



**PLANEACIÓN DE PROYECTOS INFORMÁTICOS EN EL CICLO 3 DE LA
ESCUELA.**

JHONNY ALEXANDER ROJAS BONILLA

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN INFORMATICA

SOACHA

2013

**PLANEACIÓN DE PROYECTOS INFORMÁTICOS EN EL CICLO 3 DE LA
ESCUELA.**

JHONNY ALEXANDER ROJAS BONILLA

PROYECTO DE GRADO

DOCENTE GUÍA

INGENIERO JORGE ALEXANDER CARDOZO

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN INFORMATICA

SOACHA

2013

Nota de aceptación:

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Soacha 06, Junio, 2013

Tabla de contenido

Título:

Planeación de proyectos informáticos en el CICLO 3 de la escuela.

Sumario:

Hipótesis:

Se desarrollara una meta proyecto que permitirá la creación de sub proyectos informáticos interdisciplinarios, generando una organización y planeación tanto por parte del docente como de los estudiantes para le creación de OVAs (Objeto virtual de Aprendizaje) manejando aspectos como el trabajo en equipo, levantamiento de requerimientos, búsqueda de información, análisis de información y programación de software haciendo uso de uno o más lenguajes de desarrollo web o aplicativo web 2.0.

Pregunta:

¿Qué herramientas informáticas pueden ser utilizadas para desarrollar o reforzar la planeación de proyectos informáticos interdisciplinarios por parte de alumnos y docentes en una institución de educación formal que trabaje con el ciclo tres de formación?

Justificación:

El proceso de investigación de este proyecto es útil e importante por sus beneficios tanto a docentes como a estudiantes que se encuentren en el ciclo tres de educación formal. Ya que se manejarán temas básicos para su completo desarrollo académico en diferentes áreas. Se trabajarán tecnologías de la información y la comunicación como incentivo para los estudiantes y maestros, además de talleres evaluativos que tendrán como fin reforzar las capacidades de planeación y trabajo en equipo de estudiantes y docentes.

Este proyecto se realiza gracias a las necesidades que como docente considere debían y podía suplirse por medio de la aplicación de nuevos procesos un poco más profesionales al estar basado en el sistema SPMP (Software Project Management Plan).

Los estudiantes en esta etapa que conocen mejor y aplican estos procesos de planeación y trabajo en grupo pueden generar mejores resultados a nivel cognitivo y de resultados. Los maestros pueden mostrarse incluso más motivados por estos resultados y desarrollar nuevas metodologías haciendo uso del tipo de procesos que este proyecto ofrece.

Generar mejores desempeños académicos permite un mejor tipo de ciudadano capaz de aportar a una sociedad mejores procesos e ideas que pueden significar bastante en el desarrollo la misma. Al hacer énfasis en la planeación de proyectos

informáticos interdisciplinarios en grupo se pueden garantizar mejores procesos comunicativos entre estudiantes y docentes.

Hacer uso de este proyecto podrá generar nuevos desarrollos que incentiven aún más el uso de tecnologías para la educación y claro está la cobertura de todas las áreas de la enseñanza.

Marco teórico:

Plan de Manejo de Proyectos de Software (SPMP)

Un Plan de Manejo de Proyectos de Software establece las políticas, procedimientos, reglas, tareas, horarios y recursos necesarios para completar el proyecto. Generalmente usado en el desarrollo de software & ingeniería de software.

Desarrollo de Software

Es el estudio de dos áreas: la Informática y las ciencias de la computación, que permite el diseño y la construcción de compiladores, sistemas operativos, Internet, Intranet, animación e interfaces. Abordando todas las fases del ciclo de vida de cualquier tipo de sistemas de información.¹

OVA

Un objeto de aprendizaje es un conjunto de recursos digitales que puede ser utilizado en diversos contextos, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. Además, el objeto de aprendizaje debe tener una estructura de información externa (metadato) para facilitar su almacenamiento, identificación y recuperación.²

¹<http://yulivethunad.blogspot.com/2013/03/desarrollo-de-software.html>

²<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-99543.html>

Origen y Evolución de los OVAs

Históricamente los Objetos de Aprendizaje no se encuentran tan lejanos, algunos de los pioneros que iniciaron las primeras aproximaciones sobre empaquetamiento de recursos digitales con fines formativos surgen en los años 70 con la participación de Merrill, y que para la década de los 90 se convirtió en Instructional Transaction Theory. La identidad sobre objeto de aprendizaje parece ser atribuida a Wayne Hodgins (1992), quien desarrollo un concepto en torno a la fragmentación de contenidos para facilitar y dinamizar el aprendizaje de forma sencilla, pero que a su vez permitiera avanzar en la construcción de otros aprendizajes más complejos y de mayor proyección. Posterior a esta fecha, empezaron a nacer varios equipos de trabajo en torno a estos temas, entre los que se pueden referenciar el Learning Object Metadata Group del National Institute of Science and Technology, el grupo del IMS, el del IEEE (Learning Technology Standards Committee -LTSC-), y que hoy en día han logrado un reconocimiento como referente para abordar diversas temáticas asociadas.

En Colombia, de una manera reciente los LO Learning Object, han tomado una relevancia y un mayor atractivo en los últimos cinco años, hoy día entidades educativas públicas y privadas acompañadas conjuntamente de una política gubernamental han promovido la construcción tanto de objetos virtuales informativos como de Objetos virtuales de aprendizaje. Hacia el año 2005

alrededor de 8 universidades del país iniciaron este proceso de construcción colectiva de objetos para ser incorporados en el portal Colombia Aprende impactando diversas áreas del conocimiento para compartir y consultar bajo acceso libre.

Beneficios derivados de los Objetos Virtuales de Aprendizaje

Los beneficios que se derivan de los objetos cuando se trata de promover y dinamizar los procesos de aprendizaje, no sólo se articulan con las actividades académicas sino también, con los procesos de investigación, el direccionamiento estratégico que se le pueden atribuir para el desarrollo de competencias, el de ser utilizados de forma customizada y masiva al mismo tiempo, el aprovechar su poder generativo de ahorro en recursos tanto para docentes como estudiantes, o en otras ocasiones satisfacer la concurrencia y demanda simultanea de consultas por objeto en un repositorio, o finalmente, el de motivar y promover el trabajo colaborativo y la autonomía de formación en el individuo. ³

Recurso digital

Un recurso digital es cualquier tipo de información que se encuentra almacenada en formato digital.

