

Manual Usuario

Escuela De Programación Para Niños. Nivel 1 (5-7 Años)

Aleck Nicolas Bello Devia y Diego Alejandro Pedraza Rojas

Trabajo de grado para optar el título de Tecnólogo en Desarrollo de Software

Director(a):

Dilia Inés Molina Cubillos

Especializada en Informática y Multimedia

Universidad de Cundinamarca

Facultad de Ingeniería

Programa en Tecnología en Desarrollo de Software

Soacha, mayo de 2022

Tabla de Contenido

Tabla de Contenido.....	2
Lista De Tablas.....	3
Lista De Figuras	4
Introducción.....	5
Requerimientos del software	6
Como acceder a la Escuela de Programación.....	7
¿Cómo crear una cuenta?	7
Funcionamiento de la plataforma	11
¿El usuario es estudiante?	11
¿El usuario es docente?	13

Lista De Tablas

Tabla 1. Requerimientos del software	6
---	---

Lista De Figuras

Figura 1. Interfaz principal para seleccionar el rol.....	7
Figura 2. Formulario de logueo docente	8
Figura 3. Botón para finalizar el registro	9
Figura 4. Formulario de logueo estudiante.	9
Figura 5. Botón para finalizar el registro.	10
Figura 6. Interfaz del estudiante.....	11
Figura 7. Interfaz del módulo I	12
Figura 8. Interfaz Tema 1 y su actividad.....	12
Figura 9. Interfaz del docente.....	13
Figura 10. Interfaz visualización de datos.....	14

Introducción

El Manual de usuario tiene como objetivo brindar toda la información importante al usuario para la correcta utilización de la plataforma Escuela de Programación.

Escuela de Programación es una plataforma que sirve de apoyo para la enseñanza de los temas que ven a diario los estudiantes, vinculando actividades para estimular el razonamiento lógico en ellos. Además, representa una gran ayuda, ya que facilita su proceso de aprendizaje, es más fácil el entendimiento de los temas con estas actividades lúdicas e intuitivas.

El estudiante tendrá la plataforma disponible para que visualice los módulos, sus temas y realizar las respectivas actividades. Una vez finalizada cada actividad se visualizará su puntaje. El docente podrá visualizar los datos de sus estudiantes y su respectivo avance en la plataforma. Para una mejor experiencia podrá descargar un reporte con todos estos datos en un archivo .xlsx.

Requerimientos del software

La siguiente tabla muestra los requerimientos mínimos para el uso de Escuela de Programación.

Tabla 1

Requerimientos del software

REQUERIMIENTO	DESCRIPCION DEL REQUERIMIENTO
Sistema Operativo	Compatible con Windows, Linux, Mac OS.
Procesador	Intel Pentium o superior
Velocidad del procesador	2,60 GHz o superior
Memoria RAM	4 GB de RAM o superior
Navegadores	Disponible para para todos los navegadores (Edge, Firefox, Chrome).
Instalación	No requiere instalación

La tabla 1 muestra los requerimientos que necesita el ordenador. Elaboración propia

Como acceder a la Escuela de Programación

Para acceder a esta aplicaciones, solo tenemos que dirigirnos desde nuestro navegador web a <http://escueladeprogramacion31.epizy.com/>

¿Cómo crear una cuenta?

Para crear una cuenta en la Escuela de Programación, seleccionamos el tipo de cuenta o rol que tendrá en la plataforma, sea docente o estudiante.

Figura 1

Interfaz principal para seleccionar el rol.

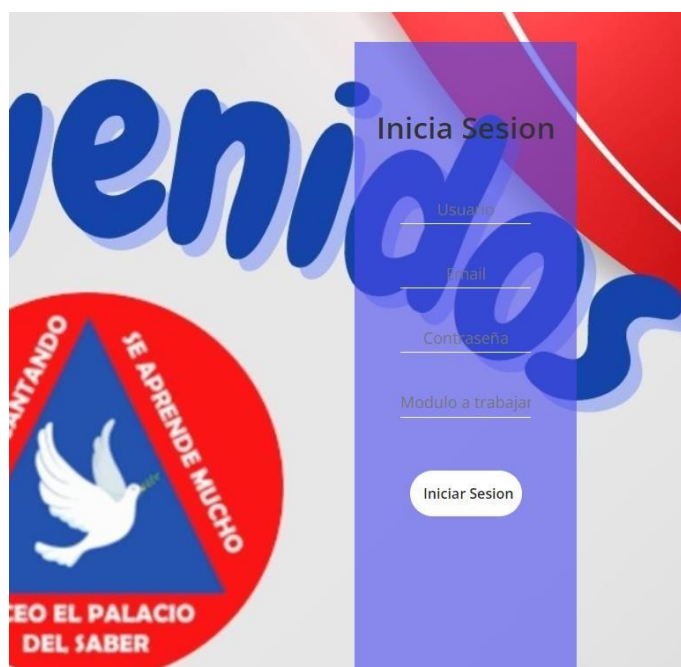


Nota. Página principal para seleccionar el rol. Fuente: Elaboración propia.

