

1 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

Descripción del área:

El equipo de desarrollo consta de 7 áreas principales:

El *autor de contenido* es aquella persona que tiene un amplio dominio de los contenidos de la materia que se va a reconvertir a la modalidad en línea. Entre las funciones que realiza esta la búsqueda y selección de materiales según los contenidos temáticos de la asignatura a reconvertir; diseña las actividades de aprendizaje que el estudiante realizará para cumplir con los objetivos de la materia y elabora los materiales didácticos necesarios.

Diseño Instruccional es una metodología de planificación pedagógica, que sirve de referencia para producir una variedad de materiales educativos, adaptados a las necesidades estudiantiles. Con la participación de esta área se asegura la calidad del aprendizaje.

Revisión didáctica pedagógica se define como una instancia que permite valorar la coherencia y pertinencia de los elementos constitutivos del guión Instruccional, además observa la congruencia de los contenidos conforme a los criterios del diseño Instruccional.

Un *corrector de estilo* es un profesional dedicado esencialmente a pulir y limar aquellos errores sintácticos y gramaticales que afectan al estilo y/o que desvirtúan y dificultan el sentido recto de lo que se quiere decir.

El *diseñador gráfico* crea una identidad específica para cada una de las materias, manteniendo uniformidad en color, forma y equilibrio visual. Comprende y analiza las actividades propuestas por el diseñador instruccional, determinando el tipo de recurso visual que se adapte a las necesidades específicas de cada uno de los temas, además apoya en todos los aspectos de imagen al equipo de desarrollo.

Los encargados del área de *sistemas de información* realizan diferentes funciones, las cuales culminan con el diseño de la materia en línea.

Por último el área de *evaluación* es el proceso de obtener información y usarla para formar juicios que a su vez se utilizarán en la toma de decisiones, sirve para mejorar la calidad de los procesos de aprendizaje.

2 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

Justificación del proyecto:

A partir de las materias reconvertidas se elaboraron formatos para la solicitud de recursos y herramientas dinámicas para facilitar la comunicación con las áreas de sistemas y diseño gráfico, así se minimiza el margen de error en la funcionalidad y objetividad de las actividades.

3 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

Objetivo del proyecto:

El objetivo del proyecto es agilizar el proceso de reconversión de las asignaturas a la modalidad a distancia en línea, específicamente entre el Autor de Contenido (AC) y el Diseñador Instruccional (DI) por medio de un Sistema de seguimiento que haga las funciones de una bitácora, en la cual se registren las entrevistas para revisar los avances alcanzados en los contenidos de las actividades de las asignaturas.

4 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

Los problemas que puedes desarrollar son:

- No existía una manera organizada de realizar la evaluación de los contenidos, es decir, el registro era manual por parte de los Diseñadores Instruccionales, y nada funcional a la hora de realizar informes.
- Los datos y avances no se podían realizar de una manera estandarizada, es decir, cada DI realizaba su control dependiendo de sus maestros asignados, pero nunca era el mismo que realizaba otro DI, por lo que al querer unificar la información no se tenían los mismos datos, o hacían falta otros que detectar.
- La información no era visible para los administrativos, por lo que no se tenía conocimiento de la información ni del proceso de la reconversión, y se necesitaba solicitar los datos al área de Diseño Instruccional.

5 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

Solución a los problemas anteriores:

La solución es el de crear un sistema basando en web junto con una base de datos para mantener las diferentes observaciones de la materia que están siendo observadas o seguidas por los diseñadores instruccionales, y para la comodidad de la persona que va a realizar su trabajo de dar de alta los registros de seguimientos de las materias.

6 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

Alcances y limitaciones:

Alcances:

El sistema como está desarrollado por web sus alcances son más flexibles por su variedad de componentes para desarrollar un sitio web en la actualidad, porque las herramientas están disponibles para su desarrollo y la mayoría son libres para su uso profesional o para la enseñanza del mismo.

Limitaciones:

El usar las diferentes tecnologías para desarrollar el sitio desde el uso de cualquier editor hasta los componentes personalizados (se requiere tiempo y habilidad) por parte del desarrollador de algún sitio.

7 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

Fundamentos teóricos de las herramientas utilizadas:

Para la realización de este proyecto fueron necesarias las siguientes herramientas:

WampServer:

WAMP es el acrónimo usado para describir un sistema de infraestructura de internet que usa las siguientes herramientas:

Windows, como sistema operativo;

Apache, como servidor web;

MySQL, como gestor de bases de datos;

PHP (generalmente), Perl, o Python, como lenguajes de programación.

