**PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL**

**FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE**

## IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Tecnico en Programación de Software
- Código del Programa de Formación: 233104 Version 1

- Nombre del Proyecto : Codificacion de aplicaciones de software para el sector educativo y empresarial del departamento del quindio

- Fase del Proyecto: Planeación
- Actividad de Proyecto: Realizar actividades de desplieque, elaboracion de un plan de trabajo para realizar la verificación de la implantancion del software de acuerdo a standares de la industria del desarrollo

  Competencia: 38356 - Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia
  Resultados: "584229 - ELABORAR EL MANUAL DE USUARIO, SEGÚN NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS.
  584230 - PLANEAR LAS ACTIVIDADES DE IMPLANTACIÓN DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON PLATAFORMA TECNOLÓGICA."
- Duración de la Guía: **40 Horas**

## 2. PRESENTACIÓN

Se busca que los aprendices identifiquen las partes y componentes de los "**Manuales de usuarios**", aplicando las respectivas normas y protocolos establecidos para visualizar el "software", entre ellos la estructura, formatos (video, animación, documento) y presentación.

Los **sistemas de navegación** que son estructuras básicas de un producto multimedia los cuales permiten que el contenido sea interpretado y distribuido adecuadamente, cumpliendo los conceptos de navegabilidad e interactividad usuario/producto y los **mapas de navegación** es la representación gráfica de la organización de la información de una estructura web. Expresa todas las relaciones de jerarquía, secuencia y permite elaborar escenarios de comportamiento de los usuarios.

Tambien, se proyectaran trabajos autónomo, sistemático, organizado con el fin de provomer el aprendizaje colaborativo y el cremiento integral del grupo.

## 3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

### 3.1 ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN INICIAL




**Dos reglas importantes de Jakob Nielsen:** Una de las personas más respetadas en el ámbito mundial sobre la "usabilidad en la web".

1. La **estructura del sitio web** debe estar al servicio del contenido, reflejar el contenido y sus relaciones… Algo que parece obvio, a veces se suene pasar por alto.

2. La estructura no debe reflejar la organización de su compañía (empresa, etc). Al usuario no le interesa su organización sino su Web. La estructura debe determinarse por las tareas, incluso si eso significa que varios departamentos tengan que colaborar para realizar un solo documento.

Fuente: https://blog.apside.cl/3-como-comenzar-tu-proyecto-con-mapas-de-navegacion/

Dicho de otro modo: **"*El contenido de un sitio web debe estar al servicio del usuario*"**



**DIAGNOSTIVO PREVIO:** Diligenciar el siguiente Formulario, con el fin de conocer los niveles previos que tiene el aprendiz referente a los temas, Componentes y protocolos en la la elaboración de un "Manual de usuarios", sistemas y mapas de navegacion, donde esta encuesta no genera ningún tipo de nota. **Clic- Formulario Web: https://forms.gle/ES3Ais4sWbb6dqV46**

## 3.2 ACTIVIDADES DE CONTEXTUALIZACIÓN A LA FORMACIÓN

### Mapas de Navegacion

Para ofrecer una visión global de un mapa de navegación, es muy útil mostrar todo el contenido, poder verlo en una sola pantalla y que esté accesible desde cualquier nodo del hiperdocumento.

Sin embargo, mostrar todo el contenido reflejado en un mapa o esquema global en una sola pantalla cuando el espacio web o un hipertexto son demasiado grandes, es casi imposible de llevar a la práctica y tampoco tiene ninguna utilidad confeccionar una farragosa sopa de letras o imágenes. Una solución es emplear diagramas globales con los nodos más importantes y luego desarrollar cada subnodo en diagramas locales con información más detallada.



También puede ofrecerse el empleo de las llamadas fish-eye views o mapas ojo de pez que muestran todo el espacio hipertextual en un único gráfico en distintos niveles de detalle, ofreciendo más información sobre la posición actual en la que se encuentra el usuario y disminuyendo los detalles de forma gradual según estén más alejadas las partes. Sin embargo, este tipo de mapas son muy difíciles de confeccionar con la tecnología web, puesto que cada nodo necesitaría un tratamiento específico.

