



27. Catalogación e distribución de materiais didácticos ligados aos certificados de profesionalidade.

# Definición de alcance

## DEFINICIÓN DE ALCANCE DESIRE 2.0

### CONTENIDO

PROPÓSITO GENERAL Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

---

SOBRE ALCANCE

---

TRANSFERENCIA Y FUNCIONALIDADES

---

POSICIONAMIENTO Y SEO

---

CATÁLOGO

---

FORMACIÓN ASOCIADA.

---

IDENTIFICACIÓN DE LOS PARTICIPANTES

---

NECESIDADES Y EXPECTATIVAS

---

ENTREGABLES

---

PLANIFICACIÓN DE HITOS

---

RESUMEN DEL PRESUPUESTO

---

INDICADORES DE DESARROLLO

---

GESTIÓN DE RIESGOS Y RETRASOS

---

EVALUACIÓN Y MOMENTOS DE REALIZACIÓN

---

GLOSARIO

---

PROPÓSITO GENERAL Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

UNA APROXIMACIÓN FORMAL

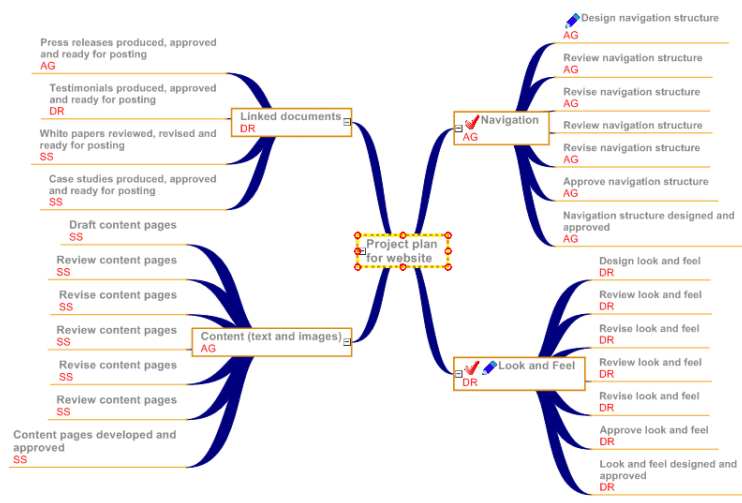


Los certificados de profesionalidad establecen un escenario en que el catálogo de las cualificaciones profesionales del INCUAL, usando un simul teatral, sería el foro que marca lo que ocurre en los planos y en el proscenio. Hace una apuesta por la flexibilidad (una parte de cada módulo formativo puede cursarse de forma non presencial).

La innovación está ligada a la tecnología solo en parte. La magnitud de los cambios que implica la incorporación tecnológica, el aprendizaje social, lleva a un nuevo paradigma del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para integrar las TIC en el aprendizaje hacen falta competencias en los docentes, hacen falta contenidos y actividades en formatos adecuados y, sobre todo, un cambio de mentalidad en todos los actores para [cambiar sus roles tradicionales](#).

La experiencia dice que los materiales que se confeccionan con fondos públicos, una vez acabado el proyecto, non se reutilizan suficientemente y lo hacen rara vez fuera de la organización que los prepara. El retorno de la inversión es muy bajo para el sistema, en el mejor de los casos. Un catálogo/repositorio de los materiales disponibles podría contribuir decisivamente a cambiar esta situación.



Ninguna organización puede ser capaz de actualizar permanentemente todos los materiales que precisa. La actuación de los docentes como actualizadores, buscadores y creadores de materiales complementarios (el papel de curator que defiende Siemens) es clave.

La web 2.0, la web social, exige una formación 2.0, un aprendizaje social, incluso con [entornos personales de aprendizaje](#), con gran intervención de los usuarios, en la creación y búsqueda de contenidos.