El uso de un WAMP permite servir páginas HTML a internet, además de poder gestionar datos en ellas, al mismo tiempo un WAMP, proporciona lenguajes de programación para desarrollar aplicaciones web. [11]

Apache:

El servidor HTTP Apache es un servidor web HTTP de código abierto para plataformas Unix (BSD, GNU/Linux, etc.), Microsoft Windows, Macintosh y otras, que implementa el protocolo HTTP/1.12 y la noción de sitio virtual. Cuando comenzó su desarrollo en 1995 se basó inicialmente en código del popular NCSA HTTPd 1.3, pero más tarde fue reescrito por completo. Su nombre se debe a que Behelendorf quería que tuviese la connotación de algo que es firme y enérgico pero no agresivo, y la tribu Apache fue la última en rendirse al que pronto se convertiría en gobierno de EEUU, y en esos momentos la preocupación de su grupo era que llegasen las empresas y "civilizasen" el paisaje que habían creado los primeros ingenieros de internet. Además Apache consistía solamente en un conjunto de parches a aplicar al servidor de NCSA. Era, en inglés, a patchy server (un servidor "parcheado"). [1]

PHP:

PHP es un lenguaje de programación interpretado, diseñado originalmente para la creación de páginas web dinámicas. Es usado principalmente para la interpretación del lado del servidor (server-side scripting) pero actualmente puede

8 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

ser utilizado desde una interfaz de línea de comandos o en la creación de otros tipos de programas incluyendo aplicaciones con interfaz gráfica usando las bibliotecas Qt o GTK+.[2]

PHPMYADMIN:

PHPMyAdmin es una herramienta escrita en PHP con la intención de manejar la administración de MySQL a través de páginas web, utilizando Internet.

Actualmente puede crear y eliminar Bases de Datos, crear, eliminar y alterar tablas, borrar, editar y añadir campos, ejecutar cualquier sentencia SQL, administrar claves en campos, administrar privilegios, exportar datos en varios formatos y está disponible en 62 idiomas. Se encuentra disponible bajo la licencia GPL.

Este proyecto se encuentra vigente desde el año 1998, siendo el mejor evaluado en la comunidad de descargas de SourceForge.net como la descarga del mes de diciembre del 2002. Como esta herramienta corre en máquinas con Servidores Web y Soporte de PHP y MySQL, la tecnología utilizada ha ido variando durante su desarrollo. [3]

MySQL:

MySQL es un sistema de gestión de bases de datos relacional, multihilo y multiusuario con más de seis millones de instalaciones. MySQL AB desde enero de 2008 una subsidiaria de Sun Microsystems y ésta a su vez de Oracle Corporation desde abril de 2009 desarrolla MySQL como software libre en un esquema de licenciamiento dual.

Por un lado se ofrece bajo la GNU GPL para cualquier uso compatible con esta licencia, pero para aquellas empresas que quieran incorporarlo en productos privativos deben comprar a la empresa una licencia específica que les permita este uso. Está desarrollado en su mayor parte en ANSI C.

Al contrario de proyectos como Apache, donde el software es desarrollado por una comunidad pública y los derechos de autor del código están en poder del autor individual, MySQL es patrocinado por una empresa privada, que posee el copyright de la mayor parte del código.[4]

9 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

Dreamweaver:

Adobe Dreamweaver es una aplicación en forma de estudio (basada en la forma de estudio de Adobe Flash) que está destinada a la construcción y edición de sitios y aplicaciones Web basados en estándares. Creado inicialmente por Macro media (actualmente producido por Adobe Systems) es el programa de este tipo más utilizado en el sector del diseño y la programación web, por sus funcionalidades, su integración con otras herramientas como Adobe Flash y, recientemente, por su soporte de los estándares del World Wide Web Consortium. Su principal competidor es Microsoft Expression Web y tiene soporte tanto para edición de imágenes como para animación a través de su integración con otras. Hasta la versión MX, fue duramente criticado por su escaso soporte de los estándares de la web, ya que el código que generaba era con frecuencia sólo válido para Internet Explore, y no validaba como HTML estándar. Esto se ha ido corrigiendo en las versiones recientes. [5]

ArgoUML:

ArgoUML es una aplicación de diagramas de UML escrita en Java y publicada bajo la Licencia BSD. Dado que es una aplicación Java, está disponible en cualquier plataforma soportada por Java. [6]

MySQL Workbench:

MySQL Workbench es un software creado por la empresa informática Sun Microsystems, esta herramienta permite modelar diagramas de entidad-relación para bases de datos MySQL. Puede utilizarse para diseñar el esquema de una base de datos nueva, documentar una ya existente o realizar una migración compleja.

La aplicación elabora una representación visual de las tablas, vistas, procedimientos almacenados y claves foráneas de la base de datos. Además, es capaz de sincronizar el modelo en desarrollo con la base de datos real, ingeniería inversa para importar el esquema de una base de datos ya existente el cual haya sido guardado o hecho copia de seguridad con MySQL Administrator.

10 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

MySQL Workbench también puede generar el guión necesario para crear la base de datos que se ha dibujado en el esquema; es compatible con los modelos de base de datos de DBDesigner 4 y soporta las novedades incorporadas en MySQL

5. [8]

11 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

Fundamentos teóricos de los conocimientos aplicados:

Triggers:

Un triggers (o disparador) en una Base de datos, es un procedimiento que se ejecuta cuando se cumple una condición establecida al realizar una operación. Dependiendo de la base de datos, los triggers pueden ser de inserción (INSERT), actualización (UPDATE) o borrado (DELETE). Algunas bases de datos pueden ejecutar triggers al crear, borrar o editar usuarios, tablas, bases de datos u otros objetos. [7]

Base de datos relacional:

