

PROYECTO INFOCAB PB100417

PREPArados: Juego de trivia multijugador en línea para el desafío de los conocimientos en torno a los contenidos de los programas de estudio de la Escuela Nacional Preparatoria

Manual del Administrador

Versión 2.0



PREPArados

PROYECTO INFOCAB PB100417

PREPArados: Juego de trivia multijugador en línea para el desafío de los conocimientos en torno a los contenidos de los programas de estudio de la Escuela Nacional Preparatoria

Trabajo realizado con la iniciativa UNAM-DGAPA-INFOCAB

Responsable académico

Mtra. Ángela Eugenia Villanueva Vilchis

PREPARADOS**Manual del administrador****Elaboraron:**

María Emilia Ramírez Gómez

Erik Federico del Río Pulido

Revisó

Carlos Alfredo Campos De la Garza

Primera edición

Ciudad de México, enero de 2019

Índice

Índice	2
1. Introducción	3
2. Requisitos de la PC	3
3. Perfil de un administrador	3
4. Cómo acceder y salir de la aplicación	3
5. Menú	4
6. Panel de control	5
7. Asignaturas	6
8. Administrar preguntas	6
a. Crear preguntas	6
Asignatura	7
Pregunta e imagen	7
Respuestas	7
Dificultad	8
Palabras Clave	9
Tiempo Límite	9
Confirmación	10
b. Consultar preguntas	11
c. Editar preguntas	11
d. Eliminar preguntas	12
e. Preguntas propuestas	13
9. Estadísticas	13
a. Actividad	16
b. Efectividad	16
c. Participación	16
d. Popularidad	17
10. Referencias y Anexos	17

1. Introducción

A fin de poder contar con un contenido arbitrado dentro del juego de trivia multijugador en línea PREPARados, se diseñó un perfil de usuario denominado administrador, capaz de regular las preguntas presentadas por sistema. Para ello, dicho usuario, podrá visualizar las asignaturas existentes, así como cuántas y cuáles son las preguntas pertenecientes a cada una de ellas. Así, deberá leer cuidadosamente cada reactivo para, en caso de considerarlo necesario, enriquecer el contenido, eliminarlo del sistema o corregirlo en caso de encontrar algún error. Dicho usuario también será el encargado de analizar el comportamiento de los usuarios de PREPARados, a través de la estadísticas, mismas que serán explicadas posteriormente.

Esta es una guía para mostrar el uso de la aplicación web de Administrador, el cual fue desarrollado para que dicho usuario, pueda realizar todas las acciones que le son inherentes. A continuación, se explicará cada opción del sistema.

2. Requisitos de la PC

Para utilizar esta aplicación web, se necesita tener instalado un navegador. En este sentido cabe señalar que Windows trae instalado Explorer y Edge; mientras que Mac tiene instalado Safari. No obstante, se pueden usar otros como Chrome o Firefox. Es indispensable contar con acceso a internet.

3. Perfil de un administrador

El administrador es el usuario con mayores privilegios en tanto al funcionamiento del juego de PREPARados. Así, es el único que podrá ver todos los reactivos, editarlos, eliminarlos, aceptar propuestas de preguntas, así como consultar los cuatro diferentes tipos de estadísticas con los que se cuenta.

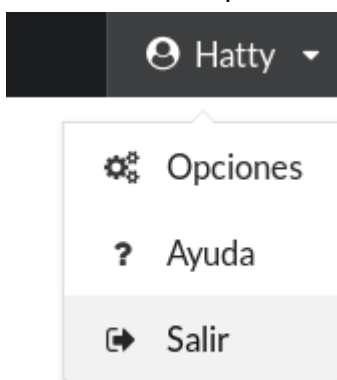
Es necesario que tenga conocimientos sobre: diseño de reactivos, los programas de estudio de las diferentes asignaturas que se imparten en la Escuela Nacional Preparatoria, así como sobre la interpretación de gráficas.

4. Cómo acceder y salir de la aplicación

Para acceder a la aplicación, se ingresa a la url “<https://132.248.96.65/admin>”. Aparecerá una pantalla que dice “ADMIN PREPARados”, es necesario llenar el formulario con el usuario y contraseña del administrador. Finalmente se da clic en ingresar para entrar a la aplicación.