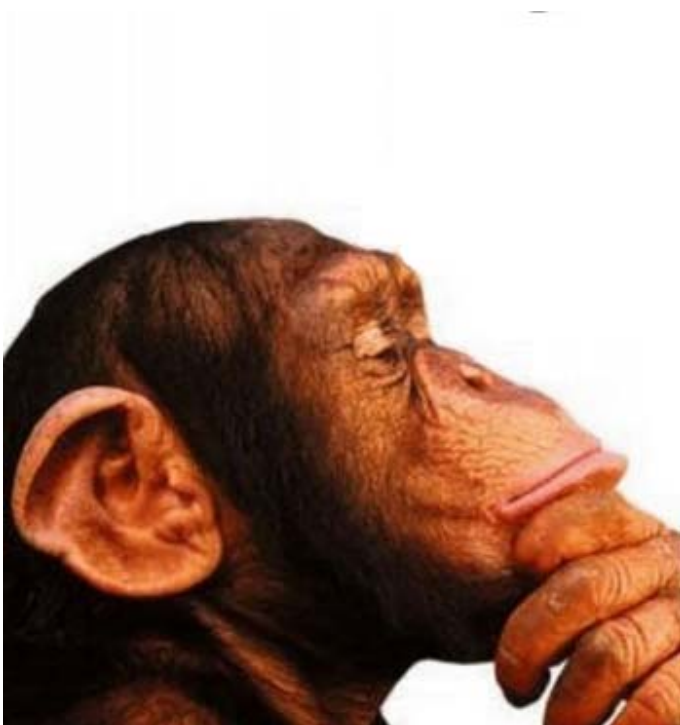
## DEFINICIÓN DE ALCANCE DESIRE 2.0

El diseño proyectado, contempla varios pasos:

1. Catalogación de objetos de aprendizaje reutilizables procedentes de diversas fuentes, en especial los realizados en acciones complementarias 2008. Mejora de formularios para etiquetar e incorporar los objetos
2. Revisión de sistemas de búsqueda y presentación de los objetos (aquí interviene el visor)
3. Implementación de un sistema de descarga seguro y eficaz para objetos "pesados"
4. Creación de una comunidad de práctica, desarrollando acciones para la ampliación de la dimensión social del sitio
5. Puesta a punto de los instrumentos de evaluación del proyecto
6. Por último, empaquetado del sistema completo (y del código) para su distribución en el dominio público

## REFLEXIONES PARA SITUARNOS

*REFLEXION: "CAPACIDAD DEL SER HUMANO QUE LE PERMITE PENSAR DETENIDAMENTE EN ALGO CON LA FINALIDAD DE SACAR CONCLUSIONES"*



¿Qué queremos hacer? Es obvio que el objetivo fundamental del proyecto es catalogar materiales (objetos de aprendizaje fundamentalmente) y hacerlos accesibles siguiendo los estándares correspondientes: LOM-ES, W3C, WAI...etc.

Al tratarse de un portal web donde la implicación de los usuarios es fundamental debemos centrarnos en diseñar, programar, ofrecer y comunicar en base a las necesidades del usuario. Esta afirmación es la base de la Web 2.0, la web social. Debemos llegar al usuario, llamar su atención de un modo sutil (parte técnica) y ameno (diseño), para animarlo a formar parte de una comunidad Desire 2.0, cuyo objetivo principal gire en torno a la aportación de objetos y contenidos del portal.

## DEFINICIÓN DE ALCANCE DESIRE 2.0

La lista de tareas a realizar y de responsabilidades a definir incluye:

- Catalogar materiales en el dominio público y hacerlos accesibles
- Conseguir que los docentes aporten actualizaciones y mejoras
- Site más accesible. Rediseño. Nuevas funcionalidades.
- + 2.0 , sin contenidos actualizados es imposible!
- Conexión Moodle-Drupal-WebSocial. Mejor presentación
- Definir el MapaSocial y difundir
- Determinar Grupos socialmente relevantes: profes, gurus, otras redes....
- Afianzar los lazos 2.0 (twitter,facebook,relación usuario-plataforma-usuario)
- Editores/Revisores externos
- Operadores 2.0 que afiancen la red



### ¿QUÉ TENEMOS?

---

La base está definida: es válida y debe mejorarse. La primera fase del proyecto ha servido como una primera toma de contacto. Es el momento de realizar una pequeña reflexión acerca de lo que ha significado Desire 1.0; intentar extraer lo positivo, corregir las deficiencias detectadas e implementar nuevas funcionalidades.

Cómo punto positivo destacaremos la experiencia adquirida por el grupo. Somos más capaces de identificar las deficiencias y corregirlas. Una de ellas es, a mi entender, la identificación no errónea, sino difusa, del los distintos roles de usuario y lo que se esperaba de ellos en la primera versión.