³<http://usodemedioseneducacion.blogspot.com/2008/10/objetos-virtuales-de-aprendizaje-ovas.html>

De acuerdo con una definición formal del ISBD (ER) (1997), entendemos por recurso digital todo material codificado para ser manipulado por una computadora y consultado de manera directa o por acceso electrónico remoto.

Los recursos digitales facilitan el almacenamiento, la organización y la recuperación de enormes cantidades de datos.⁴

Objeto de Aprendizaje

Teniendo en cuenta que las definiciones existentes están encaminadas a suplir necesidades particulares de los organismos que las emiten y pueden llegar a ser muy ambiguas frente al valor educativo, el Ministerio de Educación Nacional, con el apoyo de expertos de varias Instituciones de Educación Superior ha acordado la siguiente definición, dentro de la cual se enmarcan las iniciativas del Ministerio en el tema:

Un objeto de aprendizaje es un conjunto de recursos digitales, auto contenible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: Contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. El objeto de aprendizaje debe tener una estructura de información externa (metadatos) que facilite su almacenamiento, identificación y recuperación.⁵

⁴<http://www.colombiaaprende.edu.co/>

⁵<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-172369.html>

Elementos estructurales de un Objeto de Aprendizaje

La estructura de un OA ha tenido varios giros trascendentales a través del tiempo que demuestran el análisis que la comunidad académica ha realizado con respecto al tema.

Al principio, sin usar aún el término de Objeto de Aprendizaje, se habló de recursos que pudieran ser reutilizados en diferentes contextos, como documentos o imágenes, cuya estructura estaba auto-contenida en el resumen del documento, las palabras claves o simplemente el nombre.

Más adelante se evolucionó hacia la interoperabilidad, donde la estructura de un OA debía contener todos los aspectos necesarios, tanto técnicos como pedagógicos, para poder "conectar" dos o más objetos, ahí surgieron las iniciativas de descripción de objetos y los estándares de metadatos.

Recientemente se está volviendo a resaltar el valor pedagógico del objeto, ya sea con o sin los componentes técnicos, debido a que la discusión técnica del problema estaba ahogando el potencial de la iniciativa de objetos en el mar de los

estándares y la interoperabilidad. El valor pedagógico está presente en la disponibilidad de los siguientes componentes:

Objetivos: Expresan de manera explícita lo que el estudiante va a aprender.

Contenidos: Se refiere a los tipos de conocimiento y sus múltiples formas de representarlos, pueden ser: definiciones, explicaciones, artículos, videos, entrevistas, lecturas, opiniones, incluyendo enlaces a otros objetos, fuentes, referencias, etc.

Actividades de aprendizaje: Que guían al estudiante para alcanzar los objetivos propuestos.

Elementos de contextualización: Que permiten reutilizar el objeto en otros escenarios, como por ejemplo los textos de introducción, el tipo de licenciamiento y los créditos del objeto.⁶

[Bancos de OVA en Colombia](#)

Desde el año 2004 el Ministerio de Educación Nacional viene desarrollando una serie de iniciativas cuyo propósito es ampliar la cobertura de la educación superior a nivel nacional. Dentro de éstas iniciativas, cobra importancia el uso de Objetos Virtuales de Aprendizaje como alternativas educativas. La idea de incentivar el desarrollo de estas herramientas en los centros de educación superior del país, es

⁶<http://www.colombiaaprende.edu.co/>

que éstas reflejen los avances en el campo de la investigación de cada institución y posteriormente puedan ser agrupadas todas en un único Banco Nacional de Objetos Virtuales de Aprendizaje, donde el desarrollo educativo de las instituciones sea más asequible y pueda ser aprovechado por un público más amplio.

En el país, el Banco Nacional de Objetos de Aprendizaje e Informativos - Portal Colombia Aprende reúne la mayor cantidad de objetos virtuales, la gran mayoría pertenecientes a centros de educación superior. Sin embargo existen otras instituciones y centros educativos que independiente han venido acumulando información de recursos educativos virtuales o de soluciones informáticas.⁷

Bancos de Objetos Virtuales de Aprendizaje en Colombia identificados

	Desarrollado por la organización	Temas
Red OVAS UNAD	Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD	educación superior
		universidad abierta
		universidad a distancia
		educación virtual
		objetos de aprendizaje

⁷http://recedis.referata.com/wiki/Bancos_de_OVA_en_Colombia

Banco Nacional de	Ministerio de Educación	banco de objetos de
Objetos de Aprendizaje e	Nacional	aprendizaje
Informativos - Portal	Instituciones de	educación superior
Colombia Aprende	Educación Superior en	objeto virtual de aprendizaje
	Colombia	objeto informativo
		recursos digitales
		recursos educativos

Objetivos:

Objetivo general.

Desarrollar un meta-proyecto que permitirá la creación de sub proyectos informáticos interdisciplinarios por medio de la planeación SPMP y desarrollo de OVAS (objetos virtuales de aprendizaje).

Objetivos Específicos.

- Comprender la importancia de la planificación para el desarrollo de proyectos
- Investigar que es y en que consiste la planificación de proyectos
- Entender que es el desarrollo de software
- Hacer uso de herramientas web 2.0 para desarrollo de ambientes virtuales
- Conocer las bases de un SPMP
- Crear un documento guía basado en un SPMP
- Vincular las metodologías SPMP en el documento guía creado
- Identificar que es un OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje)
- Recolectar las metodologías didácticas y uso de teorías básicas en la enseñanza de la educación formal.
- Diseñar una estructura que permita la fácil navegación de los temas utilizados.

- Hacer uso de las herramientas web 2.0 más eficaces en el desarrollo de software.
- Crear un espacio virtual con tecnología web 2.0 que en base a un diseño ya fabricado que contenga los temas trabajados (OVA).

Tema:

Meta-proyecto que permitirá la creación de sub proyectos informáticos interdisciplinarios, generando una organización y planeación por parte del docente y los estudiantes para la creación de OVAs desde el ciclo tres de la educación formal.