Una base de datos relacional es una base de datos que cumple con el modelo relacional, el cual es el modelo más utilizado en la actualidad para implementar bases de datos ya planificadas. Permiten establecer interconexiones (relaciones) entre los datos (que están guardados en tablas), y a través de dichas conexiones relacionar los datos de ambas tablas, de ahí proviene su nombre: "Modelo Relacional". Tras ser postuladas sus bases en 1970 por Edgar Frank Codd, de los laboratorios IBM en San José (California), no tardó en consolidarse como un nuevo paradigma en los modelos de base de datos.[10]

UML:

Lenguaje Unificado de Modelado (LUM o UML, por sus siglas en inglés, Unified Modeling Language) es el lenguaje de modelado de sistemas de software más conocido y utilizado en la actualidad; está respaldado por el OMG (Object Management Group). Es un lenguaje gráfico para visualizar, especificar, construir y documentar un sistema. UML ofrece un estándar para describir un "plano" del sistema (modelo), incluyendo aspectos conceptuales tales como procesos de negocio y funciones del sistema, y aspectos concretos como expresiones de lenguajes de programación, esquemas de bases de datos y componentes reutilizables.

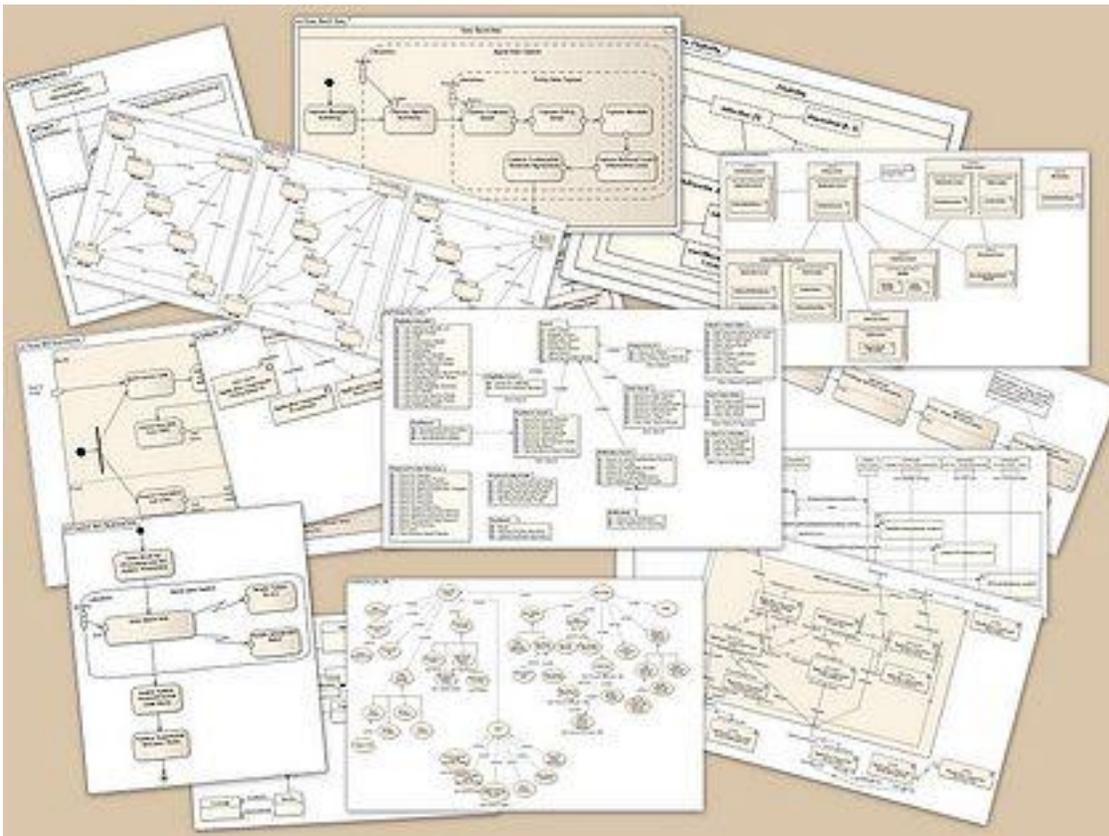
Es importante resaltar que UML es un "lenguaje de modelado" para especificar o para describir métodos o procesos. Se utiliza para definir un sistema, para detallar los artefactos en el sistema y para documentar y construir. En otras palabras, es el lenguaje en el que está descrito el modelo.

12 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

Se puede aplicar en el desarrollo de software entregando gran variedad de formas para dar soporte a una metodología de desarrollo de software (tal como el Proceso Unificado Racional o RUP), pero no especifica en sí mismo qué metodología o proceso usar.

UML no puede compararse con la programación estructurada, pues UML significa Lenguaje Unificado de Modelado, no es programación, solo se diagrama la realidad de una utilización en un requerimiento. Mientras que, programación estructurada, es una forma de programar como lo es la orientación a objetos, sin embargo, la programación orientada a objetos viene siendo un complemento perfecto de UML, pero no por eso se toma UML sólo para lenguajes orientados a objetos.

