# Manual Usuario Objeto Virtual de Aprendizaje EnglishSoft Level A1

Documento N° 1

Soacha, Cundinamarca
Colombia

Proyecto "EnglishSoft Le\	vel	A1"
---------------------------	-----	-----

Desarrollo

Diseño

Producción

Brayan Fabian Silva Romero

2017, Universidad de Cundinamarca

Diag. 6 Bis N° 5-95

Soacha Cundinamarca

Teléfonos: 310 4790237

829 7206

Agradecimientos

Ing. Dilia Inés Molina

Manual elaborado por Brayan Fabian Silva Romero

Hecho en Colombia

# Contenido

1	C	Conte	enido	6
2	F	erimientos del sistema	9	
	2.1	RI	EQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE HARDWARE	9
	2.2	RI	EQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE SOFTWARE	9
3	II	NSTA	ALAR BASE DE DATOS DE MANERA LOCAL	9
4	\	/ENT	TANA FORMA DE INICIO DE SESION DE LA OVA	. 14
	4.1	IN	NICIO COMO ESTUDIANTE	15
	4.2	C	ONTENIDOS OVA ENGLISHSOFT LEVEL A1	17
	4	.2.1	CONTENIDO 1 – PRESENTE SIMPLE	. 17
	4.2.2		CONTENIDO 2 – THIRD PERSON DAILY ROUTINE	. 18
	4	.2.3	CONTENIDO 3 PRESENT CONTINUOUS	. 19
	4	.2.4	CONTENIDO 4 Wh Questions	. 20
	4.3	A(	CTIVIDADES DE LOS CONTENIDOS	. 21
	4	.3.1	ACTIVIDAD CONTENIDO 1	. 21
	4	.3.2	ACTIVIDAD CONTENIDO 2	. 22
	4	.3.3	ACTIVIDAD CONTENIDO 3	. 23
	4	.3.4	ACTIVIDAD CONTENIDO 4	. 24
	4.4	SE	ESION DEL DOCENTE	. 25
	4	.4.1	Loggin Docente	. 25
	4	.4.2	REGISTRO DOCENTE	26

4.4	.3	HOME DE	L DOCENT	E	 	 2
4.5	INIC	СІО СОМО	VISITANTE		 	 2

#### 1 Contenido

#### Presentación

El presente documento Manual usuario ha sido desarrollado bajo el marco del proyecto "EnglishSoft LevelA1" con el fin de proveer toda la información necesaria para el mantenimiento del software.

El manual usuario se refiere a información sumamente importante y que se hace necesaria con el fin de orientar a los usuarios a cómo usar el software, que pueden dentro del software.

Este sistema de información funciona bajo una interfaz sencilla, que al usuario no se la hará difícil la interacción con el software.

# Objetivo

Apoyar en el proceso de enseñanza-aprendizaje a los estudiantes y docentes del área de Ingles de la Universidad de Cundinamarca extensión Soacha mediante un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA).

# Finalidad del Manual

La finalidad de este manual usuario es la de proporcional al personal encargado del uso del Software la información suficiente para el uso apropiado del sistema por cada uno de los roles que lo componen

#### 2 Requerimientos del sistema

#### 2.1 REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE HARDWARE

Procesador: Core

Memoria RAM: Mínimo: 1 Gigabytes (GB)

Disco Duro: 80Gb.

#### 2.2 REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE SOFTWARE

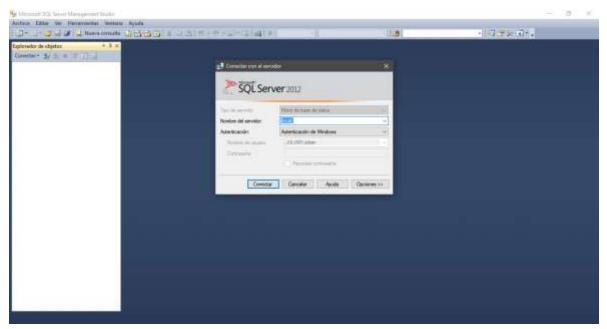
Privilegios de administrador

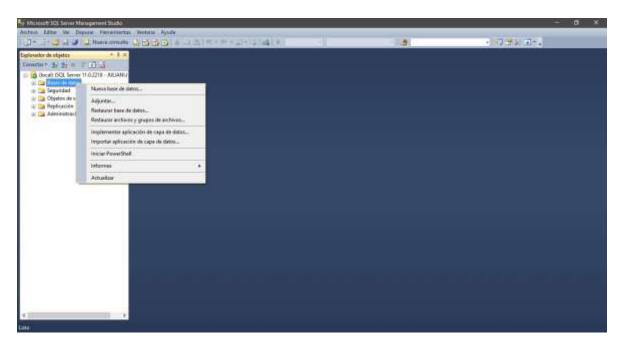
Sistema Operativo: Windows XP/Vista/7/8/10