Metodología:

Relación de actividades a desarrollar

- Mi propuesta será desarrollada para el primer semestre de 2013 por medio de clases presenciales una vez por semana guiando a los estudiantes en el refuerzo de redacción de documentos para proyectos estructurados y desarrollo WEB.
- Mi propuesta se desarrolla por medio de clases presenciales en las cuales se explica el paso a paso de la guía para levantamiento de requerimientos, planeación y diseño del aplicativo WEB en este caso una OVA.
- Para el correcto desarrollo del proyecto se reforzara el uso de un lenguaje de programación WEB durante cada clase para que se permita el desarrollo de la OVA planeada.

- Este proyecto desarrollara una guía que implica en el estudiante la toma de decisiones, levantamiento de información y análisis de la misma además de desarrollo de software.
- La mitad de la clase será dedicada al ámbito teórico y se usara para el desarrollo del documento guía, la otra mitad será usada para desarrollar el software que será la OVA.

Plan de análisis de los resultados:

Algunos datos podrán ser medido de manera cuantitativa y dada la poca cantidad de estudiantes asignados al proyecto se podrá hacer por cada uno. En total se harán dos cotejos según una medida de uno a cinco donde uno es el más bajo nivel y cinco el más alto nivel. Serán las siguientes:

Las competencias informáticas:

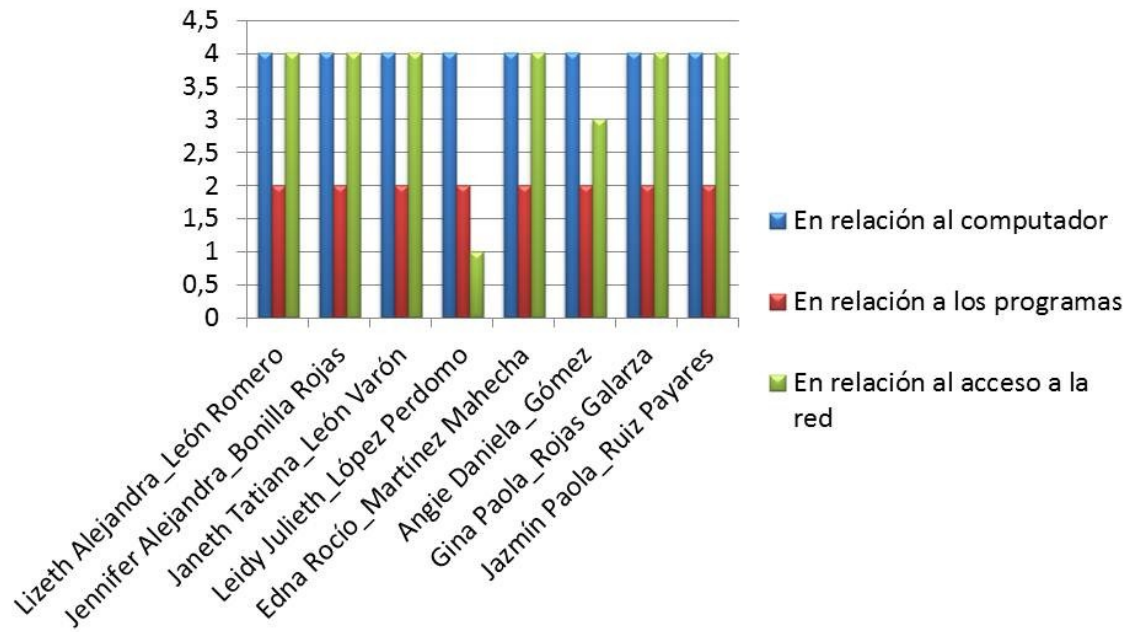
Pueden definirse como el conjunto de conductas, habilidades y conocimientos que un individuo debe tener para desenvolverse en el mundo de las TICs. Los estudiantes deberán adquirir estas competencias para lograr ser autónomos y competentes al momento de poderse desenvolver en la web. Dichas competencias son:

- En relación al computador y sus periféricos que básicamente consiste en saber identificar y usar los componentes de un computador personal

además de ser capaz de usar nuevos hardware cada vez más complejo y funcional.

- En relación a los programas que consiste en saber instalar y configurar aplicaciones básicas y comunes como navegadores, paquetes ofimáticos antivirus, etc además de identificar qué tipo de aplicación según el problema o necesidad del momento.
- En relación a la red. El acceso a internet, conocer los recursos disponibles allí, buscar eficazmente además de conocer los riesgos que se pueden correr al navegar en la web.

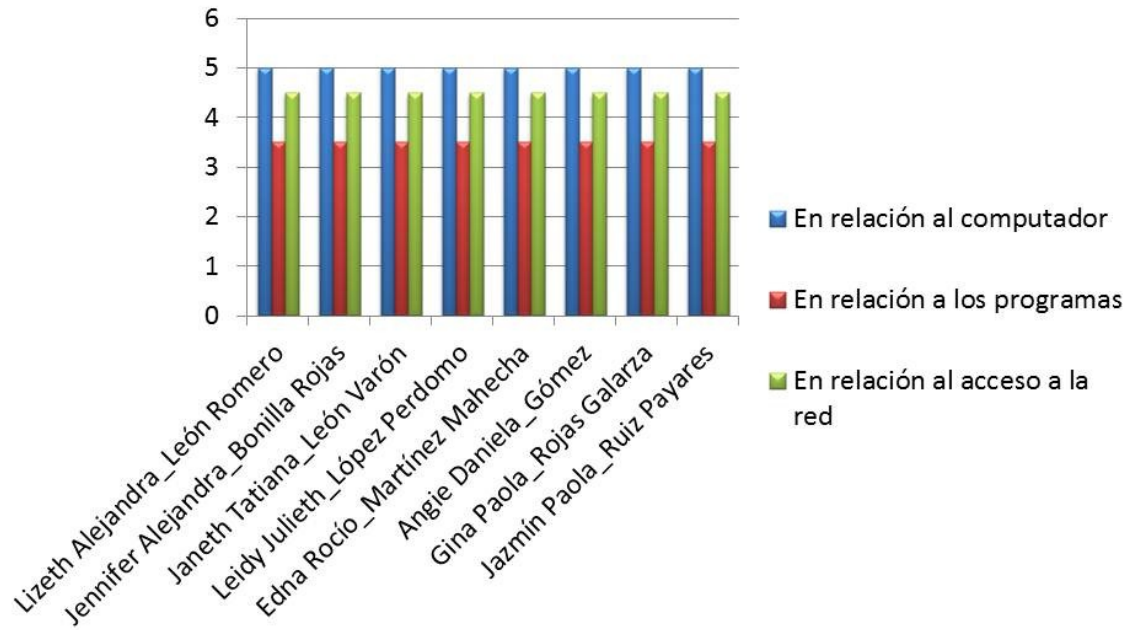
Competencias Básicas por estudiante



Gráfica una vez iniciado el proyecto

Febrero de 2013

Competencias Básicas por estudiante



Gráfica una vez terminado el proyecto

Junio de 2013.