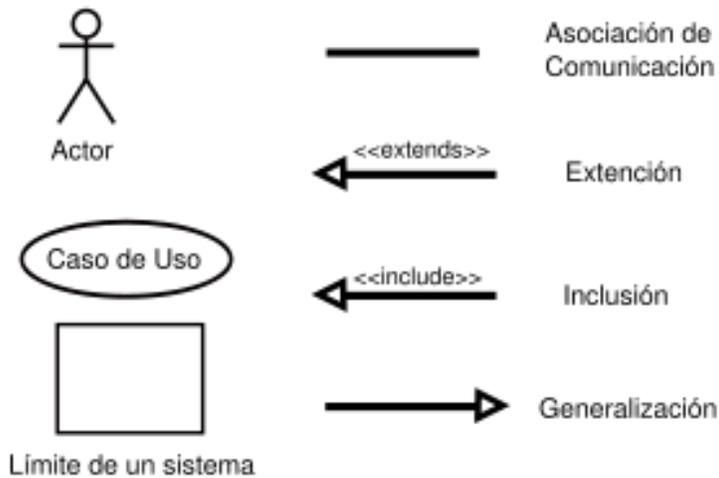
UML cuenta con varios tipos de diagramas, los cuales muestran diferentes aspectos de las entidades representadas. [12]



13 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

Diagrama de casos de uso:

En el Lenguaje de Modelado Unificado, un diagrama de casos de uso es una especie de diagrama de comportamiento. UML mejorado El Lenguaje de Modelado Unificado define una notación gráfica para representar casos de uso llamada modelo de casos de uso. UML no define estándares para que el formato escrito describa los casos de uso, y así mucha gente no entiende que esta notación gráfica define la naturaleza de un caso de uso; sin embargo una notación gráfica puede solo dar una vista general simple de un caso de uso o un conjunto de casos de uso. Los diagramas de casos de uso son a menudo confundidos con los casos de uso. Mientras los dos conceptos están relacionados, los casos de uso son mucho más detallados que los diagramas de casos de uso. [9]



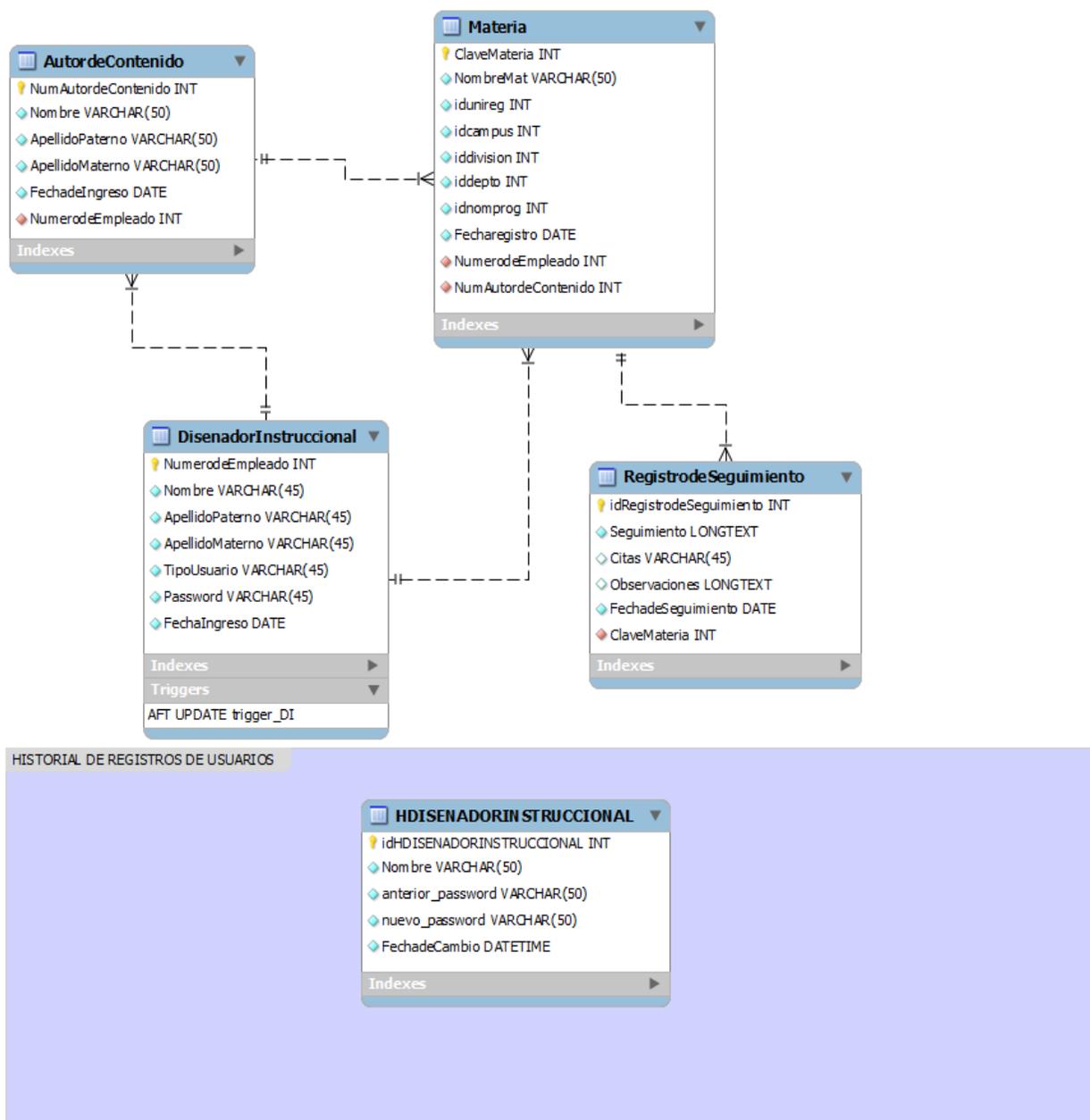
14 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

Elaboración del proyecto

La base de datos del proyecto

Para empezar a redactar esta parte lo primero es la base de datos.