Para cerrar sesión, en la parte superior derecha de la pantalla hay un botón que dice el nombre del usuario. Se puede dar clic o simplemente pasar el mouse sobre éste para que aparezca un pequeño menú, en el que debe darse un clic en la opción de “Salir”.



5. Menú

En la parte izquierda de la pantalla siempre se mostrará el menú principal. Éste cuenta con las siguientes opciones: panel de control, preguntas propuestas, asignaturas, preguntas, crear preguntas y estadísticas.

Para poder visualizar las opciones, es necesario arrastrar el mouse, de lo contrario el menú permanecerá oculto mostrando solo los iconos correspondientes a cada apartado.

PREPARados Hatty

Administrador
Panel de control

Preguntas propuestas	Asignaturas	Preguntas
1 PROPUESTAS	137 ASIGNATURAS	14 PREGUNTAS
Ver propuestas	Ver preguntas	Ver preguntas

- Panel de control
- Preguntas propuestas
- Asignaturas
- Preguntas
- Crear preguntas
- Estadísticas

6. Panel de control

En esta pantalla, se pueden ver el total de preguntas propuestas, las asignaturas participantes del juego y cuántas preguntas han sido aceptadas. Cabe señalar que, a partir de la selección de cualquiera de estas opciones se puede tener más información al respecto.

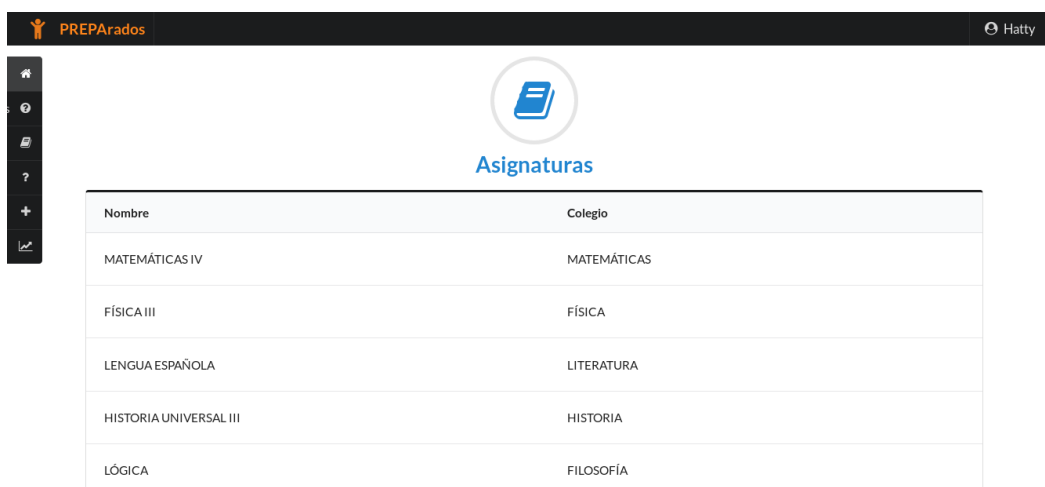
PREPARados Hatty

Administrador
Panel de control

Preguntas propuestas	Asignaturas	Preguntas
1 PROPUESTAS	137 ASIGNATURAS	13 PREGUNTAS
Ver propuestas	Ver preguntas	Ver preguntas

7. Asignaturas

En esta sección, el administrador puede consultar todas las asignaturas que contiene el juego. Se mostrará una tabla con los nombres, así como el colegio al que pertenecen.



Nombre	Colegio
MATEMÁTICAS IV	MATEMÁTICAS
FÍSICA III	FÍSICA
LENGUA ESPAÑOLA	LITERATURA
HISTORIA UNIVERSAL III	HISTORIA
LÓGICA	FILOSOFÍA

8. Administrar preguntas

El administrador controla las preguntas que están dentro del juego, así, puede crearlas, aceptarlas, editarlas y eliminarlas.

a. Crear preguntas

En el apartado de preguntas, el administrador puede crearlas. Para elaborar un reactivo existen siete pasos que debe seguir: asignatura, pregunta e imagen, respuestas, dificultad, palabras clave, tiempo límite y confirmación.

