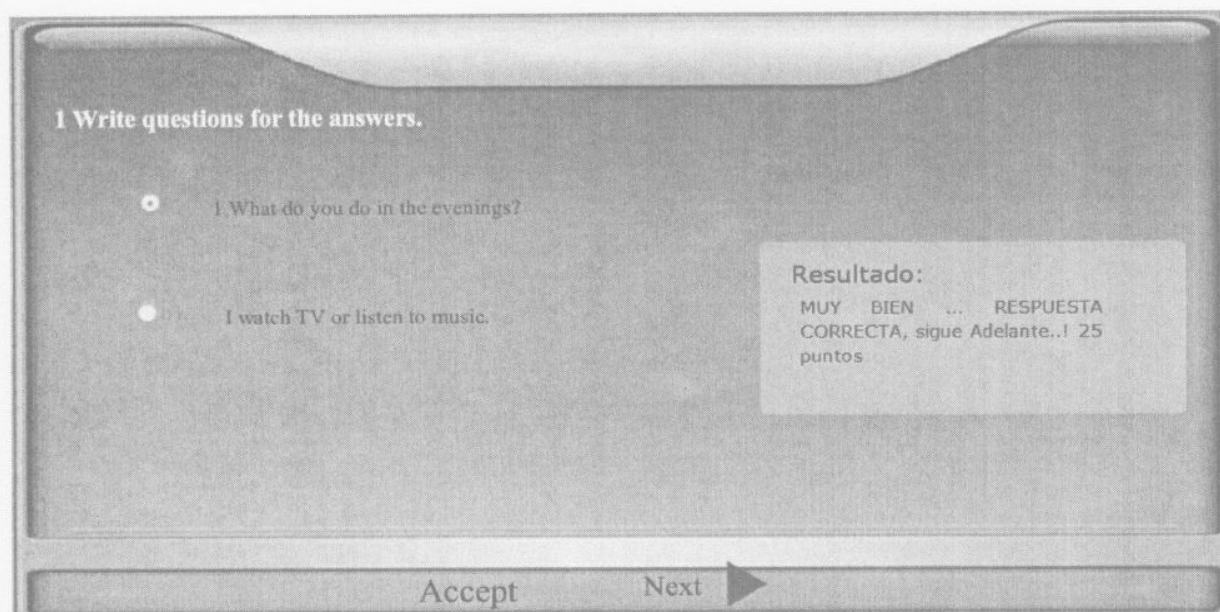


Botón para “Aceptar”



para empezar la evaluación la misma contiene cuatro tipos de Preguntas.

8. Evaluación con una pregunta V o F de la evaluación.



Debe elegir entre estas dos opciones:



Este botón es para “Aceptar” para validar la respuesta

Accept

y este es para

pasar a la siguiente pregunta

Next



9. Evaluación con una Pregunta de Llenado.

2 Complete the sentences with the correct form of do, be, or have.

Example Has she found a new job yet?

1 What sort of music jfgpyoy you like?

2 _____ she work in the centre of London?

3 When _____ you born?

Puntaje obtenido

Accept Next

Debe llenar el espacio vacío:

1 What sort of music jfgpyoy you like?

Este botón es para “Aceptar” para validar la respuesta

Accept

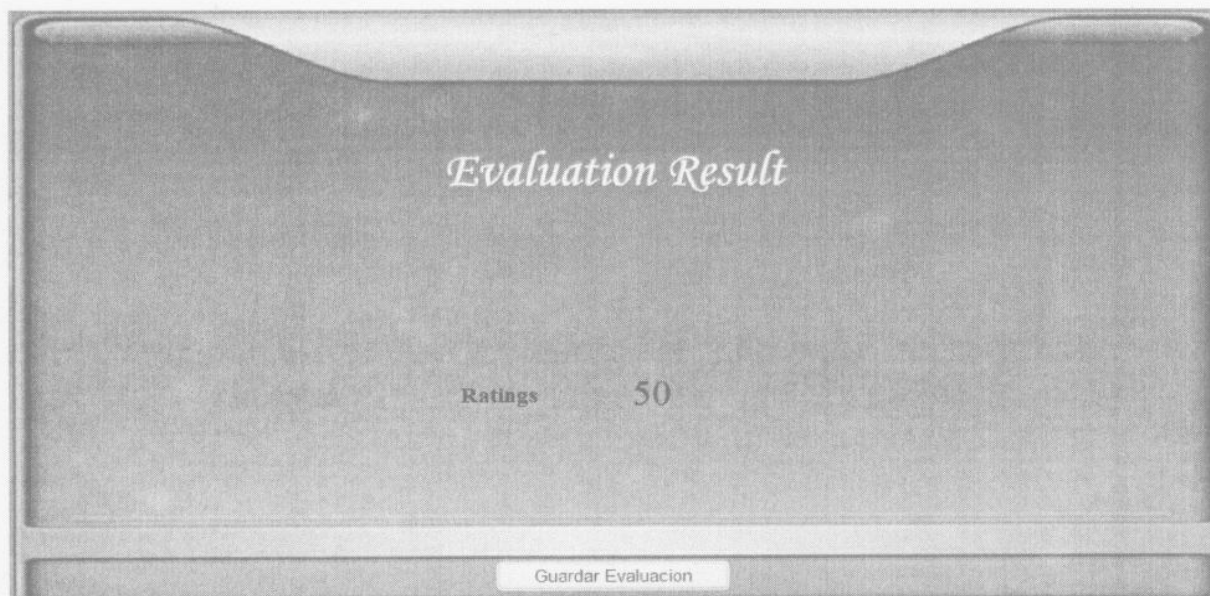
y este es para pasar a

la siguiente pregunta

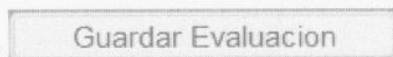
Next



10. Resultado de la Evaluación



Hacer click en el Botón “**Guardar Evaluacion**”



para pasar al siguiente Tema.

11. Esta es la interfaz del **Tema Nuevo**: Es el contenido del Tema 2.

MEAVI-New Headway UNIT 2

2.1 Verb to be

Questions with question words

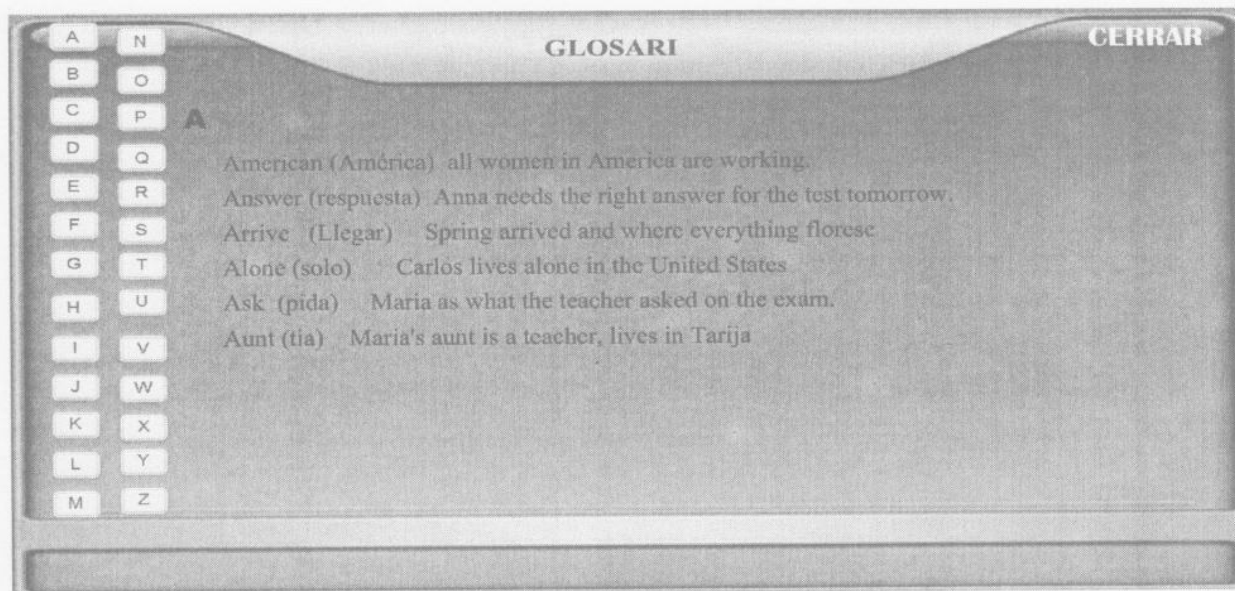
What	Is her surname? Is his job? Is her address?		Answers
Where	Is she are you are they	from?	Anderson. He's a policeman. 34, church Street. Mexico.
Who	Is Lara? Is She?		She's Patrick's daughter.
How old	Is he? are you?		Twenty-two.
How much	Is an ice-cream?		One pound 50p.