Microsoft .Net 4

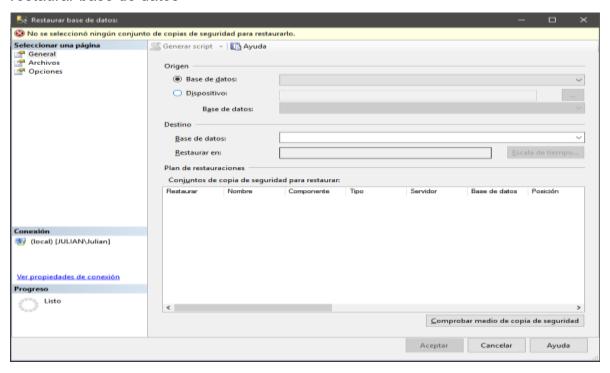
#### 3 INSTALAR BASE DE DATOS DE MANERA LOCAL

- Para un correcto funcionamiento en el momento de iniciar la OVA, se debe contar con el gestor de base de datos SQL SERVER 2012, posteriormente restaurar la base de datos, para que puede realizar la conexión el OVA y así poder almacenar los datos pertinentes.
- Se inicia la base de datos de manera local de tal manera que acceda sin ninguna contraseña e servidor.

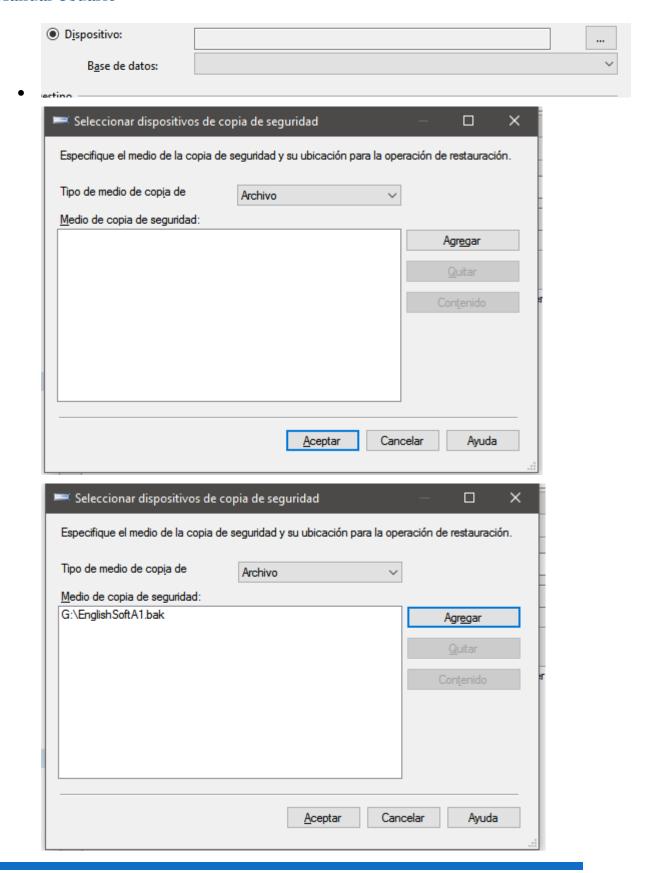


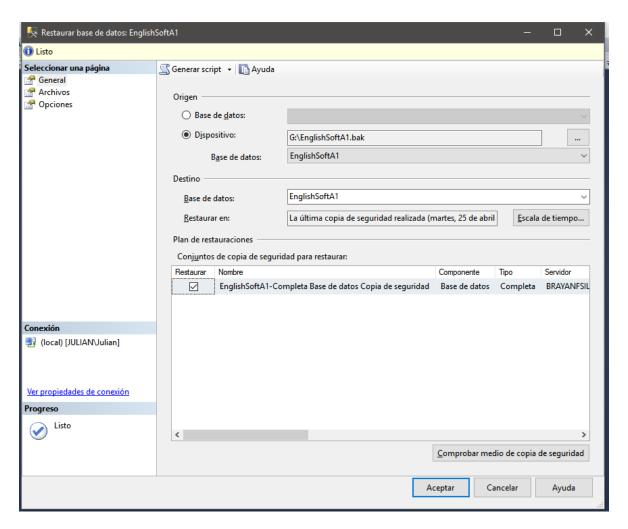


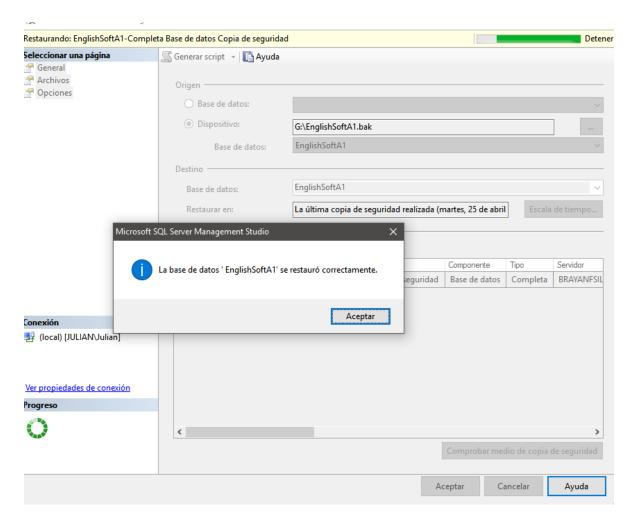
 Se dirige a la carpeta base de datos y dar clic derecho, seleccionar restaurar base de datos

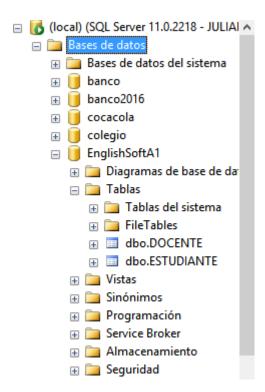


 Se selecciona la parte de dispositivo y se selecciona el origen donde se encuentra el archivo, la extension del archivo es .bak