Es necesario resaltar que toda pregunta planteada por un administrador será añadida al sistema sin pasar por un proceso de aceptación.



Asignatura

En la primera parte del registro, se debe ingresar la asignatura a la que pertenece la pregunta en proceso. En el área de entrada se puede comenzar a escribir el nombre de la asignatura, a fin de que comiencen a presentarse las coincidencias y se pueda seleccionar, con mayor facilidad, la opción deseada. Para seguir con el paso dos, debe darse clic en “Siguiente”.



Pregunta e imagen

En la pantalla, se presenta un recuadro en el que debe escribirse la pregunta que va a aparecer en el juego. Cabe señalar que dicho recuadro, cuenta con un conjunto de herramientas en la parte superior que permite editar y dar formato a la pregunta en cuestión. Asimismo, existe la opción de elegir una imagen que acompañe al texto para ejemplificar. Dicha imagen deberá estar en formato jpg o en png.



Respuestas

En la sección de “Respuesta correcta”, se escribe la solución a la pregunta. En los otros campos de respuesta, se proporcionan los distractores. Finalmente, en las áreas de “Justificación”, se explica el por qué la opción es un acierto o un error. Es decir, permite retroalimentar al jugador sobre su respuesta a la pregunta, con el fin de que aprenda sobre el tema. Es muy importante aclarar que dicha justificación, no deberá exceder los 200 caracteres.

Registro de preguntas

1 Asignatura* 2 Pregunta e imagen 3 **Respuestas*** 4 Dificultad* 5 Palabras Clave* 6 Tiempo Límite* 7 Confirmación

Respuestas

Ingrese primero la respuesta correcta.

Respuesta correcta* Justificación*

Respuesta 2* Justificación*

Respuesta 3* Justificación*

Respuesta 4* Justificación*

* Campos obligatorios

Dificultad

La dificultad de la pregunta depende de los conocimientos necesarios para responderla, así como del tiempo requerido para su resolución. El alumno puede escoger en qué dificultad quiere jugar, lo que le ayuda a ir incrementando poco a poco su nivel de conocimientos. Hay cuatro niveles de dificultad, bajo, medio, alto y muy alto.

Bajo: Solo requiere de la memorización de definiciones o de un concepto específico.

Medio: Se requiere la capacidad de identificar un concepto en aplicaciones reales y/o la aplicación de fórmulas y cálculos básicos.

Alto: Involucra el razonamiento de varios conceptos relacionados, el empleo de conocimientos previos y la resolución de problemas.

Muy alto: Además de un buen conocimiento de la asignatura, es necesario tener dominio de los conceptos de materias antecedentes o del mismo ciclo de estudios para su aplicación a problemas poco convencionales, o a situaciones en las que la aplicación de dichos conocimientos, no resulta evidente.

The screenshot shows the 'Registro de preguntas' (Question Registration) form in the PREPARados system. The form is divided into seven steps: 1. Asignatura*, 2. Pregunta e imagen, 3. Respuestas*, 4. Dificultad* (current step), 5. Palabras Clave*, 6. Tiempo Límite*, and 7. Confirmación. The 'Dificultad*' step features a dropdown menu with 'Baja' selected. Below the dropdown, there is a note: '* Campos obligatorios' (Required fields). At the bottom of the form, there are two buttons: 'Anterior' (Previous) and 'Siguiente' (Next). The footer of the page states: 'Trabajo realizado con el apoyo de la Iniciativa UNAM-DGAPA-INFOCAB. Número del proyecto: DP400437.'

Palabras Clave

Las palabras clave ayudan a buscar la pregunta. Éstas deben relacionarse con el tema del reactivo para que permitan localizarlo fácilmente. Su extensión no debe ser mayor a 30 caracteres.

The screenshot shows the 'Registro de preguntas' (Question Registration) form in the PREPARados system, specifically the 'Palabras clave' (Keywords) step. The form is divided into seven steps: 1. Asignatura*, 2. Pregunta e imagen, 3. Respuestas*, 4. Dificultad*, 5. Palabras Clave* (current step), 6. Tiempo Límite*, and 7. Confirmación. The 'Palabras clave' step features a text input field with a red border and a red asterisk, indicating it is a required field. Below the input field, there is a note: '* Campos obligatorios' (Required fields). At the bottom of the form, there are two buttons: 'Anterior' (Previous) and 'Siguiente' (Next).