Para confeccionar mapas que reflejan el contexto del nodo activo existen programas específicos que también son capaces de mostrar en forma gráfica toda la estructura de un hipertexto. Estas funcionalidades las tienen algunos programas de creación de páginas web, tales como FrontPage de Microsoft. Sin embargo, no se trata de verdaderas herramientas de navegación, ya que estas funcionalidades son posibles únicamente dentro del programa de construcción de las páginas web residentes en el disco duro, y no cuando el hipertexto se publica en la web.

### Principales funciones de los mapas de navegación.

- ✓ Permiten lograr una navegación preliminar donde se pueda orientar a los usuarios en los recorridos que llevaran acabo al momento de utilizarla, de esta forma se visualizaran los enlaces a los diferentes nodos que esta pueda tener.

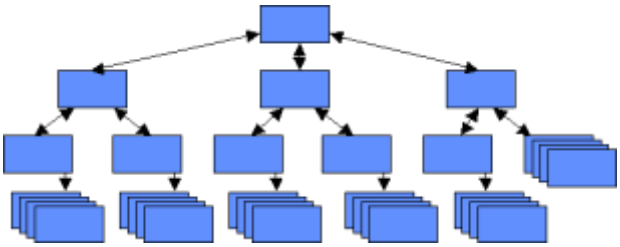
- ✓ Permiten la integración de objetivos claves para su desarrollo, como el representar de forma esquemática un determinado conocimiento.

- ✓ Facilitan la entrega de información de forma rápida y directa.

## Manual de Usuario

### Normas y protocolos establecidos en los manuales de usuario

- Estructura
- Formatos (Video, animación, en línea o documento)
- Presentacion

| Actividad 1: Conceptos Mapa de Navegación |
| --- |
| <br>Los **mapas de navegación** proporcionan una representación esquemática de la estructura del hipertexto, indicando los principales conceptos incluidos en el espacio de la información y las interrelaciones que existen entre ellos<br><br>Material de referencia: https://sisenoragencia.com/los-mapas-de-navegacion/ |
| **Objetivo**: Analizar el documento https://coach2coach.es/estructura-sitio-web/<br><br>Constear las siguientes preguntas.<br><br>1. ¿Que es un mapa de navegación y cuales son las caracteristica?<br>2. ¿Para que se utilizan los mapas de navegación?<br>3. ¿En que proyectos se puede aplicar un mapa de navegación?<br>4. ¿Qué es un diseño de interacción?<br>5. Cuales son los errores frecuentes que se presentan al momento de elaborar un mapa de navegación.<br>6. Visualizar con ejemplos, algunos mapas de navegación jerarquico, lineal y estrella. |
| Evidencia: Etiquetar el archivo en PDF: “Actividad 1_Nombre del aprendiz” |

## Actividad 2: Mapa de Navegación Lineal y no lineal







**Objetivo**: Diseñar un diagrama donde se visualice un mapa de navegación “lineal” y/o “no lineal” de un proyecto de software (pagina web con conexión base de datos).

Evidencia: Etiquetar el archivo en PDF: “Actividad 2_Nombre del aprendiz”

## Actividad 3: Diseño Mapa de Navegación




En el diseño del Mapa de Navegación tener presente:

- ✓ Seleccionar la pantalla de entrada al sitio web presentación (index.html)
- ✓ Ordenar de manera jerarquizada las pantallas con los contenidos (por niveles o categorías)
- ✓ Establecer los vínculos entre pantallas (pagina web) permitiendo una navegación hipertextual.
- ✓
- ✓ Utilizar el software: https://lucid.app/es/pricing/lucidchart#/pricing/chart

Lucidsoftware

Evidencia: Etiquetar el archivo en PDF: “Actividad 3_Nombre del aprendiz”

| Actividad 4: Manual del Usuario |
|---|
|  |
| **Objetivo:** Elaborar un **Manual del Usuario** teniendo presente los componentes, protocolos de un proyecto de sitio Web con conexión a una base de datos. |

**Ambiente Requerido:** Sala de sistemas

**Materiales:** Sillas, mesas de trabajo, televisor LED, video beam, marcadores , tablero, computadores, Software MEET, Drive Gmail y Plataforma Territorio.