La base de datos esta creada en MySQL (Véase en la parte de fundamentos teóricos de esta misma redacción) y el motor es una base de datos relacional (Véase en la parte de fundamentos teóricos de los conocimientos aplicados de esta misma redacción) esta es como la muestro en esta imagen



En la imagen muestro las tablas que están relacionadas, forma en que se lee es la

15 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

siguiente, las tablas son los cuadritos como por ejemplo “AutordeContenido” esa es una tabla en el motor de base de datos, la relación es de 1: n que significa que la tabla “AutordeContenido” tiene varios registros de la tabla “Materias”, y la tabla “Materias” tiene varios registros de la tabla “RegistroleSeguimientos” que también es una relación 1: n, la tabla “DiseñadorInstruccional” se relaciona con dos tablas “Materias” y con la de “AutordeContenido” igualmente tiene varios registros con esas dos tablas, esa es la forma de leer las relaciones entre las tablas, también tengo una tabla que sirve como un tipo de historial, para que para mantener una seguridad entre las personas que van a utilizar el sistema, en el sentido de cambiar las contraseñas de los usuarios del sistema, esta guarda la contraseña vieja y la nueva la fecha actual y quien fue quien hizo el cambio, la tabla está ligada a la tabla de “DiseñadorInstruccional”, como, por medio de un procedimiento que se llama “Trigger” o Disparador (Véase en la parte de fundamentos teóricos de los conocimientos aplicados de esta misma redacción) de esta forma todo el proceso de actualización será llevado a esta tabla que se llama “HDISEÑADORINSTRUCCIONAL”.

Ahora para llevar este modelo al motor de base de datos, lo que tenemos que hacer es crearnos un “script” o guion del modelo anterior el mismo programa brinda el soporte para llevar a cabo la tarea.

Teniendo en cuenta que ya tenemos el guion ahora debemos de escribir una instrucción para que el motor lea el guion como por ejemplo la siguiente instrucción lee el guion:

```
“./nombredelguion.sql”
```

Y listo el motor genera automáticamente el modelo lógico del modelo anterior, o la otra opción es el de usar alguna aplicación que lo haga más fácil todavía como por ejemplo el PHPMYAdmin (Véase en la parte de fundamentos teóricos de esta misma redacción).

16 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

Generar un modelo para entender el proyecto

Ahora sigue hacer lo que se llama un modelo que muestre como va a funcionar el sistema que se requiere por parte de algún negocio u empresa, para generar este modelo necesitamos un lenguaje de modelado para esto utilizaremos el UML (Véase en la parte de fundamentos teóricos de esta misma redacción).

Bueno utilice los diagramas de caso de uso (Véase en la parte de fundamentos teórico de los conocimientos aplicados de esta misma redacción) utilizando la herramienta ArgoUML (Véase en la parte de fundamentos teóricos de esta misma redacción) para mostrar las actividades realizadas por los usuarios del sistema.

Diseño del proyecto

Para el diseño del sitio utilice la herramienta denominada Dreamweaver (Véase en la parte de fundamentos teóricos de esta misma redacción) con esta herramienta se elaboro el diseño del sitio por simplicidad y comodidad y aparte tienes un vistazo de cómo va quedando el sitio, todo va en relación con las reglas del cliente.