Unit Activities

Next

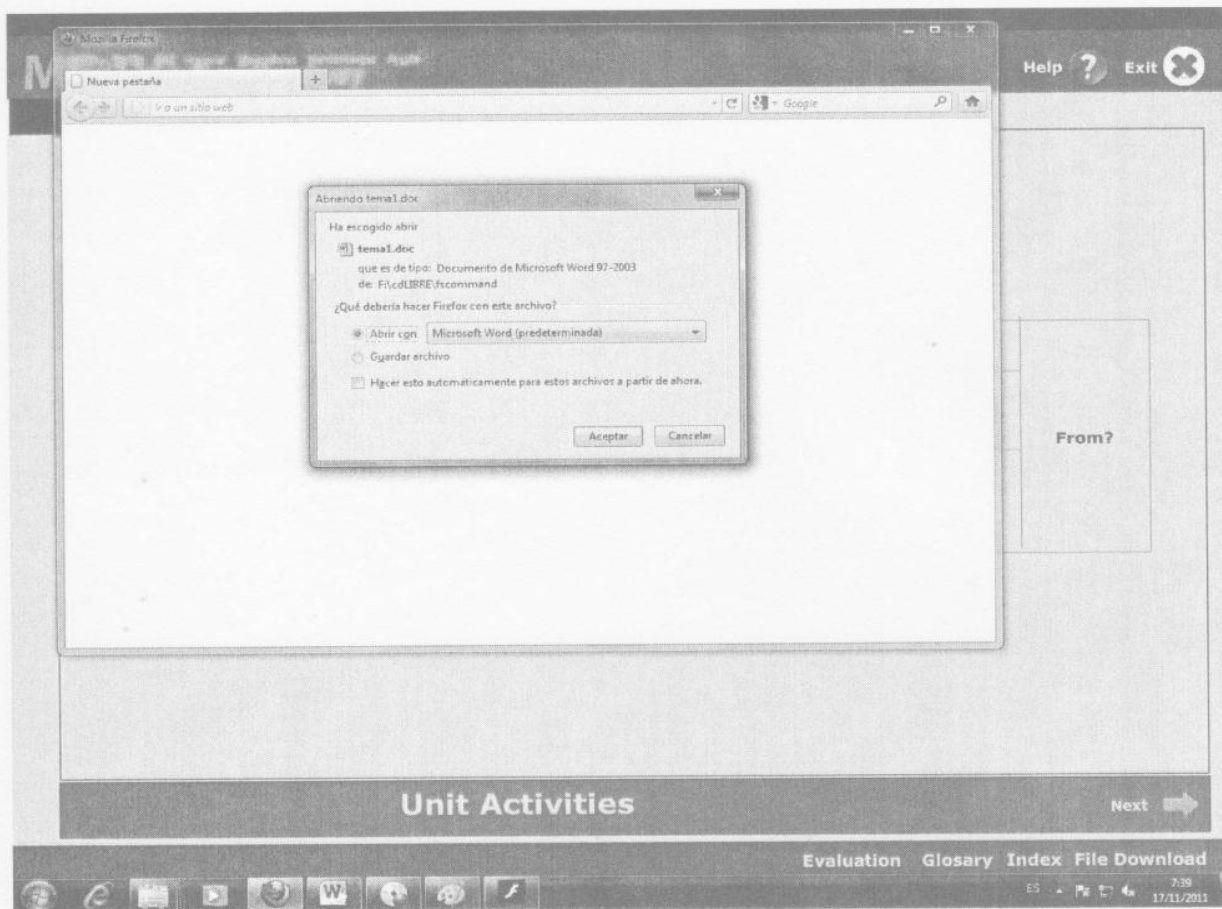
Evaluation Glossary Index File Download

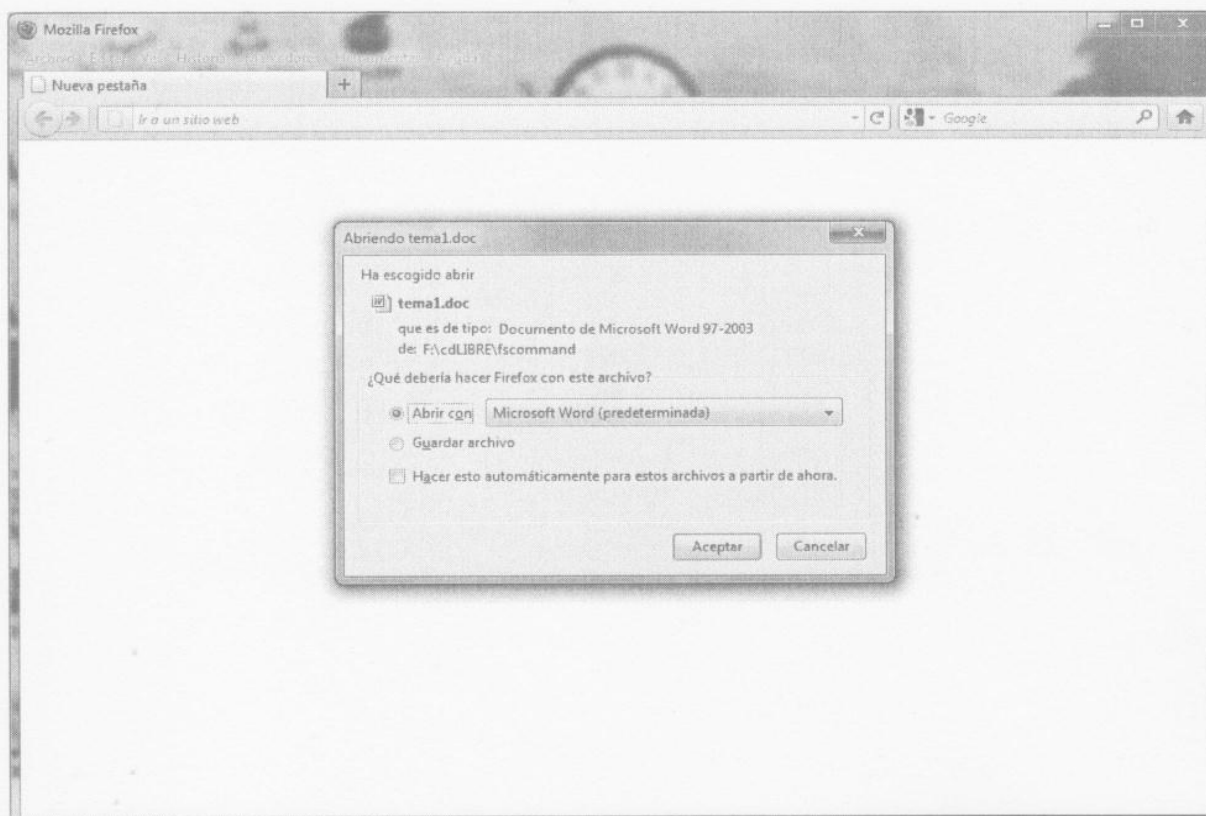
12. **Glosario de Términos:** Un Glosario donde puede encontrar los términos más usados en la Asignatura en la carrera de Ingles I.

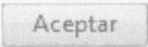


Debe seleccionar la letra con la cuál desea buscar la palabra.

13. Descargar Archivos. Aquí podrás encontrar los Temas de la asignatura, así como guías prácticas de Apoyo para el estudiante.





Haciendo click en este Botón  se Descarga el contenido de la Unit1.

MODULO ADMINISTRACIÓN

Este rol lo ejecuta el Docente, pudiendo ingresar a administrar:

- ✓ Usuarios.
- ✓ Temas.
- ✓ Subtítulo.
- ✓ Actividad.
- ✓ Evaluación.
- ✓ Preguntas.
- ✓ Reporte Itinerario (Reporte Estudiante).

✓ Reporte de Notas (Reporte Calificación).

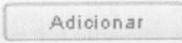
En este apartado se hace una explicación sobre las funcionalidades que ofrece el Sistema Multimedia al Docente como administrador.

Especificación de los botones:

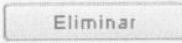
Botón para Imprimir el contenido de una interfaz de la Base de Datos .

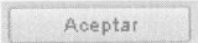
Botón para actualizar el contenido de una interfaz de la Base de Datos .

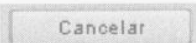
Botón para Salir del Sistema Multimedia .

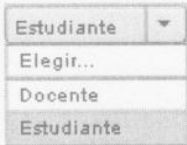
Botón para Adicionar datos en la Base de Datos del Sistema .

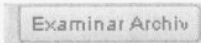
Botón para Modificar datos en la Base de Datos del Sistema .

Botón para Eliminar datos en la Base de Datos del Sistema .

Botón para Guardar cambios en el Sistema .

Este botón no guarda ningún cambio en el Sistema .

Este icono se visualiza cuando este es un campo de selección .

Botón para subir cualquier archivo ya sea una imagen o archivo de texto .

Esta es una lista con los (datos de Usuarios registrados).

Nombre
Nilin
Imma
Natalia Rosario
Solange Libeth
Nahay Gisela
Frika
Carin
Lis Anahel
Daniel
Yessica Pamela
Pablo
Aniusta

1. Este es el Menú Principal Administrar de la Base de Datos.



Los botones en el extremo superior son enlaces a las opciones de Administrar cualquier campo.

2. Por ejemplo Registro de Usuarios visualizamos una lista de todos los usuarios que estan registrados, tambien se puede imprimir la lista.

ADMINISTRADOR DE DATOS

Administrar Usuario
Administrar Tema
Administrar Subtitulo
Administrar Actividad
Administrar Evaluacion
Rpte. Estudiante
Administrar Preguntas
Rpte. Calificación
X

LISTA DE USUARIOS

Nombre	Apellido P	Apellido Matern	Sexo	CI
Nilo	Santoria	Ordoñez	Mascul	1887245
Jinna	Quimay	Ramón	Mascul	1234561
Nancy Rocario	Rosario	Anita	F	8357147
Solana Izath	Tolau	Rohlee	F	5463217
Nahur Guala	Santoria	Flore	F	4576387
Edra	Leon	Castillo	F	5471788
Carin	Anita	Ramiro	F	7845601
Lic Anabel	Chorus	Rine	F	5488877
Daniel	Condon	Ricardo	M	8547137
Yacelra Pamela	Castro	Flore	F	8804767
Pablo	Morales	Leon	M	8537147
Anieta	Tara	Rodriguez	F	7548817

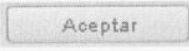
Adicionar
Modificar
Eliminar

Teniendo las opciones de Adicionar, Modificar y Eliminar Usuarios.

3. Adicionar Datos: Usted debe llenar los campos correctamente con los datos sin dejar campos vacios.

a. Ejemplo: Adicionar Usuario.

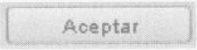
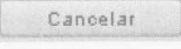
The screenshot shows a web application titled "ADMINISTRADOR DE DATOS". At the top, there is a navigation bar with several menu items: "Administrar Usuario", "Administrar Tema", "Administrar Subtitulo", "Administrar Actividad", "Administrar Evaluacion", "Rpte. Estudiante", "Administrar Preguntas", and "Rpte. Calificación". A close button "X" is located on the right side of the navigation bar. Below the navigation bar, the main heading is "REGISTRAR DATOS DEL USUARIO". The form contains the following fields: "Tipo de Usuario:" with a dropdown menu set to "Estudiante"; "Nombre:" with a text box containing "Elena"; "Apellido Paterno:" with a text box containing "Romero"; "Apellido Materno:" with a text box containing "Camacho"; "Sexo:" with a dropdown menu set to "Femenino"; "CI:" with a text box containing "4562138"; "Nombre de Usuario:" with a text box containing "ele"; and "Contraseña:" with a text box containing "***". Below the form, there is a "Mensaje" label and two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

Debe presionar el botón “Aceptar”  realizar un cambio en la Base de Datos y “Cancelar”  para no guardar ningún cambio.

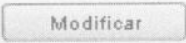
- b. Ejemplo: Adicionar Tema: Debe llenar los datos correctamente sin dejar campos vacios.