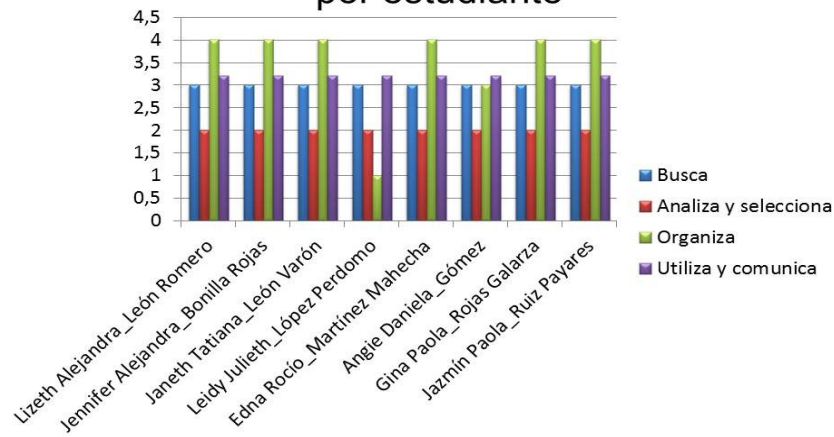
Las competencias informacionales:

Son un conjunto de conocimientos, habilidades y conductas que permiten a quien las posea reconocer cuando necesitan información, donde hallarla, verificar su utilidad y darle el uso adecuado según el problema o necesidad el momento.

Se adquiere esta competencia cuando el estudiante desarrolla las siguientes habilidades:

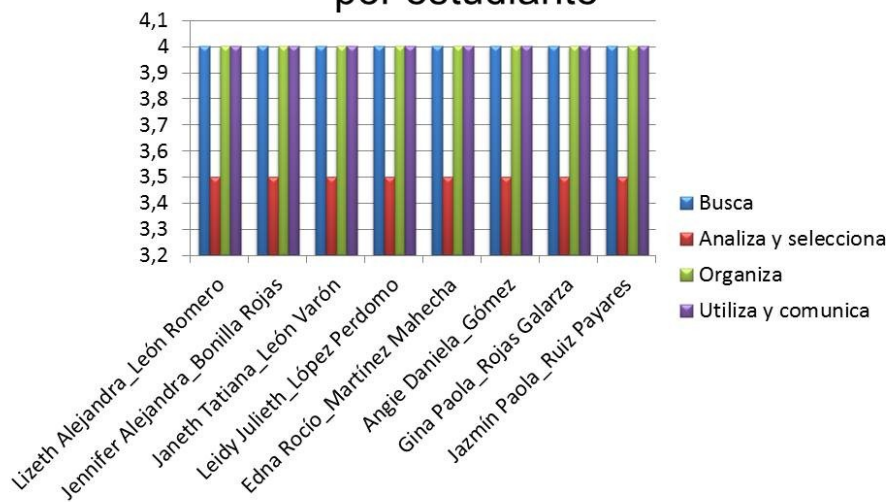
- El estudiante busca la información que necesita
- El estudiante analiza y selecciona la información de manera eficiente
- El estudiante organiza la información adecuadamente
- El estudiante utiliza la información eficazmente de forma ética con el fin de construir conocimiento

Competencias Informacionales por estudiante por estudiante



Gráfica una vez iniciado el proyecto
febrero de 2013

Competencias Informacionales por estudiante por estudiante



Gráfica una vez terminado el proyecto

Junio de 2013.

El documento Guía:

Este es el documento cuerpo del proyecto que será utilizado por parte de los docentes y estudiantes con el fin de desarrollar una o varias OVAS a manera de proyecto transversal.

<TITULO DEL PROYECTO >

<Fecha Edición del Documento>

<Responsable (quien hizo el documento)>

Página de Firmas

El presente documento es aprobado por las personas referenciadas a continuación:

Firma Cliente (Colegio La inmaculada Concepción):

<nombre>

Firma Docente:

<nombre>

Firma Coordinación académica:

<nombre>

Firma Administrador de Proyecto:

<nombre>

Firma Administrador2 de Proyecto:

<nombre>

Historial de Cambios

Versión	Fecha	Sección del documento modificada	Descripción de Cambios(corta)	Responsable
----------------	--------------	-----------------------------------------	--------------------------------------	--------------------

Prefacio

Se presenta el documento. Alcance, contexto y audiencia del documento (no del proyecto). La presentación del documento incluye a los dos estudiantes que lo desarrollan. Debe explicarse para que se esté haciendo este documento y que utilidad e importancia tiene.

Tabla de Contenido

Pág.

1. VISIÓN GENERAL DEL PROYECTO

1.1. Resumen del Proyecto

1.1.1. Propósito, Alcance y Objetivos

1.1.2. Suposiciones y Restricciones

1.1.3. Entregables del Proyecto

1.1.4. Resumen de calendarización

1.2. Evolución del Plan

2. REFERENCIAS

3. DEFINICIONES Y ACRÓNIMOS

4. PLAN DE PROCESOS DE GESTIÓN

4.1. Plan de Arranque

4.1.1. Plan de Estimación

4.1.2. Plan de Entrenamiento y Capacitación para el personal del proyecto

5.1. Plan de Trabajo

5.1.1. Actividades de trabajo

5.1.2. Detalle de la calendarización

5.1.3. Detalle de los recursos

5.2. Plan de Control

5.2.1. Plan de control de requerimientos

5.2.2. Plan de control de calendarización

5.2.3. Plan de control de calidad

5.2.4. Plan de Reporte

5.3. Plan de Administración de Riesgos

5.4. Plan de Cierre

6. PLAN DE PROCESOS TÉCNICOS

6.1. Plan de aceptación del producto

1. VISIÓN GENERAL DEL PROYECTO

1.1. Resumen del proyecto

1.1.1 Propósito, Alcance y objetivos

a) Propósito: Definir el por qué y para qué del proyecto.

b) Alcance: Indica las posibilidades de aplicación real de los resultados del proyecto, que se va a hacer y qué no.

c) Objetivos: Son los fines que se buscan con el desarrollo del proyecto. Lo que se quiere hacer, lograr, conocer o analizar.