Tiempo Límite

Éste es el tiempo que el usuario dispondrá para responder la pregunta. El tiempo mínimo para responder una pregunta son cinco segundos, y el máximo son cinco minutos.

PREPARados angelavv

Registro de preguntas

✓ Asignatura* ✓ Pregunta e imagen ✓ Respuestas* ✓ Dificultad* ✓ Palabras Clave* 6 Tiempo Límite* 7 Confirmación

Tiempo límite *

Minutos * Segundos *

0 5

* Campos obligatorios

Anterior Siguiete

Trabajo realizado con el apoyo de la Iniciativa UNAM-DGAPA-INFOCAB.
Número del proyecto: PE100417

Confirmación

Aquí se pueden ver todos los datos de la pregunta capturada, a fin de poder revisarlos y de regresar a cambiar alguna parte que se considere incorrecta. Una vez que no existan errores, se da clic en “Enviar pregunta” para que ésta pueda incorporarse al banco con el resto de las preguntas.

No es seguro | 132.248.96.65/admin/createquestion

Registro de preguntas

✓ Asignatura* ✓ Pregunta e imagen ✓ Respuestas* ✓ Dificultad* ✓ Palabras Clave* ✓ Tiempo Límite* 7 Confirmación

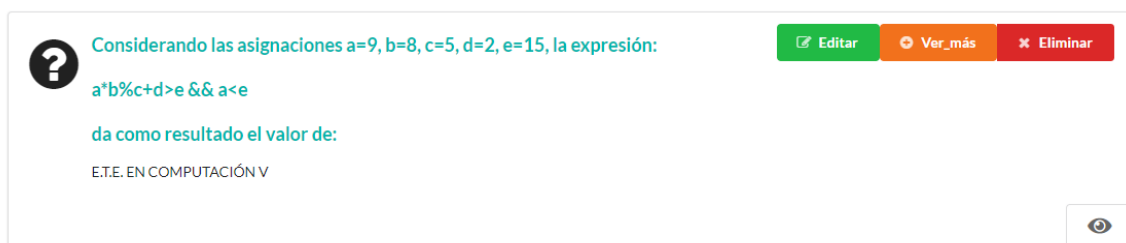
Confirmación

- Asignatura: O. T. COMPUTACIÓN V
- Pregunta: En lenguaje C para poder almacenar el valor de 9.0 en la variable x, se requiere que dicha variable sea declarada como:
- Imagen: Sin imagen seleccionada
- Respuesta Correcta: float
- Respuesta 2: char
- Respuesta 3: int
- Respuesta 4: long int
- Dificultad: Baja.
- Palabras Clave:

Cabe señalar que si alguno de los campos no fue llenado o su contenido no cumple con las especificaciones requeridas, la aplicación detendrá el envío de la pregunta hasta que dicho campo sea corregido.

b. Consultar preguntas

Se selecciona la opción “Preguntas” que se encuentra en el menú o en el panel de control y se busca la pregunta. Cuando se haya localizado, se puede dar clic en el botón “Ver más”, si se desea acceder a una pantalla en la que se muestre toda la información correspondiente.



Considerando las asignaciones $a=9$, $b=8$, $c=5$, $d=2$, $e=15$, la expresión:

$$a*b\%c+d>e \ \&\& \ a<e$$

da como resultado el valor de:

E.T.E. EN COMPUTACIÓN V

Editar Ver más Eliminar

👁

Si solo se requiere visualizar las respuestas, se puede dar clic en el botón que tiene el icono de un ojo. De igual manera, cada vez que quiera ocultarlas.



Considerando las asignaciones $a=9$, $b=8$, $c=5$, $d=2$, $e=15$, la expresión:

$$a*b\%c+d>e \ \&\& \ a<e$$

da como resultado el valor de:

E.T.E. EN COMPUTACIÓN V

Editar Ver más Eliminar

👁

✓ falso

✗ verdadero

✗ vacío

✗ nulo

c. Editar preguntas

Para editar una pregunta, se busca la deseada mediante la opción de “Preguntas” y, una vez localizada, se da clic en Editar.