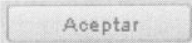
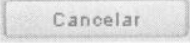
The screenshot shows a web application titled "ADMINISTRADOR DE DATOS". The top navigation bar includes links: "Administrar Usuario", "Administrar Tema", "Administrar Subtitulo", "Administrar Actividad", "Administrar Evaluacion", "Rpte. Estudiante", "Administrar Preguntas", and "Rpte. Calificación". The main content area is titled "REGISTRAR NUEVO TEMA". It contains a form with the following fields and controls:

- Materia:** A dropdown menu currently showing "MED-102".
- Nombre de tema:** A text input field containing "Tejidos Basicos".
- Objetivo:** A text input field containing "observar la estructura histologica de los tejidos."
- Archivo en Formato Texto:** A text input field containing "tejidoscuadriculo.jpg". To its right is a button labeled "Examinar Archivo".
- Mensaje:** A text input field that is currently empty.
- At the bottom of the form are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

- ✓ Materia: Aquí se selecciona la sigla de la materia.
 - ✓ Nombre del Tema: Debe ingresar el texto.
 - ✓ Objetivo: Debe ingresar texto sobre el objetivo del Tema.
 - ✓ El botón "Examinar Archivo" le permite subir una imagen pequeña.
 - ✓ Debe presionar el botón "Aceptar"  para guardar cambios en la Base de Datos y "Cancelar"  para no realizar ninguna acción .
- c. Ejemplo: Adicionar Evaluación: En el campo fecha usted puede visualizar un ejemplo de la manera como usted debe llenar ese dato.

The screenshot shows a web application titled "ADMINISTRADOR DE DATOS". At the top, there is a navigation bar with several menu items: "Administrar Usuario", "Administrar Tema", "Administrar Subtitulo", "Administrar Actividad", "Administrar Evaluacion", "Rpte. Estudiante", "Administrar Preguntas", and "Rpte. Calificación". The "Administrar Evaluacion" menu item is highlighted. Below the navigation bar, the main heading is "REGISTRAR EVALUACION". The form contains the following fields: "Nombre del Tema:" with a dropdown menu showing "Seleccionar"; "Nombre de la Evaluacion:" with a text input field containing "Evaluación 1"; "fecha:" with a date input field showing "2011-07-027" and a hint "(Año-mes-día ejemplo : 1999-11-23)"; and "Mensaje:" with a text area. At the bottom of the form are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

4. Modificar Datos: Debe hacer click sobre el registro, luego hacer click sobre el botón , ahora puede ingresar datos nuevos como también ingresar solo datos que quiere modificar.

Debe presionar el botón "Aceptar"  para guardar cambios en la Base de Datos y "Cancelar"  para no realizar ningún cambio.

- a. Ejemplo: Modificar Tema como se mencionó anteriormente usted tiene la opción los datos que desee y en los campos que no desea modificar no ingrese ningún dato.

ADMINISTRADOR DE DATOS

Administrar Usuario
Administrar Tema
Administrar Subtitulo
Administrar Actividad
Administrar Evaluación
Rpte. Estudiante
Administrar Preguntas
Rpte. Calificación
X

MODIFICAR TEMAS

Materia: MED-102

Nombre de tema: Tejidos Conectivos Especializados Par

Objetivo: Observar su estructura Histologica.

Archivo en Formato Texto: a_25.png Examinar Archivo

Aceptar
Cancelar

5. Eliminar un Registro del Sistema: Debe seleccionar por ejemplo uno de los Usuarios que desee Eliminar, haciendo click sobre una de las filas. Ahora presionar el botón Eliminar, entonces se visualiza un mensaje para confirmar la acción debe elegir el botón aceptar para llevar acabo la eliminación y el botón Cancelar para no eliminar.

ADMINISTRADOR DE DATOS

Administrar Usuario
Administrar Tema
Administrar Subtitulo
Administrar Actividad
Administrar Evaluación
Rpte. Estudiante
Administrar Preguntas
Rpte. Calificación
X

LISTA DE USUARIOS

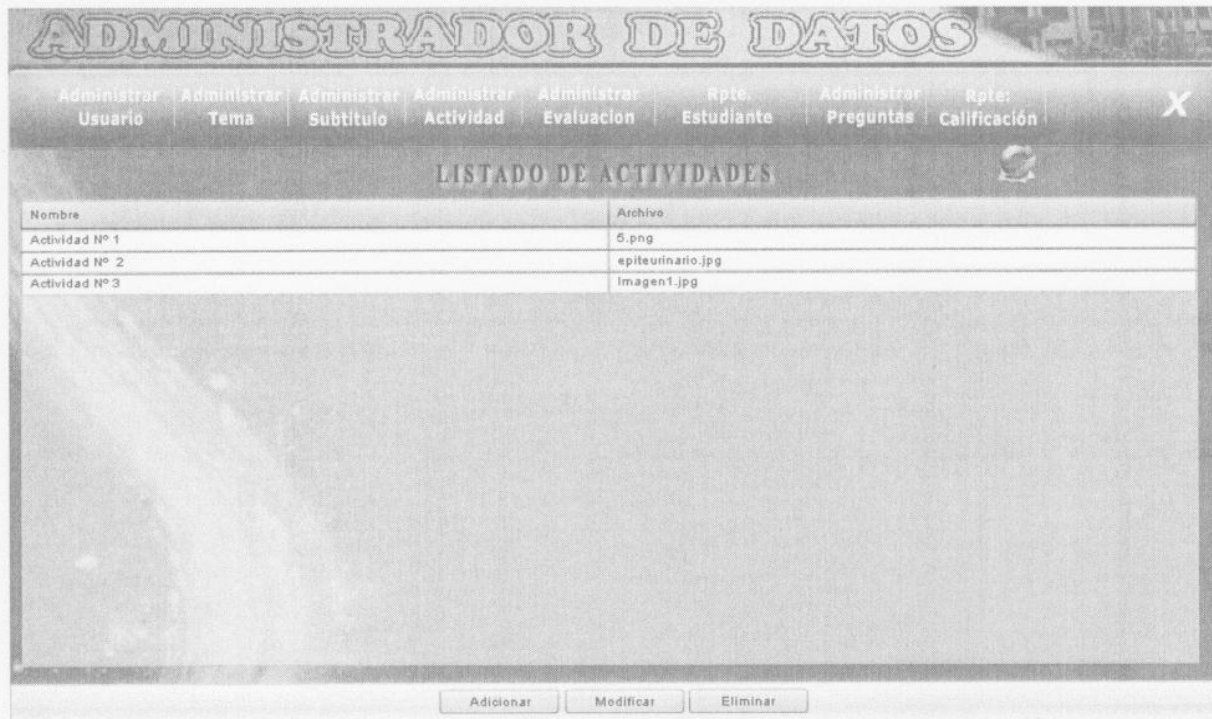
Nombre	Apellido P	Apellido M	Sexo	Ci
Nils	Sanchez	Ordoñez	Mascul	1663346
Josma	Ordovez	Ramirez	Mascul	1734661
Natalie Rivas	Francisco	Sanjme	F	8267142
Solange Usab	Tobias	Robles	F	5487717
Mariv Rivas	Sanchez	Florez	F	8076367
Polka	Leon	Castillo	F	5471780
Carla	Acosta	Castillo	F	7546681
Liz Arebual	Chavez			5488877
Daniel	Conforti			8547137
Vanesa Pamela	Castro			8504263
Pablo	Morales			8537142
Aracely	Torres			7548812

Mensaje de confirmación

Realmente desea eliminar el siguiente registro..!

aceptar
Cancelar

6. Registrar Actividad: En esta interfaz usted puede subir un archivo pequeño de texto o una imagen. Puede visualizar una lista de las actividades y las opciones de Adicionar, Modificar y Eliminar Actividades.



7. Reporte de Itinerario o (Estudiante): Usted puede visualizar una lista de todos los Itinerarios de los Usuarios también tiene la opción Imprimir los mismos haciendo click en

este ícono .

ADMINISTRADOR DE DATOS						
Administrar Usuario	Administrar Tema	Administrar Subtitulo	Administrar Actividad	Administrar Evaluacion	Rpte. Estudiante	Administrar Preguntas
					Rpte. Calificación	X
REPORTE DE ITINERARIO DEL ESTUDIANTE						
Nombre	Apellido	Fecha	Hora	Tema	Clase	
Daniel	Condori	2011-07-27	13:13:06	T1tema1	clase3	
Carin	Aguirre	2011-07-27	12:37:33	T2tema2	clase1	
Erika	Leon	2011-07-27	13:14:58	T2tema2	clase4	

8. Administrar Preguntas: Usted puede visualizar una lista de preguntas de los siguientes tipos V o F y selección unica, asociadas a una Evaluación y las opciones Adicionar preguntas, Modificar, Eliminar y Visualizar Pregunta.

ADMINISTRADOR DE DATOS						
Administrar Usuario	Administrar Tema	Administrar Subtitulo	Administrar Actividad	Administrar Evaluacion	Rpte. Estudiante	Administrar Preguntas
					Rpte. Calificación	X
LISTADO DE PREGUNTAS						
Texto_Pregunta	Tipo		Puntaje			
es importante determinar el estado prenatal de un niño	verdadero/falso		10			
Qué debería incluir el diagnóstico diferencial y cómo podrí	verdadero/falso		10			
hgfhgthgfhgth	verdadero/falso		10			
2dfgsdfgsdfgsdfgsdf	verdadero/falso		10			
dfgsdfgsdfgsdfgsdfgsd	verdadero/falso		10			

Crear Verdadero/Falso

Crear Selección Unica

Visualizar Pregunta

Modificar

Eliminar

9. Adicionar Pregunta V o F: Este es el tipo de pregunta a crear.

- ✓ Nombre Materia: Seleccionar la Materia.
- ✓ Nombre de Tema: Seleccione el Título del Tema.
- ✓ Nombre de Evaluación: Seleccione el nombre de la Evaluación.
- ✓ Puntaje: Le permite dar un puntaje a la pregunta.
- ✓ Correcto: Usted debe marcar que respuesta es la correcta.
- ✓ Etiquetas de Selección: Usted puede ingresar el texto que desee que se visualice.

ADMINISTRADOR DE DATOS

Administrar Usuario | Administrar Tema | Administrar Subtitulo | Administrar Actividad | Administrar Evaluacion | Rpta. Estudiante | Administrar Preguntas | Rpta. Calificación

REGISTRAR PREGUNTA F/V

Nombre Materia: HISTOLOGIA I
Nombre de Tema: Generalidades Metodos y tecnicas de Estudio la Célula.
Nombre de evaluacion: Evaluación del Tema Nº 1.
puntaje de la pregunta: 10

Introducir la Pregunta

¿La histología se dedica al estudio de los Tejidos?

nro	Correcto	Etiquetas de seleccion
A	☒	verdadero
B	☐	falso

Aceptar Cancelar

10. Adicionar Pregunta Selección Unica.

- ✓ Nombre Materia: Seleccionar la Materia.
- ✓ Nombre de Tema: Seleccione el Título del Tema.
- ✓ Nombre de Evaluación: Seleccione el nombre de la Evaluación.
- ✓ Puntaje: Le permite dar un puntaje a la pregunta.
- ✓ Correcto: Usted debe marcar que respuesta es la correcta.
- ✓ Etiquetas de Selección: Usted puede ingresar el texto que desee que se visualice.