#### 4 VENTANA FORMA DE INICIO DE SESION DE LA OVA



 En esta parte el usuario que ingrese elige cuál es su rol, para así empezar usar el OVA

#### 4.1 INICIO COMO ESTUDIANTE



dirigirá al "Home" de la OVA.

 En esta pantalla es la del inicio del estudiante el cual ingresa unos datos como:

- o ID
- Nombres
- Apellidos
- Docente encargado
- Al dar clic al botón login in cargara el contenido, posteriormente se



- Pantalla de Home, la cual se integra por los objetivos, contenidos y evaluaciones. En cada contenido estará la pertinente actividad a realizar por el estudiante.
- En los objetivos son los que se pretende que e estudiante cumpla al terminar de utilizar la OVA.

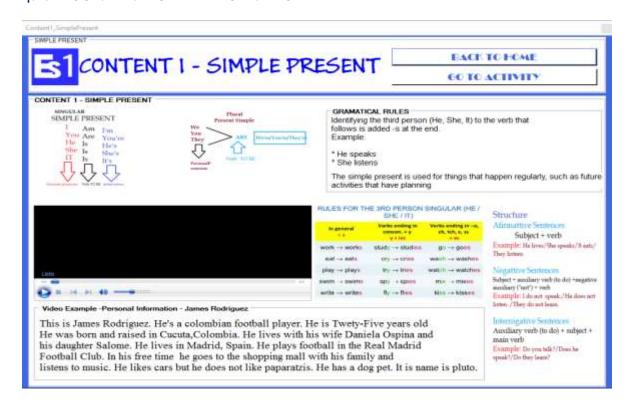


 En la parte de contenidos se encuentra para cual contenido elegir, son cuatro los contenidos



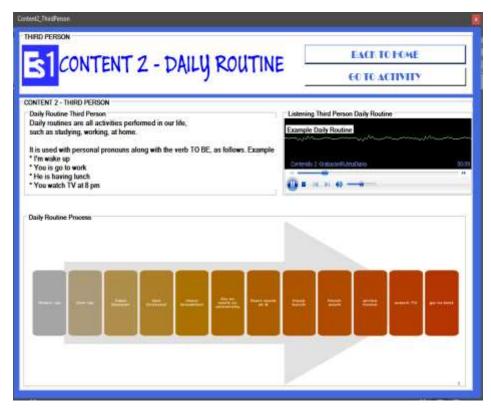
#### 4.2 CONTENIDOS OVA ENGLISHSOFT LEVEL A1