[Editar](#) [Ver_más](#) [Eliminar](#)

PI pertenece al campo de los números...

MATEMÁTICAS IV



De esta manera, se presentará una página donde se podrán editar todos los elementos de la pregunta.

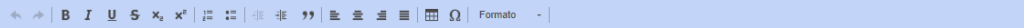
 PREPARados Hatty



Edición de pregunta

Asignatura*

Pregunta*



PI pertenece al campo de los números...

Imagen complementaria (opcional, formato .jpg o .png)

Palabras clave

Palabra clave *

PI

Palabra clave *

números

Palabra clave *

campo

+

Tiempo límite*

Minutos *

0

Segundos *

30

* Campos obligatorios

Editar pregunta

Cuando las modificaciones estén listas, deberá darse clic en “Editar pregunta” para que las modificaciones se guarden.

d. Eliminar preguntas

Del mismo modo que para Editar, se debe buscar la pregunta a eliminar mediante la opción de “Preguntas”. Cuando se encuentre el reactivo correspondiente, se deberá dar clic en “Eliminar” para que se borre del banco y con ello del juego. Una vez eliminada, no hay vuelta atrás.

?

Editar

Ver_más

Eliminar

¿Cuál es la ecuación que describe la velocidad promedio de un objeto uniformemente acelerado?

MATEMÁTICAS IV

e. Preguntas propuestas

En el apartado de preguntas propuestas, se pueden ver las preguntas que los profesores y alumnos sugieren. En la tabla se observan los datos de la pregunta, así como el creador. Para aceptar la pregunta, se debe dar clic en el botón de “Ver detalles”.

Materia	Pregunta	Palabras Clave	Creador	Fecha de envío	
MATEMÁTICAS IV	¿Cuál es la cofunción del seno?	funciones trigonométricas,seno,coseno	Fernanda Elizabeth Sánchez	11/febrero/2019	Ver detalles

En esta nueva página, se ve toda la información del reactivo. En la parte inferior, se puede ver el creador y dos botones para aceptar la pregunta o eliminarla.

Información del creador



Si se aprueba la pregunta, ésta aparecerá en el juego. Por el contrario, si se elimina, se borrará del sistema. Una vez que sea aceptada la pregunta, se podrá editar para hacer correcciones.

9. Estadísticas

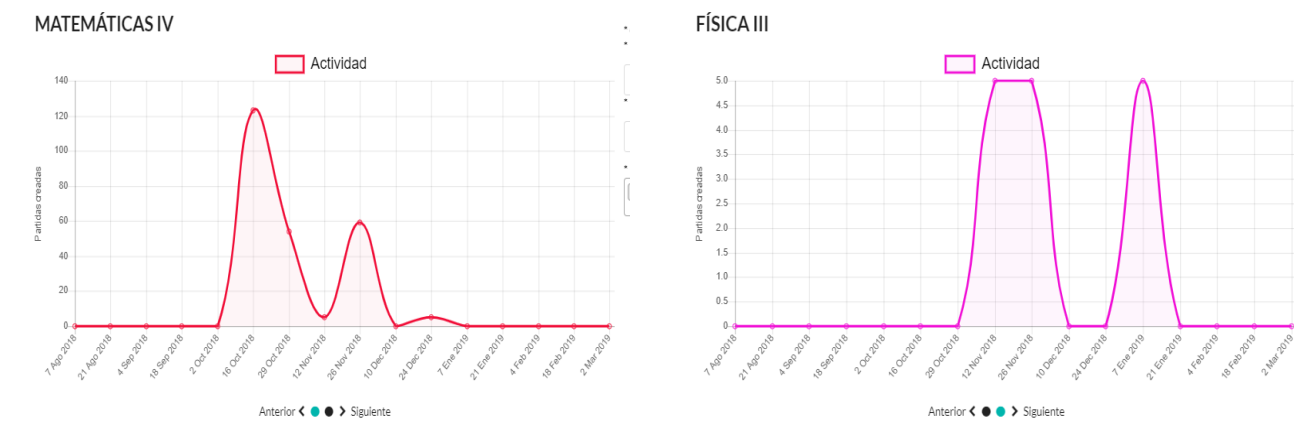
Las estadísticas miden la relación que tienen los alumnos con PREPARados. Se podrán usar para ver el avance de los alumnos en un determinado periodo de tiempo. El formulario de las estadísticas se divide en dos partes, las entradas obligatorias y las opcionales.