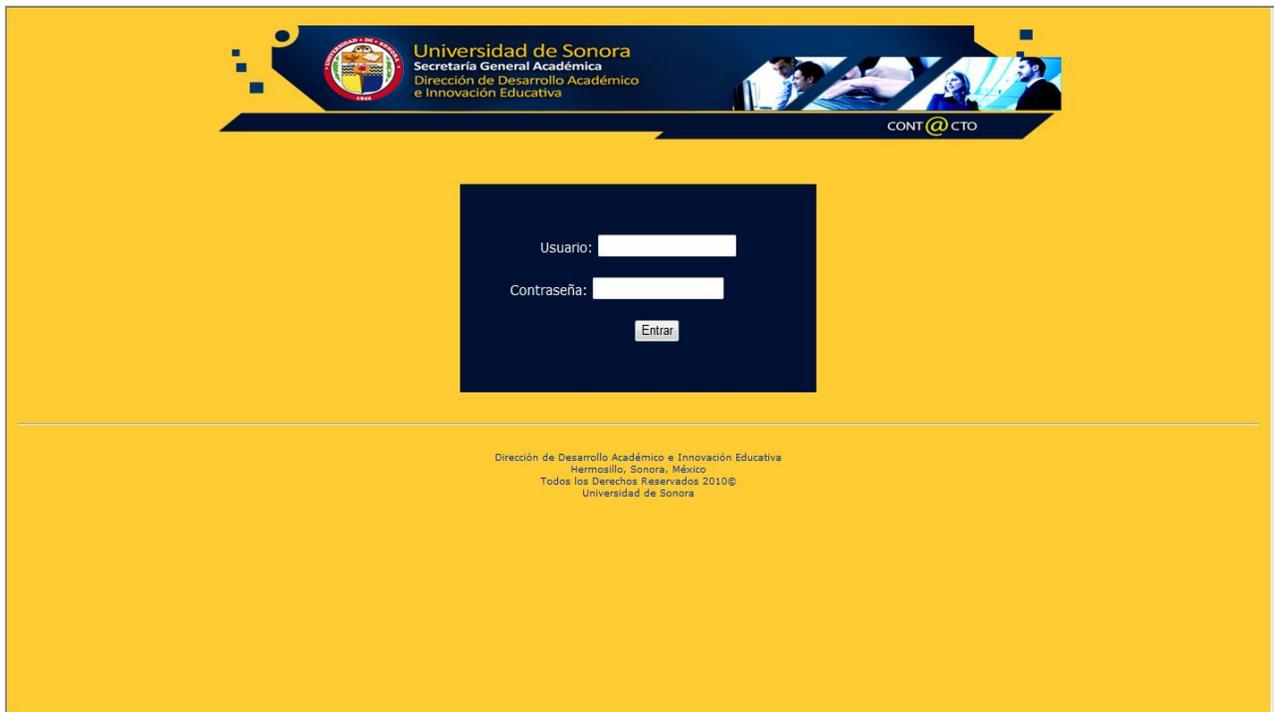
Los controles utilizados fueron los más básicos como lo son: tablas para definir un marco, cuadros de texto para enviar información, el span para mostrar texto estático, utilice los css (hojas de estilo en cascada) para hacerlo más simple el diseño, botones para accionar los eventos en la pagina, la utilización de menús para enlistar datos disponibles para la selección, un menú bar (barra de menús) para poner las funciones de los usuarios que van a usar el sitio o sistema, utilice también plantillas(Las plantillas son como moldes para que todas las ventanas o paginas guarden la misma apariencia) una plantilla para el administrador y otra para usuario normal, la diferencia es la funcionalidades de cada uno.

Codificación del proyecto

Para la codificación del sitio utilice el lenguaje PHP (Véase en la parte de fundamentos teóricos de esta misma redacción) cada página dinámica tiene un porción de PHP en su contenido para realizar una conexión con la base de datos, como también los controles para tomar información y compararla con la información de la base de datos, tanto como para enviarla y mostrarla al usuario del sitio.

17 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

Capturas del sitio



El índice

Funciones del Administrador



El inicio (Administrador)

18 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

Universidad de Sonora
Secretaría General Académica
Dirección de Desarrollo Académico e Innovación Educativa

CONT@CTO

Usuario: Carlos

[Cerrar Sesión](#) Inicio Registrar Reportes Otras [Cerrar Sesión](#)

No. de Empleado del Autor de Contenido:

Nombre:

Apellido Paterno:

Apellido Materno:

Dirección de Desarrollo Académico e Innovación Educativa
Hermosillo, Sonora, México
Todos los Derechos Reservados 2010 ©
Universidad de Sonora

Registrar autor de contenido (Administrador)

Universidad de Sonora
Secretaría General Académica
Dirección de Desarrollo Académico e Innovación Educativa

CONT@CTO

Usuario: Carlos

[Cerrar Sesión](#) Inicio Registrar Reportes Otras [Cerrar Sesión](#)

No. de Empleado del Diseñador Instruccional:

Nombre:

Apellido Paterno:

Apellido Materno:

Tipo de Usuario:

Contraseña:

Dirección de Desarrollo Académico e Innovación Educativa
Hermosillo, Sonora, México
Todos los Derechos Reservados 2010 ©
Universidad de Sonora

Registrar Diseñador Instruccional (Administrador)

19 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

Universidad de Sonora
Secretaría General Académica
Dirección de Desarrollo Académico e Innovación Educativa

CONT @ CTO

Usuario: Carlos

[Cerrar Sesión](#)

Inicio Registrar Reportes Otras Cerrar Sesión

Clave de la Materia:

Nombre de la Materia:

Unidad Regional:

Campus:

División:

Departamento:

Programa / Carrera:

No. Empleado del Autor de Contenido:

Dirección de Desarrollo Académico e Innovación Educativa
Hermosillo, Sonora, México
Todos los Derechos Reservados 2010©
Universidad de Sonora

Registrar Materia (Administrador)

Universidad de Sonora
Secretaría General Académica
Dirección de Desarrollo Académico e Innovación Educativa

CONT @ CTO

Usuario: Carlos

[Cerrar Sesión](#)

Inicio Registrar Reportes Otras Cerrar Sesión

Escriba el seguimiento de la materia:

Observaciones:

Citas: favor de utilizar el formato aaaa-mm-dd

Clave de la Materia:

Dirección de Desarrollo Académico e Innovación Educativa
Hermosillo, Sonora, México
Todos los Derechos Reservados 2010©
Universidad de Sonora

Registrar Seguimiento (Administrador)

20 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

The screenshot shows the 'Reporte de Autores de Contenido' page. At the top, there is a header with the Universidad de Sonora logo and the text 'Secretaría General Académica, Dirección de Desarrollo Académico e Innovación Educativa'. Below the header, there is a navigation menu with options: 'Inicio', 'Registrar', 'Reportes', 'Otras', and 'Cerrar Sesión'. The user is logged in as 'Usuario: Carlos'. The main content area features a table with the following columns: 'Nombre', 'Apellido Paterno', 'Apellido Materno', and 'Fecha de registro'. A button labeled 'Reporte de Autores de Contenido' is positioned below the table. At the bottom of the page, there is a footer with the text: 'Dirección de Desarrollo Académico e Innovación Educativa, Hermosillo, Sonora, México. Todos los Derechos Reservados 2010©, Universidad de Sonora'.