#### 4.2.1 CONTENIDO 1 – PRESENTE SIMPLE



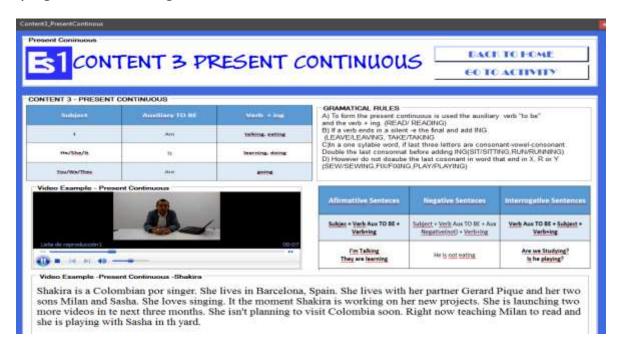
- En este primer contenido estará un video, unas imágenes, un texto para que pueda identificar y estrucutra oraciones en el presente simple de ingles.
- En la parte superior se encuentran dos botones, uno lo dirigira al HOME, el otro a desarrollar la actividad.

#### 4.2.2 CONTENIDO 2 – THIRD PERSON DAILY ROUTINE



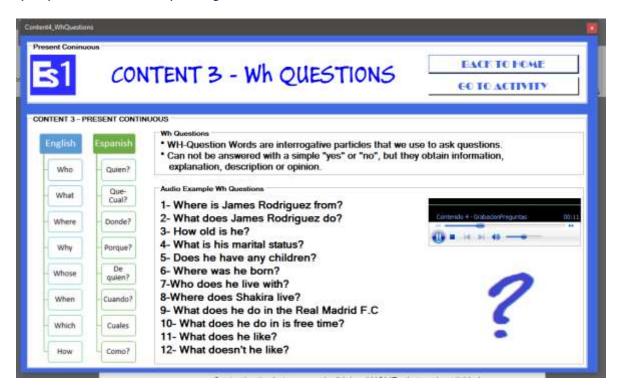
- En este contenido se encuentra lo concerniente a como realizar una rutina diaria enfocada a la tercera persona del inglés.
- Encontrará dos botones uno para dirigirse al HOME, el otro para ir a la actividad del contenido.

#### 4.2.3 CONTENIDO 3 PRESENT CONTINUOUS



- En este contenido estará un video, junto con las reglas gramaticales para realizar un buen uso del tema en en forma afirmativa, negatia e interrogativa
- Contendra dos botones uno lo dirigira al HOME, el otro a la actividad del contenido.

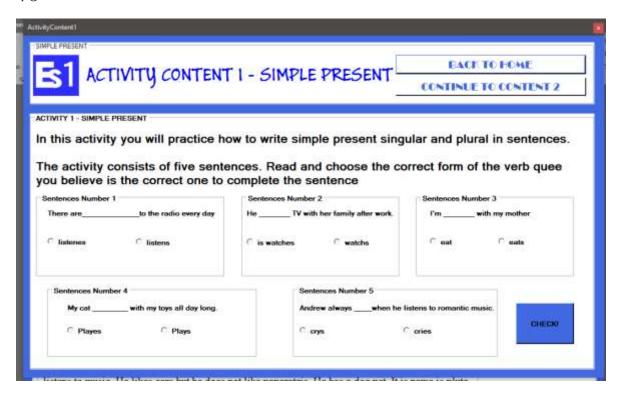
#### 4.2.4 CONTENIDO 4 Wh Questions



- Aquí estará como realizar las preguntas utilizando las Wh questions
   Tendra un audio, la imagen que determina que significa cada uno en español. Y los ejemplos de las oraciones.
- Tambien estarán los dos botones para ir al HOME y para realizar la actividad.