Las necesarias se encuentran en la parte superior de la página. Se componen del tipo de estadística, menú de filtros, y en el caso de Actividad, menú de categorías.

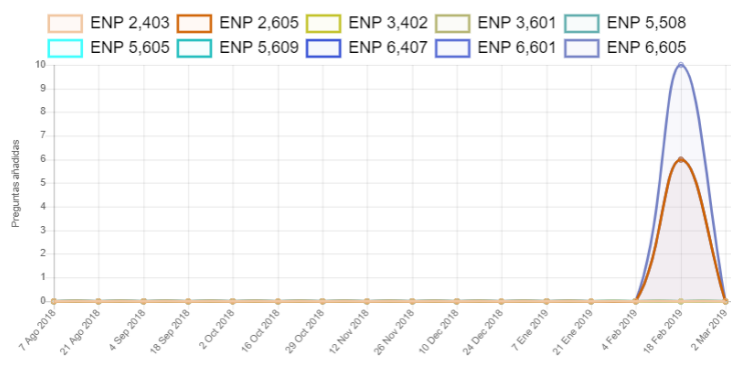
Los modificadores opcionales se encuentran a un costado. Aquí se puede seleccionar el rango de fecha, planteles, grupos o usuarios, y materias.

La interfaz de estadísticas de PREPARados muestra un encabezado con el logo y el nombre de usuario 'Hatty'. A la izquierda hay un menú lateral con íconos para diferentes secciones. El título principal es 'Estadísticas' con un ícono de gráfico de barras. Debajo del título, hay un selector de 'Estadística' con 'Actividad' seleccionada. Un texto informativo indica: 'Mostrará en qué momentos del año es más activa la participación contabilizando el número de partidas iniciadas. Selecciona un filtro.' A continuación, hay un campo de búsqueda con 'Buscar por:' y opciones: 'Todo' (seleccionado), 'Plantel', 'Grupo' y 'Usuario'. Debajo de esto, se pide 'Elige una categoría.' con botones: 'General', 'Por materia', 'Por modo de juego', 'Por sexo' y 'Por edad'. En la parte inferior derecha, hay campos opcionales para '* Campos opcionales', '* Fecha inicial' y '* Fecha final', seguidos de un botón naranja 'Consultar'.

Cuando se da clic en el botón “consultar” aparecen una o varias gráficas en un carrusel, el cual cuenta en la parte inferior, con botones para poder controlarlo.

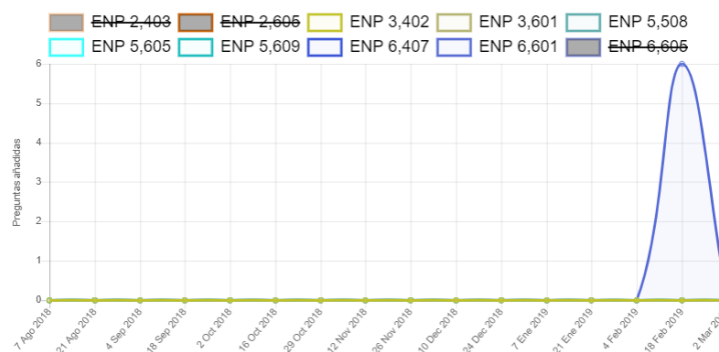


Cuando se decide filtrar por grupos y éstos son más de diez, el sistema hará un ranking y graficará los primeros diez. Los demás datos se mostrarán en una tabla.