ADMINISTRADOR DE DATOS

Administrar Usuario
Administrar Tema
Administrar Subtitulo
Administrar Actividad
Administrar Evaluacion
Rpte. Estudiante
Administrar Preguntas
Rpte. Calificación
X

REGISTRAR PREGUNTA S/U

Nombre Materia: HISTOLOGIA I

Nombre de Tema: Tejidos basicos

Nombre de evaluacion: Evaluación del Tema Nº 2

puntaje de la pregunta: 10

Introducir la Pregunta

¿Cuántos Tipos de Tejido existen?

nro	Correcto	Etiquetas de seleccion
A	☐	conectivo
B	☐	nervioso
C	☐	muscular
D	☐	epitelial
E	☒	Todos los anteriores

Aceptar
Cancelar

11. **Visualizar Pregunta:** Debe seleccionar la pregunta luego hacer click sobre el botón

“ Visualizar Pregunta ”.

ADMINISTRADOR DE DATOS

Administrar Usuario	Administrar Tema	Administrar Subtitulo	Administrar Actividad	Administrar Evaluacion	Rpte. Estudiante	Administrar Preguntas	Rpte. Calificación	X
------------------------	---------------------	--------------------------	--------------------------	---------------------------	---------------------	--------------------------	-----------------------	---

VISTA PRELIMINAR PREGUNTA F/V

Qué debería incluir el diagnóstico diferencial y cómo podría

☐ verdadero ☐ falso

12. Reporte de Notas o (Calificación): Usted puede visualizar una lista de las notas de los Estudiantes también tiene la opción de Imprimir la misma.

ADMINISTRADOR DE DATOS

Administrar
Usuario

Administrar
Tema

Administrar
Subtitulo

Administrar
Actividad

Administrar
Evaluación

Rpte.
Estudiante

Administrar
Preguntas

Rpte.
Calificación



REPORTE DE NOTAS DE ESTUDIANTES

Nombre	Apellido	NombreEva	Fecha	Hora	Puntaje
Erika	Leon	Evaluacion Tema 2	2011-07-27	12:56:58	80
Daniel	Condori	Evaluacion Tema 1	2011-07-27	12:54:20	50
Lis Anabel	Choque	Evaluacion Tema 3	2011-07-27	12:51:25	65
Lis Anabel	Choque	Evaluacion Tema 2	2011-07-27	12:49:54	50
Carin	Aguirre	Evaluacion Tema 1	2011-07-27	12:02:05	30
Erika	Leon	Evaluacion Tema 1	2011-07-27	13:00:52	70
Daniel	Condori	Evaluacion Tema 1	2011-07-27	13:10:00	70

1. Introducción

Este Plan de Desarrollo del Software es una versión preliminar preparada para ser incluida en la propuesta elaborada como respuesta al proyecto de la asignatura de Taller III de la Carrera de Ingeniería Informática de la Facultad de Ciencias y Tecnología de la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho. Este documento provee una visión global del enfoque de desarrollo propuesto.

El proyecto ha sido ofertado por la Univ. Tania Baldiviezo Aramayo, basado en una metodología de Guiones en la que únicamente se procederá a cumplir con las cuatro fases que marca la metodología. Se incluirá el detalle para las fases para dar una visión global de todo el proceso del proyecto.

Este documento es una Especificación de Requisitos Software (ERS) para el **Sistema multimedia desarrollado referente a la materia de Ingles I-Nivel Básico**. Su contenido ha sido elaborado en colaboración con los usuarios y responsables de la carrera de Idiomas que controlan y regulan las actividades que se realizan en la misma.

Con el presente proyecto se pretende contribuir a la virtualización de la carrera de Idiomas para mejorar la calidad en el proceso enseñanza-aprendizaje, lo cual también vaya a fomentar el uso de herramientas tecnológicas como ser la multimedia en la asignatura de Ingles I-Nivel Básico, debido a que nuestra comunidad universitaria presenta dificultades en la incorporación de estas nuevas tecnologías para su posterior uso en el proceso de aprendizaje.

ENFOQUE HISTORICO CULTURAL

El enfoque Histórico-Cultural permite comprender la necesaria unidad dialéctica entre la directividad y la no directividad del proceso de enseñanza-aprendizaje toda vez que reconoce la importancia de desarrollar la independencia y autonomía del estudiante en el proceso de su aprendizaje bajo la orientación del profesor, quien lo guía al plantearle tareas que estimulen la construcción de conocimientos, habilidades y motivos de actuación que lo conducen a su desarrollo personal.

CONSTRUCTIVISMO

El constructivismo es el modelo que mantiene que una persona, tanto en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento, no es tan solo un producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción de estos dos factores.

El constructivismo no es una tendencia pedagógica como tal, sino mas una metodología de la enseñanza que concibe al conocimiento como una construcción personal que realiza el hombre en interacción con el mundo circundante, en el cual encontramos diferentes posiciones de acuerdo al papel que adopte frente a la relación sujeto-objeto en el marco de las relaciones histórico-culturales.

MODELO CONSTRUCTIVISTA

Esta centrado en la persona, en sus experiencias previas de las que realiza nuevas construcciones mentales. Desde el punto de vista constructivista el proceso de enseñanza-aprendizaje cambia radicalmente. Si los estudiantes aprenden ellos construyen sus propios conocimientos a través de un proceso de equilibración dinámica, de conflictos cognitivos de acomodación y asimilación. Por tanto los estudiantes no pueden aprender lo que ellos reciben ya hecho, actualmente ellos aprenden cuando tienen oportunidad de construir.

Esta especificación se ha estructurado inspirándose en las directrices dadas por el estándar “IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specification ANSI/IEEE 830 1998”.

1.1 Propósito del documento

El propósito es definir cuales son los requerimientos de manera clara y precisa todas las funcionalidades y restricciones que debe tener el programa que se desea construir, que contenga todo el contenido de la asignatura Ingles I-Nivel Básico el sistema Multimedia, para mejorar la calidad en el (PEA) de la carrera de Idiomas. Este documento será el canal de comunicación entre el grupo de involucrados tomando en cuenta miembros de cada parte.

La aplicación del sistema Multimedia ha sido propuesta a la carrera de Idiomas para proporcionar soporte en el proceso de Enseñanza/Aprendizaje con el objetivo de sustituir y transformar la enseñanza tradicional.

1.2 Alcance del Producto

El Sistema Multimedia debe registrar a todos los estudiantes de primer año de la carrera de Idiomas que estén cursando la asignatura Ingles I-Nivel Básico y además al docente que dicta la misma, el docente podrá, ver reporte de evaluación de los estudiantes, imprimir reporte de evaluaciones, subir evaluaciones y cargar preguntas. El estudiante podrá resolver evaluaciones, ver contenidos del tema, ver actividades y ver espacios educativos. El producto debe ser capaz de adaptarse a todo el contenido

de la asignatura, o sea, según el número de Unidades que tiene, etc. El programa deberá funcionar de igual forma.

ALCANCES:

El sistema cuenta con una Base de Datos que controlara:

- + Registro de Usuarios.
- + Evaluación Alumnos.
- + Reporte de evaluación individual.
- + El sistema funcionara en red.
- + El sistema correrá en la plataforma Windows la Base de Datos Mysql y el lenguaje de programación PHP y el servidor Apache.

LIMITACIONES:

Lo que no hará el sistema:

- + El sistema Multimedia esta implementado solo en idioma Ingles y no así en otro idioma.
- + El sistema será implementado solo en CD.
- + El sistema solo abarca el contenido de la asignatura Ingles I-Nivel Básico dirigido a los estudiantes de primer año de la carrera de Idiomas.
- + El funcionamiento en red del sistema viene dado solo por la Base de Datos y no así por todo el contenido del sistema.
- + El usuario no podrá modificar los contenidos del sistema en el caso que el docente entre como administrador solo podrá subir archivos.

El motor que impulsa el desarrollo del sistema es la evidencia de una creciente complicación y dificultad en la incorporación de recursos que nos brindan las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) para su posterior uso en el proceso de enseñanza/aprendizaje.

1.3 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

Es un documento que define los principales términos usados en el proyecto. Permite establecer una terminología consensuada.

1.3.1 Definiciones

A continuación se presentan todos los términos manejados a lo largo de todo el sistema de desarrollo para la Asignatura de INGLES I-NIVEL BASICO Virtualizada en la carrera de Idiomas **(MEAVI)**.

Usuario	Uno de las dos (o tres) personas autorizadas a usar las funcionalidades del sistema.
Administrador	Persona con acceso, no sólo a las funcionalidades, sino a las interioridades de la BD.

Docente	Persona que dicta clases en una determinada asignatura a los estudiantes.
Estudiante	Persona que asiste a clases con el fin de salir profesional.
Meavi	Medios de Enseñanza-Aprendizaje Virtualizados
Multimedia	La multimedia es la integración de los siguientes elementos como ser: imágenes, texto, sonido, video y animaciones es interactivo.
Interactivo	Cualquier tema o artículo que tiene animaciones y es dinámico para el usuario
Sistema	Es un programa que requiere de hardware para funcionar.
Virtualizada	Virtulizacion
Ingles I-Nivel Basico	Asignatura de la carrera de Idiomas que abarca el estudio del lenguaje Ingles.
Asignatura	Es un contenido completo, compuesto por Unidades
Texto Guía de la asignatura:	Texto guía de la asignatura donde contenga el contenido del sistema.
Capacitación:	La capacitación va ir a enseñar el manejo adecuado del sistema Multimedia.
Socialización:	La socialización comprende la presentación del producto multimedia o dar a conocer algo.
Plataforma Moodle	'Moodle' es un Ambiente Educativo Virtual, sistema de gestión de cursos, de distribución libre, que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea. La palabra Moodle era al principio un acrónimo de Module Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno Modular de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos).
Pedagogía	Ciencia que estudia la dirección del proceso docente-educativo
Software	Software es algo intangible que se necesita de hardware para su funcionamiento.
Hardware	Piezas partes de un computador es tangible.

1.3.2 Acrónimos

BD	Base de Datos
PHP	Lenguaje de programación.

1.3.3 Abreviaturas

PEA	Proceso de Enseñanza/Aprendizaje.
------------	-----------------------------------

TIC's	Tecnologías de Información y comunicación.
Dpto.	Departamento

1.4 Referencias

- IEEE Recommende Practice for Software Requirements Specifications. ANSI / IEEE Std 830-1998.