## 4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

| Evidencias de Aprendizaje | Criterios de Evaluación | Técnicas e Instrumentos de Evaluación |
|---|---|---|
| **Evidencias de Conocimiento:**<br>**ACTIVIDAD 1.** | 220501097 03<br><br>Elaborar el manual de usuario, según normas y protocolos establecidos<br><br>Identifica los componentes de un manual de usuario.<br><br>Realiza el manual de usuario de la aplicación, según normas y procedimientos establecidos. | **ACTIVIDAD PRACTICA / LISTA DE CHEQUEO**<br>Evidencias. Actividad 1_Nombre del aprendiz |
| **Evidencias de Producto:**<br>**ACTIVIDAD 2.** | | **ACTIVIDAD PRACTICA / LISTA DE CHEQUEO**<br>Evidencias. Actividad 2_Nombre del aprendiz |
| **Evidencias de Producto:**<br>**ACTIVIDAD 3.** | | **ACTIVIDAD PRACTICA / LISTA DE CHEQUEO**<br>Evidencias. Actividad 3_Nombre del aprendiz |
| **Evidencias de Producto:**<br>**ACTIVIDAD 4.** | | **ACTIVIDAD PRACTICA / LISTA DE CHEQUEO**<br>Evidencias. Actividad 4_Nombre del aprendiz |

## 5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

**Maquetación:** Consiste en tomar el diseño y la arquitectura de un sitio web y convertirlo en código para el programador. Esta es una profesión muy demandada que requiere de conocimientos de varias disciplinas, como estilos CSS, HTML, etc.

**Mapa de navegación:** Un mapa de navegación es la representación gráfica de la organización de la información de una estructura web. Expresa todas las relaciones de jerarquía y secuencia y permite elaborar escenarios de comportamiento de los usuarios.

**Hipertexto:** El hipertexto es una estructura no secuencial que permite crear, agregar, enlazar y compartir información de diversas fuentes por medio de enlaces asociativos y redes sociales. El hipertexto es texto que contiene enlaces a otros textos. El término fue acuñado por Ted Nelson alrededor de 1965

**Multimedia:** Hace referencia a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales electrónicas para presentar o comunicar información. De allí la expresión multimedios. Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, alto nivel de interactividad

**Clase:** Es una construcción que se utiliza como un modelo (o plantilla) para crear objetos de ese tipo. El modelo describe el estado y el comportamiento que todos los objetos de la clase comparten. Un objeto de una determinada clase se denomina una instancia de la clase. La clase que contiene (y se utilizó para crear) esa instancia se puede considerar como del tipo de ese objeto.

**Interfaz:** Se utiliza para nombrar a la conexión funcional entre dos sistemas, programas, dispositivos o componentes de cualquier tipo, que proporciona una comunicación de distintos niveles permitiendo el intercambio de información.

## 6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS


http://www.hipertexto.info/documentos/maps_navegac.htm
http://mapasdenavegacionap.blogspot.com/2017/08/mapas-de-navegacion.html
https://es.calameo.com/read/0001130016b6787891cad
http://mapasdenavegacionap.blogspot.com/2017/08/mapas-de-navegacion.html
https://www.academia.edu/8402805/QUE_ES_MAPA_DE_NAVEGACION
https://www.lucidchart.com/es/users/registerLevel?referer=https%3A%2F%2Fwww.lucidchart.com%2Fpages%2Fes%2Fejemplos%2Fcreador-de-mapas-de-sitios-interactivos-y-ejemplos
https://disenowebakus.net/consejos-principiantes-desarrollo-web.php
http://www.codecompiling.net/files/slides/IS_clase_04_diseno_UI.pdf

## 7. CONTROL DEL DOCUMENTO

| | Nombre | Cargo | Dependencia | Fecha |
|---|---|---|---|---|
| **Autor (es)** | Equipo Ejecutor / Instructores / Tecnico en Programacion de Software | Instructores SENA.Articulacion con la Media. | SENA Comercio y Turismo | 01/08/2022 |

## 8. CONTROL DE CAMBIOS

| | Nombre | Cargo | Dependencia | Fecha | Razón del Cambio |
|---|---|---|---|---|---|
| **Autor (es)** | | | | | |