#### 4.3 ACTIVIDADES DE LOS CONTENIDOS

#### 4.3.1 ACTIVIDAD CONTENIDO 1



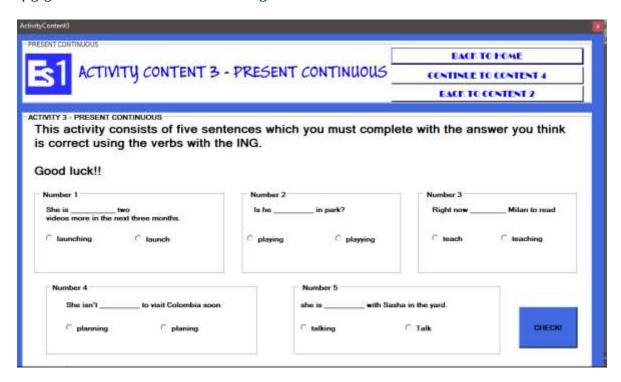
- Esta es la actividad el contenido 1 el cual trae cinco preguntas.
- Contendrá tres botones, dos de ellos en la aprte superior de la ventana,
   para ir al HOME o para seguir con el contenido 2
- El tercer botón verifica las respuesta selecccioandas y da el puntaje.

#### 4.3.2 ACTIVIDAD CONTENIDO 2



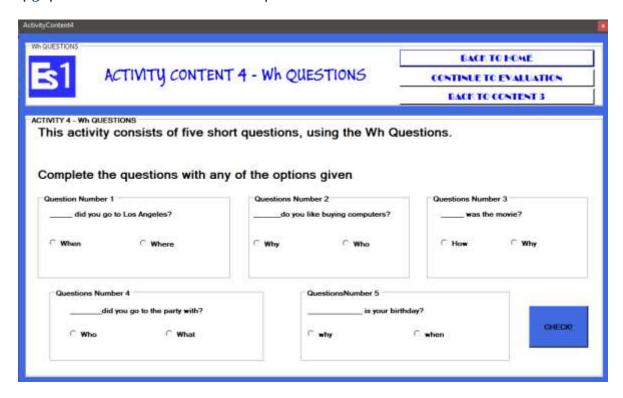
- Activida del contenido dos contiene cinco preguntas con dos unias respuestas, contiene cuatro botonoes
  - o El primer botono lo regresa al HOME
  - El segundo continua al contenido tres
  - El tercero devuelve al contenido 1
  - o L cuarto verifica las respuestas seleccionadas y da la nota obtenido

#### 4.3.3 ACTIVIDAD CONTENIDO 3



- Actividad del contenido tres contiene cinco preguntas contiene cuatro botones
  - o El primer botono lo regresa al HOME
  - o El segundo continua al contenido cuatro
  - o El tercero devuelve al contenido 2
  - o L cuarto verifica las respuestas seleccionadas y da la nota obtenido

#### 4.3.4 ACTIVIDAD CONTENIDO 4



- Actividad del contenido CUATRO contiene cinco preguntas contiene cuatro botones
  - o El primer botono lo regresa al HOME
  - El segundo continua a la evaluación
  - El tercero devuelve al contenido 3
  - o L cuarto verifica las respuestas seleccionadas y da la nota obtenido

#### 4.4 SESION DEL DOCENTE

#### 4.4.1 Loggin Docente



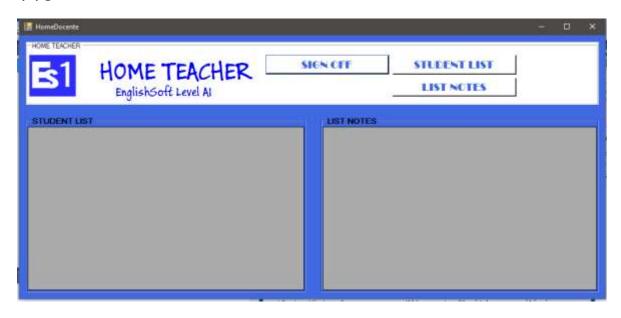
- Este es el login del docente para ingrear a su rol
- Si no esta registrado lo puede hacer dando click en Sign Up

#### 4.4.2 REGISTRO DOCENTE



 Se llena el formulario y se registra, aparecerá una ventana indicando si se guardo correcta o incorrectamente

#### 4.4.3 HOME DEL DOCENTE



- El docente podrá hacer un listado de sus estudiantes a cargo
- Obtener un listado de las notas de los estudiantes
- Un botón para salir de la sesión

#### 4.5 INICIO COMO VISITANTE

 En esta parte o rol podrá ingresar cuando no haya conexión a la base de datos, de tal manera que no podrá almacenar los datos, esto es solo por el estudiante. Por tal motivo contendrá el mismo HOME. Y podrá ejercer las mismas funciones.