Una vez seleccionado el rol, nos dirigimos a llenar el formulario de registro que nos aparece:

Figura 2

Formulario de logueo docente.

The image shows a login form for teachers. On the left, there is a large blue graphic that says "Bienvenidos" (Welcome) and a circular logo with a white dove. The logo contains the text "ANTANDO SE APRENDE MUCHO" and "EO EL PALACIO DEL SABER". On the right, there is a purple vertical panel with the title "Inicia Sesión" (Log In). Below the title are four input fields: "Usuario" (Username), "Email", "Contraseña" (Password), and "Modulo a trabajar" (Module to work on). At the bottom of the panel is a white button with the text "Iniciar Sesión" (Log In).

Nota. Página principal para que el docente se registre. Fuente: Elaboración propia.

Vamos a ver cada uno de los campos del formulario, empezando desde arriba:

Usuario (Username). Es el nombre de usuario con el que accederemos a esta plataforma.

Correo (Email Address). Pondremos un correo válido.

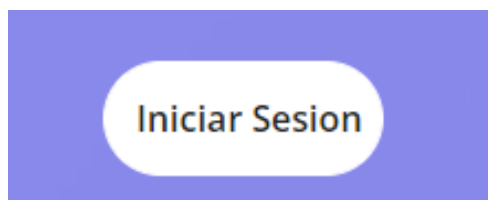
Contraseña (Password). Introducimos una contraseña que sea segura para poder acceder a la aplicación.

Modulo a trabajar (Module). Introducimos un número de 1 a 4 ya que son los módulos que tiene la fase I. Al seleccionar el número quiere decir que vamos a trabajar ese módulo con los estudiantes.

Para terminar con el registro pulsamos el botón blanco "Iniciar sesión".

Figura 3

Botón para finalizar el registro.



Nota. Presiona el botón para finalizar el registro. Fuente: Elaboración propia.

Por parte del estudiante su registro es distinto, solo llenaremos los siguientes datos que nos aparece:

Figura 4

Formulario de logueo estudiante.



Nota. Página principal para que el estudiante se registre. Fuente: Elaboración propia.

Los campos que llenara el estudiante son los siguietes:

Nombres (Name). Es el nombre del estudiante que va a realizar las actividades.

Apellidos (Lastname). Pondremos los apellidos del estudiante.

Modulo a estudiar (Module). Introducimos un numero de 1 a 4 que haya seleccionado el docente para realizar la respectiva actividad del módulo.

Para terminar con el registro pulsamos el botón blanco “Registrarse”.

Figura 5

Botón para finalizar el registro.



Nota. Presiona el botón para finalizar. Fuente: Elaboración propia.

Funcionamiento de la plataforma

Luego de ingresar a la plataforma mediante el rol ya sea estudiante o docente. La aplicación mostrara un contenido especial para cada tipo de usuario descrito a continuación:

¿El usuario es estudiante?

Tiene la opción de módulos donde estará desde el módulo I hasta el IV.

Figura 6

Interfaz del estudiante.



Nota. Interfaz del estudiante una vez logueado. Fuente: Elaboración propia.

Una vez seleccionado el módulo a trabajar, verán el listado de los temas arealizar.

Figura 7

Interfaz del módulo I



Nota. Interfaz del módulo I con los temas a ver. Fuente: Elaboración propia.

Al seleccionar un tema, podrá visualizar una explicación de esta misma y una imagen alusiva. Por último, encontrara una actividad a realizar que finalizada mostrar su puntaje.

Figura 8

Interfaz Tema 1 y su actividad



Nota. Interfaz del tema 1 y su actividad del módulo I. Fuente: Elaboración propia.

¿El usuario es docente?

Tiene la opción de visualizar las actividades y descargar el reporte de sus estudiantes.

Figura 9

Interfaz del docente



Nota. Interfaz del docente una vez logueado. Fuente: Elaboración propia.

El docente antes de descargar el reporte podrá visualizar los datos en una tabla donde estarán almacenados todos los registros de sus estudiantes.

Figura 10

Interfaz visualización de datos

ESCUELA DE PROGRAMACION INICIO

Reporte

Nombre	Apellido	Modulo	Docente	Fecha
Vareri Juliana	Roa Romero	1	Mabarisol@Hotmail.Com	2022-05-17 09:31:55
Samuel	Urrego	1	Mabarisol@Hotmail.Com	2022-05-17 09:31:55
Johan Stiven	Oyola Padilla	1	Mabarisol@Hotmail.Com	2022-05-17 09:31:55
ISABELA	VALCACER	1	Mabarisol@Hotmail.Com	2022-05-17 09:31:55

DESCARGAR REPORTE

Encuentranos Bogota-Colombia

Informacion Inicio Sobre Nosotros Modulos

Contactanos Calle 16 Sur N° 5-300 310 2379196

Created By Aleck B. & Diego P. All Rights Reserved.

Nota. Interfaz para visualizar datos antes de descargar el reporte. Fuente: Elaboración propia.