Metodología de Guiones

- Ing. Jimena Padilla(2008) Metodología de Guiones(Págs. 15) UAJMS

Enfoque Histórico Cultural

- Dra. Viviana González Maura Centro de Estudios para el Perfeccionamiento de la Educación Superior. Universidad de la Habana Revista Pedagogía Universitaria Vol. 7 No. 4 2002 (No de Págs. 51)viglez@yahoo.com

1.5 Descripción del resto del documento

Este documento consta de tres secciones. Esta sección es la Introducción y proporciona una visión general de la ERS. En la sección 2 contiene la descripción general del Sistema, con el fin de conocer las principales funciones que debe realizar, los datos asociados y los factores, restricciones, supuestos y dependencias que afectan al desarrollo, sin entrar en excesivos detalles.

En la sección 3 se definen con más detalle los requisitos que debe satisfacer el sistema.

2. Descripción general

En esta sección se presenta una descripción a alto nivel del sistema. Se presentarán las principales áreas a las cuales el sistema debe dar soporte, las funciones que el sistema debe realizar, la información utilizada, las restricciones y otros factores que afecten al desarrollo del mismo.

2.1 Perspectiva del producto

El objetivo del producto multimedia de la asignatura de Ingles I-Nivel Básico, en esta parte solo analizando solo el sistema. La aplicación Multimedia ira mejorar la calidad en el proceso de Enseñanza/Aprendizaje en la asignatura Ingles I-Nivel Básico, para la carrera de Idiomas. El sistema Multimedia maneja Base de Datos MySQL o PostgreSQL. El objetivo es que tanto los usuarios como el administrador puedan acceder al sistema desde un navegador web. Tanto los usuarios como el administrador

deberán tener facilidad de acceso a las funcionalidades del sistema. Lo ideal es que no dependan nunca de terceras personas para hacer pequeños cambios a la BD, o para realizar simples consultas.

Herramientas de Hardware (Requisitos mínimos para el desarrollo del sistema)

Procesador	P4 2.8 Ghz
Memoria RAM	256 Mb mínimo
Tarjeta de Video	64 Mb
Scanner	
Parlantes	
Monitor	17 pulgadas
Micrófono	

Para el funcionamiento del sistema

Procesador	P4 2.8 Ghz
Memoria RAM	256 Mb mínimo
Tarjeta de Video	64 Mb
Scanner	
Parlantes	
Monitor	17 pulgadas
Micrófono	
Software	Adobe Flash CS4

METODOLOGIA

METODOLOGIA DE GUIONES

FASE I: PLANIFICACIÓN.

LOS CONTENIDOS.

El desarrollo de los contenidos de un curso de formación va a venir determinado por una serie de aspectos que pasamos a comentar a continuación:

Tipos de Software Educativo.

El tipo de software educativo puede ser: Tutoría, Práctica, hipertexto multimedia.

El sistema multimedia a desarrollar cae en el tipo de software:

Sistemas tutoriales, En estos sistemas se mantiene una interacción continua entre el computador y el alumno o usuario. El sistema lleva registro del estado de avance del usuario en el dominio del tema. **Juegos Educativos**, en todos los tipos de Software

Educativo se presentan aspectos lúdicos que tienden a mantener la atención sobre la pantalla. Los juegos educativos tienden a dar información al usuario mientras juega.

Tipos de Usuarios

Este aspecto es bastante crucial, puesto que la manera en cómo ha de ser transmitido el conocimiento y evaluado el rendimiento de los usuarios va a depender, entre otros, de los siguientes aspectos:

- Edad.
- Nivel de Estudio
- Entorno Sociocultural
- Proceso de Aprendizaje Individual o en Grupo

Metodología De La Formación a Utilizar

Podemos reconocer una serie de metodologías de formación que actualmente se aplican en los entornos multimedia de formación:

- ✚ **Discursivas**, son aquellas que presentan una gran influencia del soporte tradicional de la formación: el libro, suelen ser sencillos en su diseño y debido a su estructura funcional suelen denominarse “pasa páginas”, pues su calidad principal en la navegación es muy equivalente al manejo tradicional del libro.
- ✚ **Exploratorias**, son aquellas cuya cualidad principal es ofrecer al usuario la capacidad de investigar sobre los contenidos sin una pauta fija, permitiendo una navegación y un aprendizaje mediante ensayo y error.
- ✚ **Simulaciones de Entorno**, bastante utilizadas en la actualidad pretenden generar entornos virtuales que simulen los lugares de ocurrencia del proceso formativo.

FASE II: DISEÑO Y PROTOTIPO.

DISEÑO DEL GUIÓN MULTIMEDIA

Hay que considerar que independientemente de otros aspectos estamos frente a una aplicación – multimedia y por tanto la metodología de desarrollo “obliga” a pensar en que la organización de nuestros contenidos, conjuntamente con el resto de los materiales multimedia debe tener una lógica a la hora de su presentación, y en cierto modo unas líneas maestras que sirvan de hilo conductor a la aplicación.

Sinopsis del Guión.

Sinopsis es una presentación resumida del proyecto de un programa, contiene el tema y sus líneas generales de desarrollo y tratamiento, aquí no hay un desarrollo en

detalle, pero si los contenidos Fundamentales acompañados de una propuesta de desarrollo e indicaciones sobre el tratamiento.

<i>Nombre de la Universidad</i>			
Guión de Producción Multimedia de Programas Educativos			
Título:			
Tema:			
Género:			
Destinatario Tipo:			
Objetivos:			
Sinopsis:			
Guión de Contenido	Guión Narrativo	Guión Icónico	Guión de Sonido

Guión de Contenido, va marcando el material textual que se va utilizando en las diferentes secuencias y la manera en la que se va relacionando, es decir si estamos trabajando con los sistemas de gobierno, los aspectos conceptuales referentes a que es un “Gobierno” se desarrollará antes que el de “democracia” que contiene un nivel de especificidad aún mayor.

Guión Narrativo, va contando cómo se presenta la información teniendo en cuenta que toda presentación de información es un relato; define la metodología del relato, es decir si es inductivo o deductivo, si comienza de lo particular para terminar en un paneo general o si el proceso narrativo es inverso. Es la integración plena de los elementos de la cadena de Laswell antes mencionada.

Guión Icónico, va indicando las imágenes que se tiene disponibles, sean gráficos, fotos, figuras, cuadros, imágenes de video o animación y en que momento de la narración serán utilizadas; Para ello se las debe distinguir con un nombre o detalle específico como un código (que especifique el tipo de imagen, por ejem:

Guión de Sonido, se debe desarrollar en forma sincrónica con el guión narrativo; los registros de sonido deberán ser secuenciales y esta secuencialidad se indicará mediante un número de orden, los registros de sonido pueden ser directos o indirectos, según la fuente de la que se a tomado; un registro directo es por Ej.: la grabación en off de una vos que realiza un relato.

Estructura del Guion Multimedia

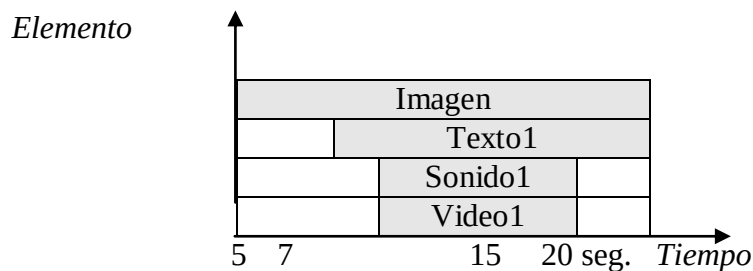
Pantalla x: Nombre de la Pantalla	
Imagen y Movie	
Sonido	
Texto	
Acción	

Descripción Por Pantalla

Realiza la descripción general o específica del contenido de cada pantalla.

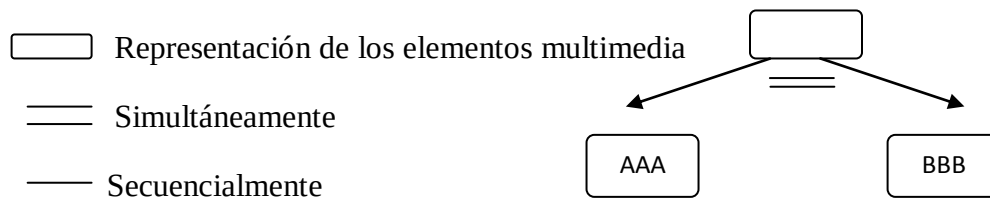
Sincronización Multimedia

Sincronización temporal y jerárquica, permite una representación de los elementos multimedia, en el que se indica el instante que comenzará la presentación de cada elemento y lo que duraría su aparición en pantalla, utilizando esta técnica se realizó la representación temporal de cada imagen animada que aparecerá en la pantalla del sistema.



Ej. Evolución temporal en una presentación con elementos multimedia

La sincronización jerárquica es una técnica que permite realizar una representación de los elementos multimedia en forma de árbol donde se especifica mediante nodos que elementos serán representados simultáneamente y los que se representan secuencialmente (la aparición de los elementos multimedia se indica de izquierda a derecha). Esta sincronización se da mediante dos variables (x, y): la primera variable (x) nos representa el tiempo de acción o movimiento durante la sincronización en estudio, la segunda variable (y) significa la aparición del elemento en toda la sincronización.



DISEÑO FUNCIONAL.

Diseño Navegación.

Se ha de definir la estructura de navegación a través del hiper-documento mediante la realización de modelos navegacionales que representen diferentes vistas del esquema conceptual de la fase anterior. Se trata, en definitiva, de reorganización la información para adaptarla a las necesidades de los usuarios del sistema.

El diseño navegacional se expresa, también con un enfoque orientado a objetos, a través de dos tipos de esquemas o modelos: El denominado Esquema de clases navegacionales, con las posibles vistas del hiper- documento a través de unos tipos predefinidos de clases, llamadas navegacionales, como son los “nodos”, los “enlaces” y otras clases que representan estructuras o formas alternativas de acceso a los nodos, como los “índices” y los “recorridos guiados”; y el Esquema de contexto navegacional, que permite la estructura del hiper- espacio de navegación en sub-espacios para los que se indica la información que será mostrada al usuario y los enlaces que estarán disponibles cuando se acceda a un objeto (nodo) en un contexto determinado.

Mapa de navegación

Diagrama general del programa, consiste solamente en mostrar el mapa de navegación de todo el programa.

Descripción de los módulos que integran el programa, información, actividades interactivas, ayuda de evaluación, parámetros.

Diagrama de los principales itinerarios pedagógicos previstos, implícitos del programa y explícitos del alumno.

Sistema de navegación.

Entorno transparente que permite que el usuario este siempre orientado y tenga el control de su navegación.

Estructuras de navegación

-  Lineal, el usuario navega secuencialmente de un cuadro o fragmento de la información a otro.
-  Jerárquica, el usuario navega a través de las ramas de la estructura del árbol que se forma dada la lógica natural del contenido.
-  No lineal, el usuario navega libremente a través del contenido del proyecto, sin limitarse a vías predeterminadas.