1.1.2. Suposiciones y restricciones

Suposiciones:

- Lo que suponemos para poder llevar a cabo el proyecto, aquello que consideramos cierto o falso, Ejemplo: Los establecimientos donde la herramienta será instalada posee los recursos necesarios mínimos para el buen desempeño de la ésta.

Restricciones:

- En tiempo, recursos, reutilización de software, software del cliente (Colegio La Inmaculada Concepción) que debe ser incorporado, tecnología a usar, e interfaces de conexión con otros productos, fechas de entrega...

1.1.3 Entregables del Proyecto

Debe hacer una lista de los productos de trabajo que serán entregados al cliente (Colegio La Inmaculada Concepción), las cantidades requeridas para satisfacer los términos del acuerdo de proyecto.

Debe especificarse el medio de entrega e instrucciones necesarias para su manejo.

2. REFERENCIAS

Las referencias debería proveer una completa lista de todos los documentos y otras fuentes de información a las que se hacen referencia en el DOCUMENTO. Cada documento debe ser identificado por su título, número de reporte, fecha, autor, dirección o nombre para su acceso de ser un documento electrónico, imprenta u organización encargada de su publicación. Otras fuentes de información, como archivos electrónicos, deben identificarse usando identificadores como la fecha y número de versión. Fuentes no referenciadas por este estándar y sus políticas deben ser identificadas y una justificación debe ser dada.

- La programación en Flash, utilizado con fines académicos. Realizado por Daniel Valencia.
- Anamaria Ortiz, Diego González, Ana Maria Obando y Ángela María Muñoz.

3. DEFINICIONES Y ACRONIMOS

Debe proveer referencia a documentos con definiciones de todos los términos y acrónimos requeridos para el óptimo entendimiento del DOCUMENTO; tanto técnicos como del ámbito del proyecto. Incluir definición de términos del negocio para que cualquier persona pueda entender el DOCUMENTO y el proyecto que se va a realizar, debe proveer todas las definiciones para que el documento sea entendible para el cliente (Colegio La Inmaculada Concepción) y para todo el equipo de trabajo.

4. PLAN DE PROCESOS ADMINISTRATIVOS

5.2. Plan de trabajo

5.2.1. Actividades de trabajo

Se debe especificar todas las actividades que se realizarán en el proyecto y las relaciones o jerarquías que existan entre éstas.

Por cada actividad se describe en que consiste, los riesgos que este llega a presentar, los recursos necesarios para que la actividad se realice, los entregables y el tiempo estimado de duración.

5.2.2. Cronograma

Es conveniente utilizar un método como GANTT, redes de actividad, PERT o camino crítico, para describir claramente las actividades que se pueden realizar concurrentes y las restricciones de secuencia que tenga unas con las otras.

Cualquier restricción en el cronograma de trabajo causada por factores externos al proyecto debería ser indicada en éste.

5.3. Plan de control

5.3.1. Plan de control de calidad

Debería especificar los mecanismos a usar para medir y controlar la calidad de los procesos de trabajo y los productos de trabajo resultantes. Mecanismos de control de calidad

deberían incluir aseguramiento de calidad de los procesos de trabajo, verificación y validación, revisión en conjunto y auditoría.

Se debe especificar como se realizará el control de calidad, quién lo realizará y en qué consistirá.

5.4. Plan de clausura

Se deben especificar todos los planes necesarios para asegurar ordenadamente la clausura del proyecto de software. Entre estos están: la reasignación del personal de trabajo, realizar el archivo de los materiales y documentos que dejó el proyecto, las actividades que se realizarán después de terminar el proyecto con los roles de las personas que las deben realizar y los reportes de lecciones aprendidas y logros obtenidos con la realización de este proyecto.

7. PLAN DE PROCESOS DE APOYO

7.1. Plan de verificación y validación

En este punto deben definirse las actividades y tareas con las cuales se quiere comprobar el funcionamiento y los logros alcanzados del proyecto. Para esto, se debe especificar el alcance del proyecto y las técnicas de comprobación respectivas.

Conclusiones

Estas conclusiones hacen parte de mi observación como docente al crear y poner en marcha el proyecto planeado.

Las conclusiones estarán enumeradas según se fue dando el proceso de planeación y desarrollo.

- 1) La idea era pensar un tipo de proyecto poco usual aunque no exclusivo motivo por el cual después de un largo análisis se concluye con un meta proyecto transversal para la educación en el ciclo 3 de educación.
- 2) La redacción de las ideas a desarrollar no fue fácil por lo que se tomó un tiempo prudente para lograrse.

- 3) la organización de objetivos y estructuras que permiten entender el proyecto se logra gracias a la guía del docente tutor de la universidad.
- 4) Hice uso de mis estudios en tecnología informática e ingeniería de sistemas para adaptar un SPMP a las necesidades de mi proyecto.
- 5) La creación de un documento sencillo de entender permitió tener una idea más clara de lo que se quería hicieran los estudiantes (Documento guía)
- 6) Se hace necesaria la preparación de metodologías sencillas para la explicación de los puntos a desarrollar en las clases. No es posible un correcto desarrollo del proyecto con improvisación.
- 7) Uno de los grandes inconvenientes en la aplicación del proyecto fue la población, pues a pesar de ser un colegio privado los estudiantes no tenían los conocimientos informáticos básicos motivo por el cual se retrasaron muchos puntos a desarrollar.
- 8) Y el más grande inconveniente fue la falta de interés a finales de las clases dadas para el desarrollo del proyecto pues las estudiantes manifestaban que al asistir los días sábados y no tener nota en sus boletines no les animaba dar lo mejor de sí para el correcto desarrollo.
- 9) Hubieron estudiantes que a pesar de los inconvenientes presentados se interesaron en desarrollar lo más posible del documento guía y aplicarlo a su OVA.

- 10) Se puede evidenciar que para un mejor desarrollo del proceso es altamente recomendable que la institución que lo desarrolle no lo haga solo una vez por semana si no en cada clase informática pues permite la planeación de proyectos, el trabajo de tecnologías web y la transversalidad en las diferente áreas.
- 11) También puedo afirmar que para llevar a cabo el proyecto con los mejores resultados es necesario contar con docentes preparados e instruidos en el uso de herramientas web, una sala de sistemas apta con equipos funcionales y actualizados pues de no ser así el proyecto pierde su fuerza y utilidad.