Reporte de los autores de contenido (Administrador)

The screenshot shows the 'Reporte de Materias' page. At the top, there is a header with the Universidad de Sonora logo and the text 'Secretaría General Académica, Dirección de Desarrollo Académico e Innovación Educativa'. Below the header, there is a navigation menu with options: 'Inicio', 'Registrar', 'Reportes', 'Otras', and 'Cerrar Sesión'. The user is logged in as 'Usuario: Carlos'. The main content area features a dropdown menu labeled 'Autor de Contenido: Seleccione un Autor de Contenido' with two buttons: 'Ver Materias' and 'Reporte de Materias'. Below this, there is a table with the following columns: 'Clave de la Materia', 'Nombre de la Materia', 'Unidad Regional', 'Campus', 'Division', 'Departamento', 'Programa de la Materia', and 'Fecha de Registro'. At the bottom of the page, there is a footer with the text: 'Dirección de Desarrollo Académico e Innovación Educativa, Hermosillo, Sonora, México. Todos los Derechos Reservados 2010©, Universidad de Sonora'.

Reporte de materias (Administrador)

21 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

The screenshot shows the 'Reporte de los seguimientos' page. At the top, there is a header for 'Universidad de Sonora' with the logo and text: 'Secretaría General Académica', 'Dirección de Desarrollo Académico e Innovación Educativa', and 'CONT @ CTO'. Below the header, there is a navigation menu with 'Inicio', 'Registrar', 'Reportes', 'Otras', and 'Cerrar Session'. The user is identified as 'Usuario: Carlos'. The main content area contains a dropdown menu for 'Materia: Seleccione una Materia' with buttons for 'Ver Seguimiento' and 'Generar Reporte'. Below this are four input fields: 'Seguimiento:', 'Observaciones:', 'Citas:', and 'Fecha del Seguimiento:'. At the bottom, there is a footer with the text: 'Dirección de Desarrollo Académico e Innovación Educativa', 'Hermosillo, Sonora, México', 'Todos los Derechos Reservados 2010©', and 'Universidad de Sonora'.

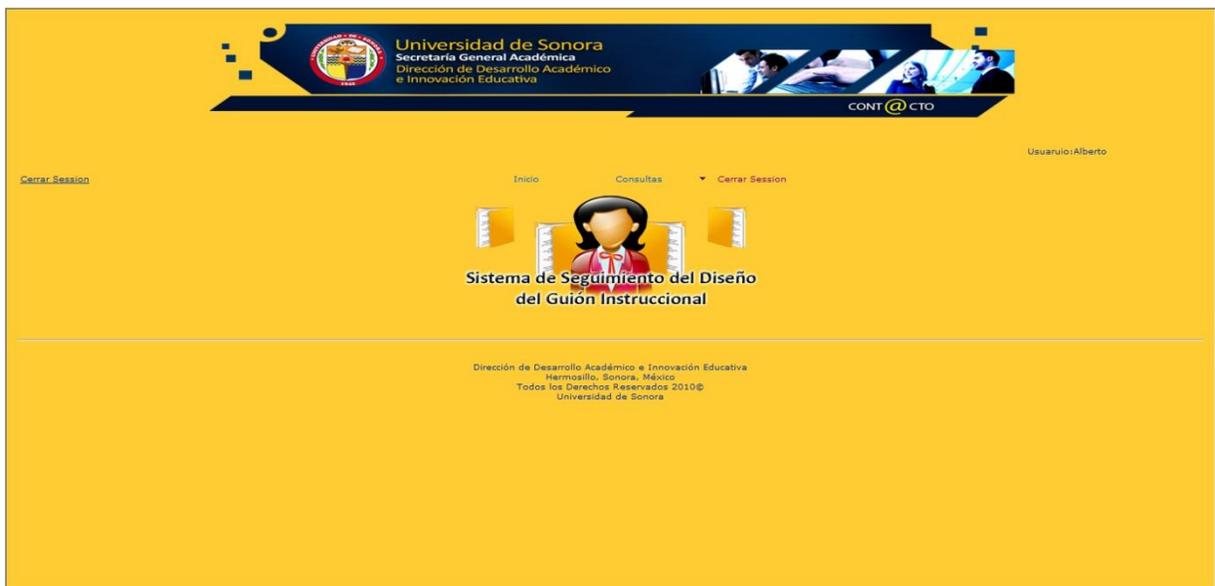
Reporte de los seguimientos (Administrador)

The screenshot shows the 'Cambiar clave solo para administradores' page. It features the same header and navigation menu as the previous page. The user is identified as 'Usuario: Carlos'. The main content area contains two input fields: 'Número de Empleado:' and 'Nueva Contraseña:'. Below these fields is a button labeled 'Cambiar Contraseña'. At the bottom, there is a footer with the text: 'Dirección de Desarrollo Académico e Innovación Educativa', 'Hermosillo, Sonora, México', 'Todos los Derechos Reservados 2010©', and 'Universidad de Sonora'.