- ✚ Compuesta, los usuarios pueden navegar libremente (no lineal) pero también están limitados en ocasiones por presentaciones lineales de películas o de información crítica y de datos que se organizan con más lógica en una forma jerárquica.

Elementos de navegación.

Son menús, íconos, botones, elementos hipertextuales.

- ✚ Menús, colección de opciones que aparecen en la pantalla de algún ordenador. Un proyecto interactivo de multimedia consiste casi siempre en el cuerpo de información a través del cual navega el usuario oprimiendo una tecla, haciendo clic con el mouse u oprimiendo una pantalla sensible al tacto.
- ✚ Íconos, representación gráfica esquemática para identificar funciones o programas. Los símbolos se llaman íconos que son representaciones simbólicas de objetos o procesos comunes en muchas interfaces gráficas de usuario y siempre operativos.
- ✚ Botones, elementos gráficos que responden a alguna acción o evento al presionar o posicionar sobre ellos. Se tiene tres clases de botones que son: texto, gráficos e íconos.
- ✚ Elementos hipertextuales, son los que ayudan en la navegación de programas o sistemas.

Metáforas que facilitan la comprensión de la navegación

La metáfora puede definirse como la simulación de espacios conocidos que ayudan a clarificar la naturaleza de los elementos de información que contienen el sistema y expresan de forma clara el modo en el que se encuentran relacionados.

Facilita a los usuarios la vida de acceso a las herramientas que ya le son conocidas y que le permitirán situarse en el entorno de trabajo. Los tipos de metáforas son los siguientes:

- ✚ La historia, representan un mecanismo duradero y atractivo para la comunicación de información.
- ✚ Un viaje, se utiliza la definición de visitas guiadas para recorrer la información.
- ✚ Museo, el conocimiento se presenta tal y como se encuentra expuesto en las paredes de un museo real.
- ✚ Libro, el volumen de la información se halla contenido en páginas electrónicas que muestran en la pantalla y que pueden hojearse a modo del tradicional.
- ✚ Simulador, su importancia radica en que se hace para el usuario de una vivencia, siendo la información explícita puesta en juego más reducida que en el libro electrónico.

Sistema de ayuda

El objetivo del análisis de decisiones es ayudar a enfrentarse a problemas muy complejos debido a la presencia de varias fuentes de incertidumbre, varios objetivos y metas conflictivas, posibles impactos de las decisiones a largo plazo y sobre distintos grupos de la población, aunque en ocasiones es posible resolverlos solo con la experiencia y la intuición, se ha probado repetidas veces que tales aproximaciones pueden conducir a malas soluciones.

Seguimiento y control de los usuarios

Control de itinerarios, incluye todo lo referente al marcaje del itinerario seguido por el alumno durante el seguimiento del curso, de esta manera se consigue el doble objetivo de permitir que el alumno recupere el lugar del curso desde el punto que lo abandonó en una sesión previa y que el profesor conozca también los lugares por los que el alumno ha ido pasando.

Seguimiento de la realización de ejercicios, suele funcionar en paralelo con el anterior, puesto que si dentro de cada tema, unidad, capítulo o módulo se encuentran ejercicios, el sistema puede guardar información sobre la realización o no de los mismos y en caso de haberlos realizado si el resultado ha sido positivo o negativo. Este sistema ayuda tanto al alumno (conoce cuál es su rendimiento en cada momento) como al profesor (permite conocer las dificultades de cada alumno en cada momento del proceso de aprendizaje).

Evaluaciones parciales, son ejercicios que se presentan de forma sistemática al acabar una unidad didáctica. El alumno recibe un refuerzo después de contestar cada cuestión y al finalizar recibe una nota como calificación de la evaluación.

Evaluaciones finales, son equivalentes al punto anterior con la salvedad de que corresponden a una evaluación global de todos los contenidos.

Ejercicios prácticos, en algunos sistemas de aprendizaje, más que evaluar los conocimientos teóricos sobre un tema, lo que interesa es saber si se sabe aplicar en la práctica lo aprendido. Estos ejercicios tienen un componente de simulación de los entornos reales que favorece la verosimilitud del planteamiento.

Los tres puntos finales suelen ser opcionales dependiendo del sistema de formación que haya diseñado, el tipo de alumnos al que va dirigido, los contenidos concretos, etc.

DISEÑO DEL PROTOTIPO.

El prototipo se convierte en un modelo para la producción, no sólo en lo referente al contenido, sino también a las técnicas y procesos que se van a usar durante la fase de producción. Se podría decir que la fase de prototipo es una etapa de experimentación en la que el equipo de producción prueba la tecnología, los métodos y las herramientas para determinar cuáles serán más apropiados en la producción. Ya que el producto es una simple muestra del proyecto completo es conveniente que en él aparezcan las ideas y capacidades más importantes. De todos los tipos de interacción que aparezcan en el producto también es conveniente que aparezca al menos uno de cada uno de ellos.

Metodologías de prototipo

Una metodología es una forma de estructurar la exploración y el diseño, a continuación mencionaremos tipos de metodologías:

Original en profundidad, consiste en centrarse en una función o área particular de un proyecto global, explorando en esta zona todas sus posibilidades, por ejemplo esta técnica se puede utilizar para la elaboración de un diccionario implementando únicamente la parte referente a una letra; en cierto modo lo que se está haciendo es un proyecto pero a menor escala. Este tipo de metodología es adecuada para proyectos que tienen una estructura repetitiva.

Original en anchura, esta aproximación realiza el esquema general del proyecto antes de presentarlo en detalle, una ventaja de esto es que ayuda a planificar el diseño de la interactividad y establece la continuidad de un proyecto.

Estudios de diseño, es un estudio o experimento centrado en un problema de diseño determinado; un ejemplo sería el estudio para comprobar si es mejor una secuencia de fotografías o una película.

Simulación, las ilustraciones muestran algunos aspectos del diseño del producto sin entrar en aspectos relacionados con la funcionalidad ni profundidad del producto; de esta manera se proporciona un vistazo global del diseño del proyecto tanto al equipo de desarrollo como al cliente.

Herramientas para el diseño del prototipo

Las herramientas para hacer prototipos permiten hacer giros rápidos de ideas y soluciones, estas herramientas no son necesariamente las mismas que se van a utilizar

posteriormente en la producción, por lo que puede que para realizar el producto final se necesite una herramienta con más potencia.

FASE III: PRODUCCIÓN

MÉTODOS DE PRODUCCIÓN

En algunos casos el mismo entorno que se utiliza para hacer el prototipo es el mismo que se utiliza para hacer la producción, entonces el proceso de producción consiste en “rellenar” el modelo que se ha creado previamente.

Puede ocurrir que las herramientas del prototipo y de la producción sean diferentes, por lo que el equipo de programadores tendría que elaborar la estructura proporcionada por el prototipo en la herramienta de producción.

En estos dos casos el equipo de programadores debe crear un modelo terminado y optimizado antes de que otros empiecen a duplicar y a integrar elementos, de otra forma si el modelo no ha sido terminado correctamente cualquier cambio que se realice con posterioridad tengan que repetirse en cada una de las partes del proyecto.

FASE IV: PRUEBA

PRUEBAS DE PUESTA A PUNTO

Prueba de interfaz

Estas pruebas mejoran las posibilidades de que el proyecto sea aceptado y utilizado después de que se produzca. Un proyecto se puede estar mejorando continuamente, pero hay que saber el momento en el que parar en base a los objetivos específicamente en la planificación.

La prueba de interfaz implica también hacer un balance entre las necesidades del usuario y las posibilidades técnicas actuales. Las limitaciones fuerzan a un equipo de diseño a preguntarse ¿qué es lo que realmente necesita el usuario para crear una experiencia interesante y útil? muchos desarrolladores se han dado cuenta a través de las pruebas de interfaz de que las interfaces simples son más efectivas y de que las tecnologías no debe intervenir en la forma del mensaje.

METODOLOGÍAS PEDAGÓGICAS

En el orden pedagógico asumir esta concepción implica entender que la educación y, en particular, la escuela y el profesor, tienen un papel rector en el sistema de influencias sociales que estimulan la formación y desarrollo de la personalidad del estudiante, por tanto, la función del profesor no puede ser la de facilitar la libre

expresión de las potencialidades “que trae” el estudiante, sino la de diseñar situaciones de aprendizaje que planteen retos al estudiante para que en el proceso de solución de las tareas de aprendizaje, en condiciones de interacción social, puedan formar y desarrollar las potencialidades que le permitan alcanzar la condición de sujetos de su actuación. En esta concepción el profesor no es un facilitador sino **un orientador del aprendizaje**.

ENFOQUE HISTORICO CULTURAL

El enfoque Histórico-Cultural permite comprender la necesaria unidad dialéctica entre la directividad y la no directividad del proceso de enseñanza-aprendizaje toda vez que reconoce la importancia de desarrollar la independencia y autonomía del estudiante en el proceso de su aprendizaje bajo la orientación del profesor, quien lo guía al plantearle tareas que estimulen la construcción de conocimientos, habilidades y motivos de actuación que lo conducen a su desarrollo personal.

El enfoque histórico-cultural, como tendencia pedagógica contemporánea, resulta un enfoque epistemológico que posee amplias perspectivas de aplicación en todos aquellos tipos de sociedad. En las cuales se promueva, de forma consecuente, el desarrollo de todos sus miembros mediante una inserción social consciente de éstos como sujetos de la historia, centrándose, de manera fundamental, en el desarrollo integral de la personalidad, sustento de la más eficiente y eficaz teoría de la enseñanza que se desarrolla en un espacio y en un tiempo concretos en el cual los hombres que han desarrollado una formación histórica y cultural determinada en la propia actividad de producción y transformación de la realidad objetiva interactúan de manera armónica.

En una unidad de intereses, con el propósito de transformarla en aras de su propio beneficio y del bienestar de la colectividad.

En Resumen, la esencia de la tendencia pedagógica del enfoque histórico-cultural centrada en Vygotsky es una concepción dirigida en lo fundamental a la enseñanza, facilitadora de un aprendizaje desarrollador, en dinámica interacción entre el sujeto cognoscente y su entorno social, de manera tal que se establece y desarrolla una acción sinérgica entre ambos, promotora del cambio cuantitativo-cualitativo del sujeto que aprende a punto de partida de la situación histórico cultural concreta del ambiente social donde el se desenvuelve.

CONSTRUCTIVISMO

El constructivismo es el modelo que mantiene que una persona, tanto en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento, no es tan solo un producto del

ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción de estos dos factores.