Todo lo anterior me permite observar como profesional los posibles errores y pensar cada vez más en mejoras ideas y métodos de aplicación siempre con el fin de superar lo establecido.

Bibliografía

Reconocimiento Evaluación de Software

<http://yulivethunad.blogspot.com/2013/03/desarrollo-de-software.html>

Viernes, 22 de marzo de 2013

Banco Nacional de Recursos Educativos

<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-99543.html>

Abril de 2007

Uso Educativo de

Medios <http://usodemedioseneducacion.blogspot.com/2008/10/objetos-virtuales-de-aprendizaje-ovas.html>

miércoles, 1 de octubre de 2008

Catálogo de objetos de aprendizaje

<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-172369.html>

6 de Julio de 2012

Banco de OVAs en Colombia

http://recedis.referata.com/wiki/Bancos_de_OVA_en_Colombia

9 de diciembre de 2008

ANEXOS

Documento final de estudiantes

A continuación se presenta la documentación creado por un grupo de estudiantes, en el que planean su proyecto según la mayor parte del esquema propuesto. Además se encontrara un enlace a su OVA creada desde el gestor WIX.com y en base a su documento de planeación.

16 De Marzo De 2013

Vanessa Rodríguez

Paola Ruiz

Página de Firmas

El presente documento es aprobado por las personas referenciadas a continuación:

Firma Cliente (Colegio Inmaculada Concepción):

Firma Docente:

Firma Coordinación académica:

Firma Administrador de Proyecto:

Firma Administrador2 de Proyecto:

Historial de Cambios

Versión	Fecha	Sección del documento modificada	Descripción de Cambios(corta)	Responsable
----------------	--------------	-----------------------------------------	--------------------------------------	--------------------

Prefacio

Nosotras las estudiantes Vanessa Rodríguez y Paola Ruiz Entendemos la importancia de este documento como un medio de planeación y desarrollo que permite la estructuración de nuestro proyecto de una manera más eficiente y concreta. Facilitando herramientas para el entendimiento en la creación del mismo

Tabla de Contenido

Pág.

1. VISIÓN GENERAL DEL PROYECTO

1.1. Resumen del Proyecto

1.1.1. Propósito, Alcance y Objetivos

1.1.2. Suposiciones y Restricciones

1.1.3. Entregables del Proyecto

2. REFERENCIAS

3. DEFINICIONES Y ACRÓNIMOS

4.1. Plan de Trabajo

4.1. Actividades de trabajo

4.2. Detalle de la calendarización

4.3. Detalle de los recursos

5. PLAN DE CONTROL

5.1. Plan de control de calidad

5.2. Plan de Cierre

6. PLAN DE PROCESOS DE SOPORTE

6.1. Plan de Administración de la Configuración

Anexos

2. VISIÓN GENERAL DEL PROYECTO

1.1. Resumen del proyecto

2.1.1 Propósito, Alcance y objetivos

a) Propósito: Este proyecto está realizado por que queremos profundizar en el tema de la literatura española dado su desconocimiento por muchas personas.

Este proyecto se crea para dar a conocer los temas que abordan la literatura española desde sus raíces para el beneficio de los estudiantes que desconocen dichos temas.

b) Alcance: Nuestro proyecto hará énfasis en temas como el renacimiento, el mío cid, la edad media en relación con la iglesia y la literatura española.

Nuestro proyecto no profundizara la gramática y el lenguaje que se desarrolla en esta época

c) Objetivos:

OBJETIVO GENERAL:

Crear una ova que permita dar a conocer de manera interactiva la literatura española desde sus orígenes e influencia en la literatura española actual.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Investigar el origen de la literatura española
- Obtener por medio de investigación los temas más importantes y en cuantas partes se divide cada tema de la literatura española.
- Referenciar los autores más influyentes de la literatura española.
- Entender la relación entre la iglesia y la literatura española.
- Realizar actividades para un mayor entendimiento

1.1.3. Suposiciones y restricciones

Suposiciones:

- Esta ova será instalada en la sala de informática del colegio inmaculada concepción Se Necesitaran 11computadores funcionales, Acceso internet, mouse teclado, pantallas, y contar con google chrome.

Restricciones:

- En tiempo, recursos, reutilización de software, software del cliente (Colegio María Inmaculada) que debe ser incorporado, tecnología a usar, e interfaces de conexión con otros productos, fechas de entrega...

2.1.3 Entregables del Proyecto

Debe hacer una lista de los productos de trabajo que serán entregados al cliente (Colegio Inmaculada concepción), las cantidades requeridas para satisfacer los términos del acuerdo de proyecto.

Debe especificarse el medio de entrega e instrucciones necesarias para su manejo.

Modulo	Fecha de entrega	Descripción
Inicio	13 de abril de 2013	<p>El color de fondo de nuestra página será el negro y un banner de una caricatura del mío cid.</p> <p>La barra de menú estará al lado izquierdo</p> <p>A lado derecho abra publicidad del colegio inmaculada concepción.</p>
Introducción	20 de abril de 2013	<p>Nuestra página explicara una parte no muy conocida sobre el español y su literatura. Empezando desde el Medioevo el mío cid, el renacimiento y por último el renacimiento de España</p> <p>Se presentaran una lista de temas como hipervínculos el renacimiento, el mío cid, la edad media en relación con la iglesia y la literatura española.</p>
Temas	27 de abril de 2013	
Talleres	4 de mayo de 2013	Se realizaran 2 talleres con base a los temas ya nombrados
videos	11 de mayo de 2013	Por lo menos abra un video de dichos temas máximo 3
Talleres	18 de mayo de 2013	<p>Se entregaran los dos talleres que hacen falta</p> <p>Se entregara el documento terminado para que sea</p>

Entrega Documento	25 de mayo de 2013	evaluado
Avance de la ova	1 de junio de 2013	Para esta fecha la ova estará más avanzada y daremos conocer dicho avance
Entrega final de la ova	8 de junio de 2013	En esta fecha se dará a conocer nuestro trabajo

4. REFERENCIAS

Literatura española, Wiki pedía La Enciclopedia Libre,http://es.wikipedia.org/wiki/Literatura_espa%C3%B1ola_del_Modernismo

Renacimiento, Wiki pedía La Enciclopedia Libre,<https://es.wikipedia.org/wiki/Renacimiento>

Cantar de Mío Cid, Wiki pedía La Enciclopedia Libre,http://es.wikipedia.org/wiki/Cantar_de_mio_Cid

Edad media Wiki pedía La Enciclopedia Libre,
http://es.wikipedia.org/wiki/Edad_Media

5. DEFINICIONES Y ACRONIMOS

Ova: objeto virtual de aprendizaje

Ámbitos: Espacio comprendido dentro de límites determinados.