Cambiar clave solo para administradores (Administrador)

22 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

Funciones del Usuario estándar



Inicio



Consulta de autores de contenido (Usuario estándar)

23 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

Universidad de Sonora
Secretaría General Académica
Dirección de Desarrollo Académico e Innovación Educativa

CONT @ CTO

Usuario: Alberto

[Cerrar Sesión](#) Inicio Consultas [Cerrar Sesión](#)

Diseñador Instruccional: Seleccione un Diseñador Instruccional ▾
Autor de Contenido: Seleccione un Autor de Contenido ▾

Clave de la Materia:	Nombre de la Materia:	Unidad Regional:	Campus:	División:	Departamento:	Programa o Carrera:	Fecha de Registro:
----------------------	-----------------------	------------------	---------	-----------	---------------	---------------------	--------------------

Dirección de Desarrollo Académico e Innovación Educativa
Hermosillo, Sonora, México
Todos los Derechos Reservados 2010 ©
Universidad de Sonora

Consulta de materias (Usuario estándar)

Universidad de Sonora
Secretaría General Académica
Dirección de Desarrollo Académico e Innovación Educativa

CONT @ CTO

Usuario: Alberto

[Cerrar Sesión](#) Inicio Consultas [Cerrar Sesión](#)

Diseñador Instruccional: Seleccione un Diseñador Instruccional ▾
Materia: Seleccione una Materia ▾

Seguimiento:	Citas:	Observaciones:	Fecha de Registro:
--------------	--------	----------------	--------------------

Dirección de Desarrollo Académico e Innovación Educativa
Hermosillo, Sonora, México
Todos los Derechos Reservados 2010 ©
Universidad de Sonora

Consulta de seguimientos (Usuario estándar)

24 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

Retroalimentación

Fortalezas:

Entre las fortalezas que experimente fue que ya tenía el conocimiento suficiente como para realizar el trabajo, de entre las cuales son, la utilización de la base de datos relacional, el modelado del sitio, el generar la lógica de la base de datos, un poco de diseño gráfico del sitio, la integración de la base de datos con el sitio y con el lenguaje del sitio.

Debilidades:

Las debilidades fueron que no tenía el conocimiento suficiente para diseñar el interfaz gráfico y en la utilización de la herramienta adecuada para diseñar el sitio, eso lo tuve que aprender en el recorrido de la realización de las practicas, la otra es que también tuve que aprender el lenguaje en la realización de las practicas, no tenía el conocimiento muy arraigado como para saber que utilizar o la sintaxis del mismo lenguaje, en la base de datos encontré una solución que no sabía y la tomo como debilidad porque es nuevo para mí y era el de aprender sobre los disparadores(triggers).

Oportunidades:

Durante la realización de las practicas me zambullir en un conocimiento que a mi sirvió para hacerlo parte de mi refectorio de conocimiento, que podre utilizar en un futuro para así no tener que estar aprendiendo y perdiendo tiempo, como también el conocer a personas que reconozcan el trabajo realizado.

Recomendaciones:

Para las recomendaciones tengo que escribir que los maestros tengan un amplio conocimiento para que puedan dar a conocer otra variedad de formas de realizar las mismas actividades pero con otros conocimientos y el de quedarse estancados no va a ayudar al alumno a ampliar también su conocimiento, y que el alumno también sepa que lo que el maestro enseña no es lo único hay un mar de conocimiento no solo el hecho de ser maestro al maestro le va a servir en su vida.

25 Sistema de Seguimiento del Diseño del Guión Instruccional

Conclusiones:

Utilizar las tecnologías de información nos ayuda a extender nuestras posibilidades y simplificarnos los trabajos.

Recomendaciones:

Ampliar mas los conocimientos de los alumnos para simplificar los tiempos de elaboración de páginas web o también las aplicaciones de los demás lenguajes, apoyándonos de los programas que tenemos a nuestra disposición que nos simplifica más tiempos.

Bibliografías virtuales

1. http://es.wikipedia.org/wiki/Servidor_HTTP_Apache
2. <http://es.wikipedia.org/wiki/PHP>
3. <http://es.wikipedia.org/wiki/PhpMyAdmin>
4. <http://es.wikipedia.org/wiki/MySQL>
5. http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Dreamweaver
6. <http://es.wikipedia.org/wiki/ArgoUML>
7. http://es.wikipedia.org/wiki/Trigger_%28base_de_datos%29
8. http://es.wikipedia.org/wiki/MySQL_Workbench
9. http://es.wikipedia.org/wiki/Diagrama_de_casos_de_uso
10. http://es.wikipedia.org/wiki/Base_de_datos_relacional
11. <http://es.wikipedia.org/wiki/WAMP>
12. http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_Unificado_de_Modelado