El constructivismo no es una tendencia pedagógica como tal, sino mas una metodología de la enseñanza que concibe al conocimiento como una construcción personal que realiza el hombre en interacción con el mundo circundante, en el cual encontramos diferentes posiciones de acuerdo al papel que adopte frente a la relación sujeto-objeto en el marco de las relaciones histórico-culturales.

- + Entre aportes presentes en su dimensión pedagógica que favorecen la enseñanza tenemos:
- + Reconoce la adquisición del conocimiento de una forma activa por parte del alumno.
- + Los nuevos conocimientos tienen su base en la reelaboración de conocimientos previos alcanzados por los estudiantes en etapas anteriores.
- + Enfatiza el papel del aprendizaje en base a un proceso de dialogo constructivo entre el alumno y el docente, donde también actúa como sujeto del aprendizaje, contribuyendo a desarrollar y modificar esas construcciones.
- + Realiza aportes metodológicos para la enseñanza como la utilización de mapas conceptuales, técnicas de solución de problemas y la V heurística que influye en la construcción del conocimiento, así como en su evaluación.

2.2 Funciones del Producto.

Las funciones que realizara en términos generales el sistema, deberá proporcionar soporte a las siguientes tareas que debe contener:

Modulo administrar usuarios en el cual se podrá hacer lo siguiente:

- + Adicionar Usuario: En este caso funcional del sistema el administrador podrá registrar a estudiantes nuevos.
- + Modificar Usuario: Aquí se puede modificar datos que han sido introducidos incorrectamente del estudiante o el docente.
- + Eliminar Usuario.

Modulo Administrar Contenido Temático en el cual se podrá hacer lo siguiente:

- + Adicionar Unidad
- + Modificar Unidad.
- + Eliminar Unidad.

Modulo Administrar Evaluación en el cual se podrá hacer lo siguiente:

- + Adicionar Evaluación.
- + Modificar Evaluación.
- + Eliminar Evaluación.

Modulo Administrar Actividad en el cual se podrá hacer lo siguiente:

- + Adicionar Actividad.
- + Modificar Actividad.
- + Eliminar Actividad.

Modulo Administrar Preguntas en el cual se podrá hacer lo siguiente:

- + Adicionar Preguntas.
- + Modificar Preguntas.
- + Eliminar Preguntas.

Modulo Administrar Respuestas en el cual se podrá hacer lo siguiente:

- + Adicionar Respuestas.
- + Modificar Respuestas.
- + Eliminar Respuestas.

Los estudiantes en el sistema podrán ver:

- + Ver contenidos de las Unidades: En este caso los estudiantes tienen a disposición todas las unidades en el sistema.
- + Ver Actividades: El estudiante podrá ver todo lo que se refiere a actividades de cada Unidad una vez finalizado el mismo.
- + Resolver Actividades: El estudiante podrá resolver las actividades de cada uno de las unidades.
- + Resolver Evaluación: En esta parte el estudiante podrá resolver todas las evaluaciones referente a las Unidades.
- + Ver Evaluación: Aquí el estudiante podrá ver la evaluación para poder resolverla en clases.
- + Ver videos: Se tendrá videos de cada unidad donde el estudiante pueda ver el que desee.
- + Ver imágenes: El estudiante podrá ver todas las imágenes.

2.3 Características del usuario

El sistema Multimedia deberá ofrecer una interfaz de usuario fácil de aprender y sencilla de manejar. El Sistema deberá presentar un alto grado de usabilidad. Lo deseable sería que un usuario nuevo se familiarice con el sistema en una o dos horas el usuario debería tener conocimientos básicos de Windows a nivel usuario.

Tipo de usuario	Docente _Administrador
Formación	Primaria
Habilidades	Conocimientos básicos de PC
Actividades	Podrá administrar a los usuarios (altas, bajas y modificaciones) y además podrá modificar las evaluaciones, etc.

Tipo de usuario	Docente_ Facilitador
Formación	Primaria
Habilidades	Conocimientos básicos de PC
Actividades	Podrá Ver reportes o historiales de notas de evaluaciones de cada estudiante y también podrá visualizar el contenido temático ver y también imprimir reportes.

Tipo de usuario	Estudiante
Formación	Secundaria
Habilidades	Conocimientos básicos de PC
Actividades	Podrá ver contenidos de los temas, Ver actividades, Resolver actividades, ver temas, ver contenido temático y por ultimo deberá resolver evaluaciones de los temas.

2.4 Restricciones generales

La aplicación se realizará con el software Macromedia Flash. Donde ira la programación

También utilizaremos otras herramientas CASE a lo largo de todo el desarrollo del producto.

El sistema Multimedia esta implementado solo en idioma Ingles y no así en otro idioma.

El sistema solo abarca el contenido de la materia Ingles I-Nivel Básico dirigido a los estudiantes de primer año de la carrera de Idiomas.

El usuario no podrá aumentar ni modificar los contenidos del sistema.

2.5 Suposiciones y dependencias

2.5.1 Suposiciones

En el documento se expresan los requisitos en términos de lo que el sistema debe proporcionar a los futuros usuarios que acceden a el para realizar alguna consulta.

El administrador serán los responsables de realizar alguna modificación en el sistema o Base de Datos, por otro lado el docente podrá administrar a todo el grupo de

estudiantes ya sea en el caso de evaluaciones referente a la asignatura de Ingles I- Nivel Básico.

Se asume que los requisitos descritos en este documento son estables una vez que sea aprobado por el Dpto. de Humanidades de la carrera de Idiomas A partir de ese momento, cualquier petición de cambios en esta especificación deberá ser aprobada por todas las partes, previo análisis del impacto que dicha petición de cambio supondrá para el sistema, para la BD o para los usuarios.

2.5.2 Dependencias

En el día a día, el sistema funcionará autónomamente, sin necesidad de comunicarse con otros sistemas similares, por lo que no hay dependencias respecto de otros sistemas.

Queda por definir la posibilidad de interactuar con otro sistema.

3. Requerimientos Específicos

En este apartado se presentan los requisitos funcionales que deberán ser satisfechos por el sistema. Todos los requisitos aquí expuestos son Esenciales, es decir, no sería aceptable un sistema que no satisfaga alguno de los requisitos aquí planteados.

Los requisitos expuestos en esta sección deberán cumplir los criterios de “testabilidad” y trazabilidad, permitiendo de esta manera, probar fácilmente el cumplimiento de los mismos por parte del sistema y acompañar la evolución natural del Sistema ante los cambios en los requerimientos.

3.1 Requisitos Generales

A continuación se describen algunos elementos pedagógicos que debemos incluir a lo largo del desarrollo del sistema.

3.2 Requerimientos funcionales.

3.2.1Requerimientos de todas las actividades

3.2.1 Aspectos Pedagógicos

A continuación se describen las funcionalidades que debe proporcionar el sistema.

Req (01) Hipertexto

En el sistema multimedia utilizaremos el hipertexto como enlaces (**Tips o con Links**) que nos lleven a la definición de la palabra que se encontraran en un glosario donde explique la definición de la misma. El hipertexto permite diferentes lecturas y distintos niveles de profundidad en la lectura.

También abre la posibilidad de la interactividad. Las funciones del lector que hoy ha pasado a ser usuario de la información se entremezclan con las del autor y la división entre ambos queda difuminada.

Req (02) Imágenes

- **Estáticas** en este caso se contara con imágenes que no tendrán movimiento lo cual significa que tendrá una baja participación del usuario en el sistema, las imágenes estáticas en algunos casos llegan con pérdida y utilizan el formato JPEG.
- **Dinámicas** en este caso se cuenta con imágenes que tienen movimiento lo cual significara una alta participación del usuario en el sistema, las imágenes animadas utilizan formato GIF las cuales no tienen mucha perdida.

Req (03) Videos

En este caso los videos irán ilustrar en diferentes unidades de lo que este dentro del contenido de la asignatura lo cual será más atrayente para el usuario donde se utilizara el software como ser el Sony Vegas también se utilizara formatos que sean compatibles con las demás herramientas como ser el QT (Quick Time) y editores de video.

Req (04) Base de Datos

En este caso el sistema utilizara una Base de Datos donde se almacenara toda la información que se desee saber y almacenar de los estudiantes, docentes, evaluaciones y actividades.

Req (05) Funcionamiento en red

El sistema funcionara en red, correrá en la plataforma Windows la Base de Datos Mysql y el lenguaje de programación PHP y el servidor apache.

REQUERIMIENTOS FUNCIONALES.

Req (06) Inicialización de la aplicación. Introducción.

El uso por primera vez de la aplicación se lo tiene que tener instalada en un computador la cual contendrá todo el contenido de la asignatura Ingles I-Nivel Basico.

El docente tendrá otro rol de administrador donde podrá dar altas bajas modificaciones a los usuarios ya sea estudiantes y docentes.

Entradas.

En primer lugar se ingresa al sistema ya sea logueado o con ingreso libre después se puede ver el contenido temático de la asignatura para posteriormente seguir interactuando con el sistema.

Proceso.

El sistema se mantiene activo y a disposición del docente y estudiantes.

Salida.

Muestra toda la información basada en el contenido temático en el computador donde esta instalado el sistema Multimedia.

Req (07) Adicionar Usuario.

Introducción.

Adicionar un nuevo docente o estudiante con todos sus datos que deben ser introducidos en la Base de Datos.

Entradas.

En primer lugar se introduce registro universitario (RU) del alumno, luego ci, nombre, apellido paterno, apellido materno, fecha, docente, gestión, cod docente y categoría.

Proceso.

El sistema almacena en su memoria toda la información para poderla guardar y actualizar a lo largo del semestre.

Salida.

Almacenar la información en el computador donde esta instalado el sistema Multimedia

Req (08) Modificar Usuario.

Introducción.

Se modifica todos los datos ya sea de los docentes o los estudiantes que fueron almacenados incorrectamente.

Entradas.

En primer lugar se podrá modificar registro universitario (RU) del alumno, luego ci, nombre, apellido paterno, apellido materno, y también datos de los docentes que se introdujeron incorrectamente.

Proceso.

El sistema almacena en su memoria todos los datos que fueron modificados para guardarlos correctamente en la base de datos.

Salida.

Almacenar la información en la Base de Datos del sistema Multimedia.

Req (09) Eliminar Usuario.

Entrada.

Se tendrá la opción para poder guardar los datos del usuario en la BD del sistema.

Proceso.

Se podrá guardar todos los datos de los usuarios los mismos posteriormente serán almacenadas en la BD.

Salida.

Visualiza un mensaje de que los datos fueron almacenados correctamente.

Req (10) Adicionar Unidad .

Introducción.

Administrar contenido temático es donde el docente podrá subir nuevos archivos.

Entradas.

En primer lugar se ingresa al sistema para poder subir nuevos títulos o subtítulos o también archivos que quiera agregar al contenido. Como entrada se tendrá espacios vacíos donde se llenará los datos nuevos para adicionar.