Campo en que se realiza una actividad o una acción.

Heliocéntrico: es un modelo astronómico según el cual la Tierra y los planetas se mueven alrededor de un Sol relativamente estacionario y que está en el centro del Sistema Solar.

Óleo:1 Técnica pictórica que consiste en la disolución de los colores en un aglutinante graso, como el aceite de linaza o el de nuez.

2 Cuadro pintado con este tipo de colores.

3 Aceite que se usa en ciertas ceremonias de la Iglesia: *el sacerdote ungió al enfermo con el santo óleo.*

Antropocentrismo: El antropocentrismo es una corriente de pensamiento que afirma la posición central del ser humano en el cosmos.

Prosificaciones: Prosificar es escribir en forma de prosa o sea sin rimas (una narración)

Mocedades: Época de la vida humana desde la juventud hasta la edad adulta.

Roncesvalles: es un municipio español de la Comunidad Foral de Navarra, situado en la merindad de Sangüesa

aniso silábicos: El **anisosilabismo** o **estereometría** es un término lingüístico usado en métrica, que indica que los versos de una estrofa o poema no guardan regularidad en cuanto al número de sílabas métricas.

hemistiquios: Se denomina **hemistiquio** a la mitad o fragmento de un verso que se mide en métrica como si fuese un verso entero y va separada de la otra mitad por una pausa en la entonación o cesura.

prosodia: es una rama de la lingüística que analiza y representa formalmente aquellos elementos de la expresión oral, tales como el acento, los tonos y la entonación.

Aristocrático: es un concepto social cuya acepción más inmediata se refiere a aquellas personas que en un estado o nación ocupan y ejercen el poder político y económico por derecho hereditario.

Viril: Un **viril** es un habitáculo, generalmente de cristal y redondo, decorado con metales y piedras preciosas, destinado a encerrar la Sagrada Forma y que se coloca en la parte superior central de la custodia (u ostensorio) para la exposición del Santísimo. Si guarda reliquias, se coloca en un relicario.¹

4. PLAN DE PROCESOS ADMINISTRATIVOS

5.5. Plan de control

5.3.1. Plan de control de calidad

Para la realización de este trabajo contamos con el apoyo de nuestra profesora Moyra Rodríguez Flores que supervisara los temas propuestos y completaremos con nuestros apuntes en el cuaderno de español e internet

5.6. Plan de clausura

Para la verificación de este proyecto expondremos frente alumnos de los grados 7 a 11

Y daremos una conferencia frente a los profesores del plantel educativo.

7. PLAN DE PROCESOS DE APOYO

7.2. Plan de verificación y validación

Renacimiento, Wiki pedía La Enciclopedia Libre, <https://es.wikipedia.org/wiki/Renacimiento>

Y por medio de la profesora Moyra Rodríguez Flores y nuestros apuntes del cuadernode español

Cantar de Mío Cid, Wiki pedía La Enciclopedia Libre, http://es.wikipedia.org/wiki/Cantar_de_mio_Cid

Y por medio de la profesora Moyra Rodríguez Flores y nuestros apuntes del cuadernode español

Edad media Wiki pedía La Enciclopedia Libre, http://es.wikipedia.org/wiki/Edad_Media

Y por medio de la profesora Moyra Rodríguez Flores y nuestros apuntes del cuadernode español

Todos los temas y trabajos estarán verificados por la profesora Moyra Rodríguez Flores

8. Enlace a la OVA creada

<http://majo101988.wix.com/ova-nanessa-y-paola->

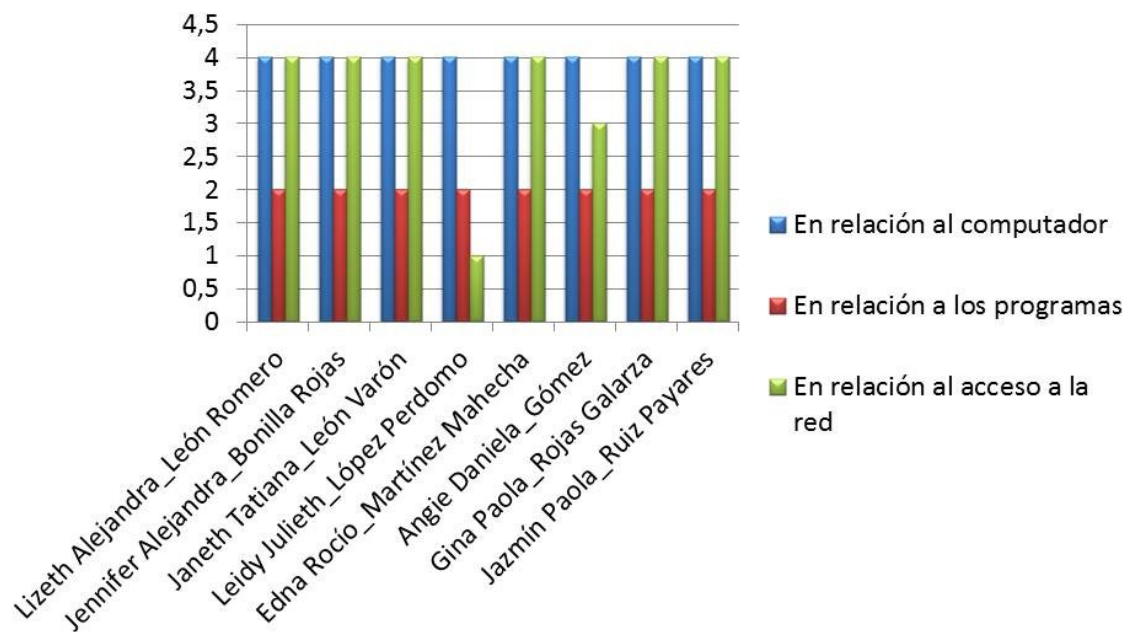
Las competencias informáticas:

Pueden definirse como el conjunto de conductas, habilidades y conocimientos que un individuo debe tener para desenvolverse en el mundo de las TICs. Los estudiantes deberán adquirir estas competencias para lograr ser autónomos y competentes al momento de poderse desenvolver en la web. Dichas competencias son:

- En relación al computador y sus periféricos que básicamente consiste en saber identificar y usar los componentes de un computador personal además de ser capaz de usar nuevos hardware cada vez más complejo y funcional.
- En relación a los programas que consiste en saber instalar y configurar aplicaciones básicas y comunes como navegadores, paquetes ofimáticos antivirus, etc además de identificar qué tipo de aplicación según el problema o necesidad del momento.

