

Fecha: 29 de junio de 2010.

Revisión 1

Justificación/ Propósito:

Descripción del producto:

Sistema de producción de Objetos de Aprendizaje para la comunidad CUDI.

Entregables finales:

1. Capacitación para el diseño de patrones y objetos de aprendizaje.
2. Estándar de diseño de patrones para implementación en el editor.
3. Editor de patrones implementado con SCORM.
4. 20 patrones de objetos de aprendizaje con SCORM y montados en el Editor.
5. Sistema de selector de patrones.
6. Sistema de Producción de objetos implementado con repositorio.
7. Documento de política de uso.
8. Tutorial para el diseño de objetos a partir de patrones.

Antecedentes:

Desde 2006 en el Instituto de Gestión del Conocimiento y del Aprendizaje virtuales se ha trabajado en el desarrollo de patrones para la producción de objetos de aprendizaje. A partir de esta metodología se ha iniciado el desarrollo del Editor de patrones para la producción de los objetos de aprendizaje.

Responsables:

Simón González Flores

José Antonio Delgado Valdivia

Descripción de entregables finales del proyecto:

Etapa	Entregable final	Sub entregables	Descripción	Avance	Duración
UNICA	Sistema de producción de Objetos de Aprendizaje para la comunidad CUDI.	Capacitación para el diseño de patrones y objetos de aprendizaje.	Se impartirá el curso de diseño de patrones y de objetos de aprendizaje para terminar con un conjunto de nuevos patrones para la producción de objetos de aprendizaje.	100%	1 mes
		Estándar de diseño de patrones para implementación en el editor.	Documento donde se especifique el estándar del diseño a nivel de desarrollo tecnológico para que los patrones desarrollados se puedan implementar en el editor de objetos.	0%	1 mes
		Editor de patrones implementado con SCORM.	El editor se encuentra en un 90% de desarrollo, quedan algunos elementos para completar el sistema así como la integración del módulo de SCORM.	90%	2 meses
		20 patrones de objetos de aprendizaje con SCORM y montados en el Editor.	Se tienen desarrolladas 20 maquetas de patrones de objetos, están desarrollados en Flash sin el estándar por lo que se requiere de volverlos a desarrollar conforme al estándar para que puedan ser montados en el editor.	0%	3 meses
		Sistema de selector de patrones.	Se considera conveniente desarrollar como parte del sistema el "selector de patrones" que llevará al usuario paso a paso a la elección del patrón de acuerdo a sus necesidades para su edición.	0%	2 meses
		Sistema de Producción de objetos implementado con repositorio.	Se contempla la integración en un solo sistema implementado con un repositorio.	0%	1 mes
		Documento de política de uso.	Se elaborará un documento donde se especifiquen las políticas de uso del sistema	0%	1 mes
		Tutorial para el uso del sistema de producción de Objetos de Aprendizaje para la comunidad CUDI.	Tutorial desarrollado para la comunidad CUDI para la producción de Objetos de Aprendizaje a partir del editor.	20%	3 semanas

Sub entregables	Duración	Costo unitario	Costo	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7
Capacitación para el diseño de patrones y objetos de aprendizaje.	1 mes									
Estándar de diseño de patrones para implementación en el editor.	1 mes									
Editor de patrones implementado con SCORM.	2 meses	20000	\$20,000.00							
20 patrones de objetos de aprendizaje con SCORM y montados en el Editor.	3 meses	10000	\$200,000.00							
Sistema de selector de patrones.	2 meses	15000	\$15,000.00							
Sistema de Producción de objetos implementado con repositorio.	1 mes	15000	\$15,000.00							
Documento de política de uso.	1 mes									
Tutorial para el uso del sistema de producción de Objetos de Aprendizaje para la comunidad CUDI.	3 semanas	10000	\$10,000.00							
Prueba de evaluación	1 mes									
Entrega de reporte	1 mes									

Total:	7 meses		\$260,000.00							
--------	---------	--	--------------	--	--	--	--	--	--	--

Avances del proyecto

Se tiene diseñado el taller para el diseño de patrones y objetos de aprendizaje.

Se tiene un espacio de muestra de los patrones y de los objetos que se han desarrollado con base en éstos, se puede tener acceso a este espacio.

El editor de objetos se encuentra a un 90% de avance del desarrollo.