Proceso.

Se adiciona nuevo contenido y se almacena toda la información referente al contenido.

Salida.

Mensaje que se adiciono los datos correctamente y se almacena en la Base de datos.

Req (11) Modificar Unidad.

Introducción.

Modificar contenido en este caso el docente podrá actualizar el contenido.

Entradas.

Se mostrara una opción donde el docente pueda ingresar a modificar el contenido.

Proceso.

Modificar el contenido que se desea cambiar.

Salida.

Información del contenido almacenada correctamente.

Req (12) Eliminar Unidad.

Introducción.

Eliminar algún contenido temático.

Entrada.

El docente podrá eliminar datos del contenido temático.

Proceso.

Mensaje de confirmación para estar seguro de eliminar esa información.

Salida.

Mostrar en pantalla mensaje de eliminación del contenido.

Req (13) Guardar Contenido Temático.

Entrada.

Se tendrá la opción para poder guardar el contenido temático en el sistema.

Proceso.

Se podrá guardar el contenido temático luego será almacenado en la BD.

Salida.

Se visualiza un mensaje de que los datos fueron almacenados en la BD.

Req (14) Adicionar Actividades

Introducción.

Administrar espacio educativo.

Entrada.

Se podrá registrar todos los datos referentes a nuevas actividades donde estarán los campos vacíos para poder adicionar una nueva actividad.

Proceso.

Almacenar toda la información referente a la nueva actividad que se adiciono.

Salida.

Mostrar mensaje de que los datos fueron adicionados correctamente.

Req (15) Modificar Actividades

Entrada.

Se tendrá todos los campos con los datos de la actividad en el sistema para poder modificarlos posteriormente.

Proceso.

Se modificaran todos los datos que estén erróneos y se guardara en la Base de Datos.

Salida.

Visualiza la pantalla con un mensaje de que los datos fueron modificados correctamente.

Req (16) Eliminar Actividades.

Entrada.

Se tendrá un detalle de todas las actividades de los temas en el sistema.

Proceso.

Se podrá seleccionar una de las actividades que deseo eliminar.

Salida.

Se muestra un mensaje que la actividad fue eliminada correctamente.

Req (17) Guardar actividades

Entrada.

Se tendrá la actividad resuelta en el sistema.

Proceso.

Se podrá guardar la actividad resuelta.

Salida.

Se visualiza la actividad resuelta guardada en la Base de Datos.

Req (18) Adicionar Evaluaciones

Entrada.

Se tendrá la los campos vacios para poder llenar todos los datos referentes a una nueva evaluación en el contenido del sistema.

Proceso.

Se podrá registrar datos de una nueva evaluación al contenido.

Salida.

Se almacena todos los datos referentes a la nueva evaluación en el sistema.

Req (19 Modificar Evaluaciones.

Entrada.

Se tendrá una ventana con todos los campos con datos llenos de la evaluación en la BD.

Proceso.

Se podrá modificar todos los datos erróneos de las evaluaciones.

Salida.

Se visualiza un mensaje de que los datos fueron modificados correctamente.

Req (20) Eliminar Evaluaciones.

Entrada.

Se tiene una lista de todas las evaluaciones almacenadas en la BD del sistema.

Proceso.

Se podrá seleccionar una evaluación de la lista y se procede a eliminar la evaluación.

Salida.

Se visualiza un mensaje de eliminación de la evaluación.

Req (21) Guardar Evaluación.

Entrada.

Se tendrá una evaluación resuelta en el sistema.

Proceso.

Se podrá seleccionar la opción guardar en la BD del sistema.

Salida.

Se almacena en la Base de Datos.

Req (22) Reporte de Nota.

Entrada.

Se tendrá un campo donde el docente podrá adicionar una nueva nota para las evaluaciones en el sistema.

Proceso.

Se podrá registrar una nueva nota ponderada para las evaluaciones referentes a los temas.

Salida.

Se almacena la nota referente a las evaluaciones en la BD del sistema.

Req (23) Adicionar Pregunta.

Entrada.

Se tendrá campos vacios referentes a las preguntas en el sistema.

Proceso.

Se podrá llenar todos los campos vacios en el sistema.

Salida.

Se almacenan los datos en la base de datos del sistema.

Req (24) Modificar Pregunta.

Entrada.

Se tendrá los campos con datos llenados en el sistema.

Proceso.

Se podrá modificar todos los datos erróneos que fueron almacenados.

Salida.

Se visualiza un mensaje de datos modificados correctamente.

Req (25) Eliminar Pregunta.

Entrada.

Se tiene una lista con todas las preguntas en el sistema.

Proceso.

Se selecciona una pregunta de la lista y se procede a eliminar.

Salida.

Mensaje de eliminación correcta.

Req (26) Guardar Pregunta.

Entrada.

Se tendrá la opción para poder guardar las preguntas en el sistema.

Proceso.

Se podrá guardar las preguntas que luego serán almacenadas.

Salida.

Se visualiza un mensaje almacenamiento en la base de datos.

Req (27) Adicionar Tipo de Pregunta

Entrada.

Se tienen los campos vacíos en la tabla de tipo de preguntas en el sistema.

Proceso.

Se llena todos los datos en el registro.

Salida.

Se visualiza un mensaje de datos almacenados correctamente.

Req (28) Modificar Tipo de Pregunta

Entrada.

Se tiene los campos llenos de la tabla en el sistema.

Proceso.

Se podrá modificar todos los datos erróneos de la tabla tipo de preguntas.

Salida.

Se visualiza un mensaje de datos modificados correctamente.

Req (29) Eliminar tipo de preguntas.

Entrada.

Se tiene una lista con todos los tipos de preguntas que están almacenadas en el sistema.

Proceso.

Se podrá seleccionar una que se desee eliminar se acepta.

Salida.

Se visualiza un mensaje de datos borrados correctamente.

Req (30) Guardar tipo de preguntas.

Entrada.

Se tiene un tipo de pregunta abierta en el sistema.

Proceso.

Se podrá seleccionar la opción de guardar y se almacena en la Base de Datos en el sistema.

Salida.

Se visualiza un mensaje de datos guardados correctamente.

Req (31) Adicionar Respuesta.

Entrada.

Se tendrá los campos vacios en el sistema.

Proceso.

Se podrá llenar todos los campos vacios con datos referentes a la respuesta.

Salida.

Se visualiza un mensaje de datos guardados correctamente.

Req (32) Modificar Respuesta.

Entrada.

Se tendrá los campos con datos llenados de la respuesta en el sistema.

Proceso.

Se podrá modificar todos los datos erróneos que fueron almacenados.

Salida.

Se visualiza un mensaje de datos modificados correctamente.

Req (33) Eliminar Respuesta.

Entrada.

Se tiene una lista con todas las preguntas que están almacenadas en el sistema.

Proceso.

Se podrá seleccionar una que se desee eliminar se acepta.

Salida.

Se visualiza un mensaje de datos borrados correctamente.

Req (34) Guardar Respuesta.

Entrada.

Se tiene una respuesta que se desea guardar en el sistema.

Proceso.

Se podrá seleccionar la opción guardar respuesta.

Salida.

Se visualiza un mensaje de datos guardados correctamente.

Req (35) Ver Reporte de Itinerario de estudiantes.

Introducción.

Ver todos los reportes de las diferentes evaluaciones ya sea individual y grupal.

Entrada.

Como entrada se tendrá la evaluación resuelta que tiene preguntas de selección y opciones para que pueda responder, también se tendrá el nombre de la asignatura, nombre del docente, nombre del estudiante, apellido paterno, apellido materno, Ru y Ci.

Proceso.

Almacenar toda la información con los reportes de las evaluaciones resueltas y actualizar la base de datos para que el docente pueda ver el reporte de la evaluación.

Salida.

Reporte de notas de evaluaciones con notas de los estudiantes ya sea individual y grupal.

3.3 Requisitos no funcionales

3.4.1 Requisitos calidad no funcionales

Req (36) Requisitos de rendimiento

- ✚ La carga de los resultados de cada evaluación debe ser inmediata a la terminación de cada uno de las unidades.
- ✚ El tiempo de respuesta a las consultas a las actividades o a los hipertextos deben estar de acuerdo al lapso de un determinado tiempo.

Req (37) Seguridad

- ✚ Cuando un usuario intente conectarse al sistema deberá introducir su nombre de usuario y clave de acceso y el sistema deberá comprobar que se trata de un usuario autorizado.
- ✚ Tendrá un intento de tres veces para poder ingresar al sistema el docente como administrador después de esto si no puede ingresar se cerrara la aplicación.
- ✚ El sistema de información tendrá distintos tipos de usuarios y a cada uno de ellos se le permitirá únicamente el acceso a las funciones que le correspondan.
- ✚ El procedimiento de recuperación luego de una caída debe estar documentado.
- ✚ El procedimiento de copias de backup y su resguardo debe estar documentado.

Req (38) Fiabilidad

Cualquier transacción finalizada por un usuario deberá ser procesada exitosamente con una tasa de error del 0%. En el caso de un error de procesamiento, la transacción no se deberá considerar finalizada.

Req (39) Disponibilidad

El sistema deberá proveer tolerancia a fallos garantizando una disponibilidad del 99.9% y si bien no se implementará en una primera etapa, se deberá diagramar un mecanismo de recuperación en desastres.

Req (40) Mantenibilidad

El mantenimiento del Sistema debe ser cuando este lo requiera.

La entrada de los datos se debe hacer cuando el docente como administrador quiera hacer alguna modificación o adicionar algo cuando requiera y sea necesario el usuario.

Req (41) Portabilidad

Todos los modelos deberán ser independientes de cualquier plataforma.
La totalidad del código desarrollado deberá ser compatible con las siguientes plataformas:

- + Adobe Flash CS4
- + 3DMX
- + Adobe Photo Shop
- + Sound Forge
- + Sony Vegas
- + MySQL y con lenguaje de programación PHP.

3.4 Requisitos de las interfaces externas

3.4.1 Interfaces de usuario

Req (42) La interfaz de usuario debe ser orientada a formularios, accesibles a través de un sitio en red de acuerdo a la definición permitiendo entre otras cosas, la obtención y procesamiento asincrónico de datos; el cálculo y procesamiento en el cliente y una interfaz intuitiva que facilite la navegación.

3.4.2 Interfaces de hardware

No se han definido.

3.4.3 Interfaces de software

Req (43) De momento, no habrá ninguna interfaz software con sistemas externos, interesantes, no obstante, analizar la posibilidad de conectar el sistema con aplicaciones de manejo de toda la funcionalidad que tendrá el sistema.

3.4.4 Interfaces de comunicación

No se han definido.