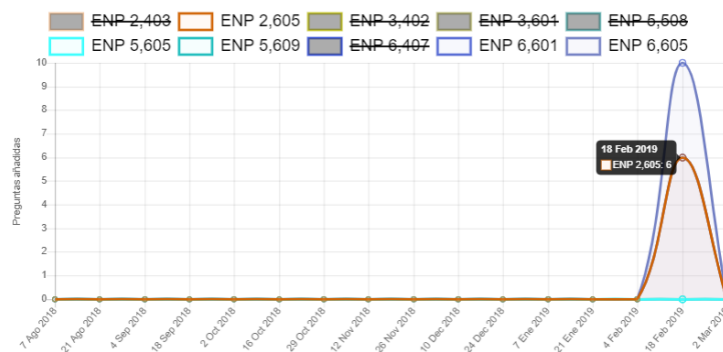


Fechas	ENP 6,605	ENP 6,601	ENP 2,605	ENP 2,403	ENP 3,402	ENP 3,601	ENP 5,508	ENP 5,605	ENP 5,609	ENP 6,407	ENP 2,502	ENP 2,506	ENP 8,405	ENP 8,503
7 Ago 2018	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
21 Ago 2018	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4 Sep 2018	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18 Sep 2018	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2 Oct 2018	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16 Oct 2018	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
29 Oct 2018	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12 Nov 2018	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
26 Nov 2018	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10 Dec 2018	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10 Dec 2018	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24 Dec 2018	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7 Ene 2019	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
21 Ene 2019	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4 Feb 2019	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18 Feb 2019	10	6	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2 Mar 2019	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Es posible ocultar elementos de la gráfica, dando clic en las etiquetas, que se encuentran en la parte superior. Aquéllos que se seleccionen, puesto que no se deseen ver, se mostrarán tachados y con un recuadro gris. Para mostrarlos, se debe dar clic nuevamente en la etiqueta del elemento correspondiente.



También es posible dirigirse a un punto en la gráfica y obtener información detallada sobre éste.



Los intervalos de tiempo serán definidos a partir de la fecha inicial y la fecha final indicadas. Si la primera no se especifica, se tomará como inicio el día 7 de Julio del año 2019; por otra parte, si la segunda no se especifica, se considerará como final, la fecha actual. Cabe señalar que, dependiendo del periodo del tiempo señalado, serán las unidades en las que se especifican los intervalos, tal y como lo muestra la siguiente tabla.

Tabla de intervalos

Periodo de Tiempo	Intervalo
Menor o igual a una semana	Días
Mayor que una semana y menor o igual a un mes	Semanas
Mayor que un mes y menor o igual a 7 meses	Dos semanas
Mayor que 7 meses y menor o igual a 23 meses	Mes
Mayor que 23 meses y menor o igual que 36 meses	Dos meses
Mayor que 36 meses	Año

Las estadísticas disponibles son:

a. Actividad

Muestra en qué momentos del año los jugadores empiezan la mayor cantidad de partidas. Se puede consultar para saber la cantidad de partidas creadas en todo el sistema, por edad, sexo, modo de juego y materia. Cabe señalar, que se puede seleccionar la categoría dando clic en el botón correspondiente.

Elige una categoría.

General

Por materia

Por modo de juego

Por sexo

Por edad

b. Efectividad

Es la relación entre las preguntas resueltas correctamente y las preguntas contestadas. Hay que tomar en cuenta que una efectividad de cero no es lo mismo que una vacía; es decir, no es lo mismo que todas las preguntas fueron contestadas erróneamente, a que en ese día no se contestaron preguntas porque no se jugó.

c. Participación

Mide cuántas preguntas han sido creadas (aceptadas) por un usuario (alumno, profesor o administrador), grupo, plantel o todo PREPARados. La estadística se divide en dos, ya que puede mostrar la participación de los alumnos o de los profesores, pero no ambas en una misma gráfica.

d. Popularidad

Permite analizar el incremento y decremento de la cantidad de usuarios que usan la aplicación.

10. Referencias y Anexos

- CKSource sp. z o.o. sp.k. (2019). *CkEditor 4*. Recuperado de: <https://ckeditor.com/ckeditor-4/>
- ChartJS. (s.f). *Chart.JS*. Recuperado de: <https://www.chartjs.org/>
- Free & Open Source (MIT). (s.f). *Semantic UI: User Interface is the language of the web*. Recuperado de: <https://semantic-ui.com/>
- The Sails Company. (2018). *Sails*. Recuperado de: <https://sailsjs.com/>