- En relación a la red. El acceso a internet, conocer los recursos disponibles allí, buscar eficazmente además de conocer los riesgos que se pueden correr al navegar en la web.

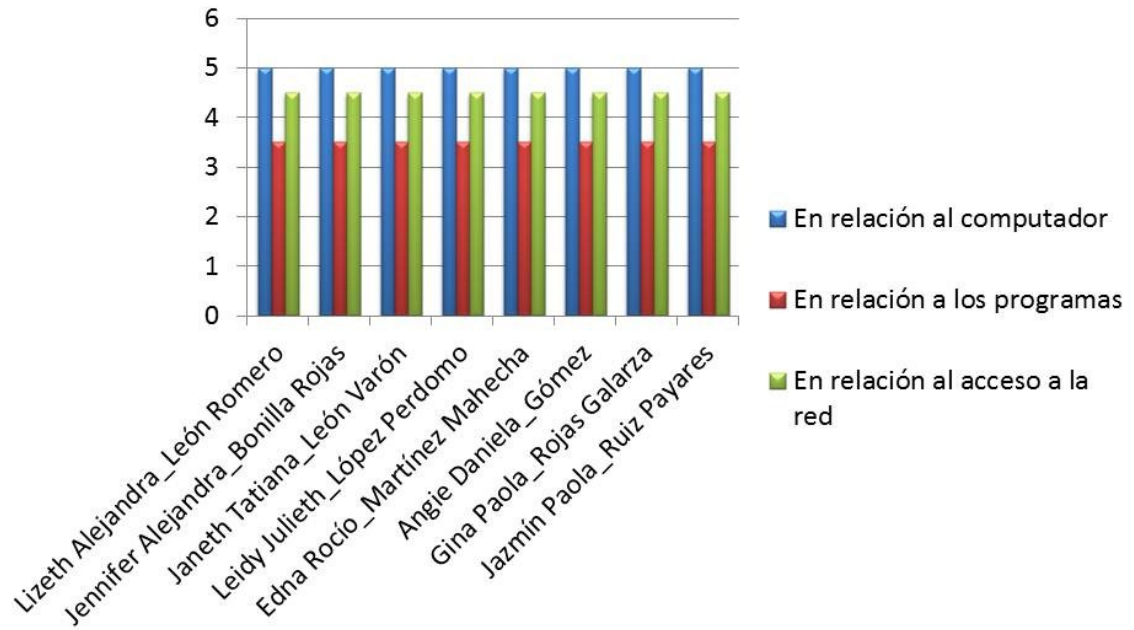
Competencias Básicas por estudiante



Gráfica una vez iniciado el proyecto

Febrero de 2013

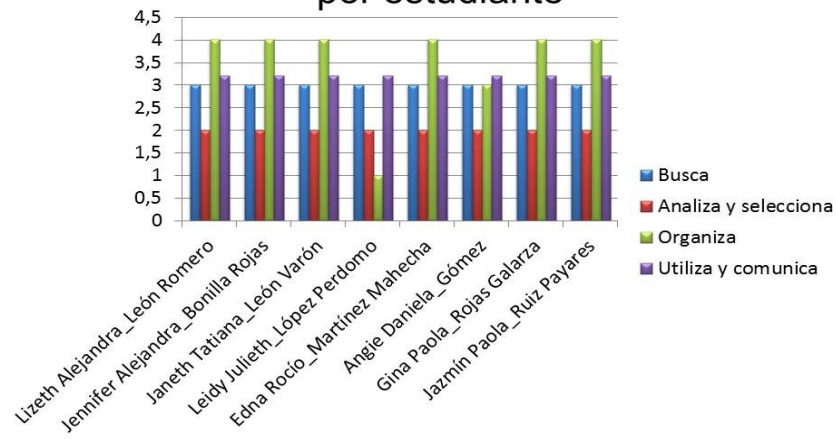
Competencias Básicas por estudiante



Gráfica una vez terminado el proyecto

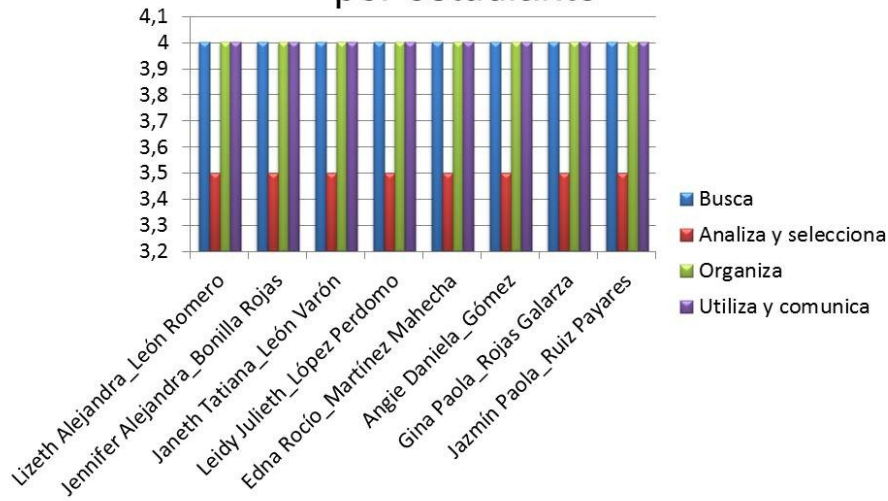
Junio de 2013.

Competencias Informacionales por estudiante por estudiante



Gráfica una vez iniciado el proyecto
febrero de 2013

Competencias Informacionales por estudiante por estudiante



Gráfica una vez terminado el proyecto
Junio de 2013.