Administrador(p.e), es decir, tienen permiso para eliminar, crear y editar contenidos. En determinadas ocasiones establecer roles sin evaluar sus consecuencias puede conducir al usuario a una situación de "pánico ante el sitio" preguntándose "¿Esto para qué sirve?", y crear dudas.

La identificación de estas deficiencias, su corrección y la definición de nuevas y mejores funcionalidades son fundamentales.

*Sitio funcional. Estándar LOM implementado. Un sitio mejorable. Técnicamente y gráficamente hostil. Excesivas funcionalidades. Excesivos tipos de contenido que no usamos. Hay que reducir, cohesionar y simplificar.*

## DEFINICIÓN DE ALCANCE DESIRE 2.0

### ¿A DÓNDE DEBEMOS LLEGAR?

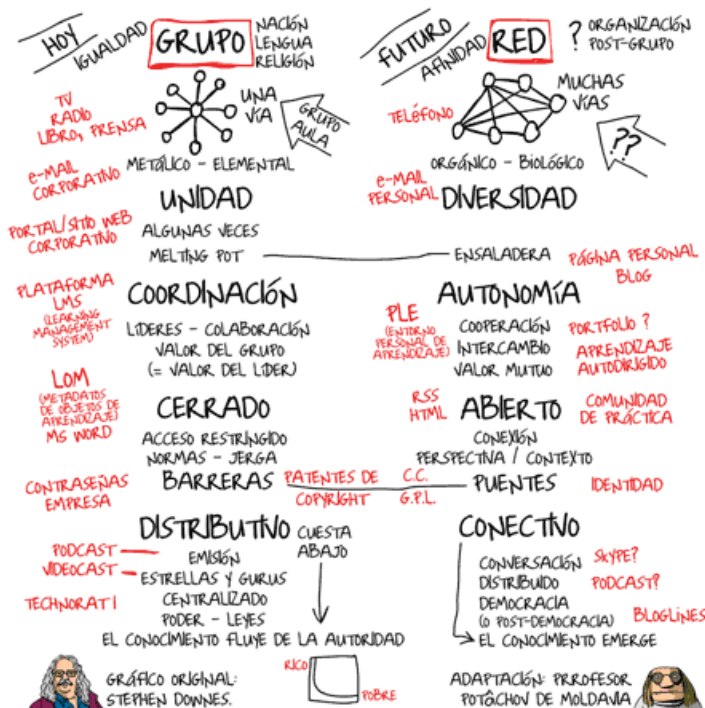
"INNOVAR ES ENCONTRAR NUEVOS O MEJORADOS USOS A LOS RECURSOS DE QUE YA DISPONEMOS. Peter Drucker"

El objetivo fundamental de un portal web es el usuario. El objetivo del proyecto Desire 2.0 es la catalogación de objetos de aprendizaje reutilizables. El portal es un medio.

Debemos lograr el objetivo de la catalogación de objetos de aprendizaje corrigiendo la orientación del portal identificando al usuario, y ofreciendo contenidos actualizados y continuos. Drupal, el CMS elegido, con una buena planificación y gestión del proyecto, es capaz de esto y mucho más.

¿Cómo identificamos al usuario? La versión 1.0 ha generado datos que hay que procesar

- **Logs del sistema:** Datos del propio CMS, y datos registrados por el "arcaico" sistema de Logs de Desire 1.0. ¿Cuál ha sido la página más visitada? ¿El usuario que más a participado? ¿Cuál es el origen de las visitas? ¿Qué familia profesional ha recibido más aportaciones? ¿Cuál ha sido el objeto más descargado?
- **Perfil del usuario:** Los perfiles de los usuarios tampoco han sido explotados. Los datos que propociona un perfil son vitales para web social. Pongamos un ejemplo: ¿Cuántos usuarios tienen cuentas de correo de Gmail? Si obtenemos estos datos, podríamos lanzar una invitación a Buzz, publicando los estadísticas, nuevo objetos y posts publicados. Idem para yahoo.es/com. ¿Tienen Flickr?
- **Encuestas:** Sólo se ha realizado una encuesta. ¿Ha sido suficiente? ¿Cual es la valoración real del usuario? ¿Hemos reflexionado acerca de los datos obtenidos?



### ¿CÓMO DEBEMOS LLEGAR?

- Trabajando en grupo : Elluminate, MoodleTesting, gmail, Google Talk.
- Comunicando en grupo
- Divulgando el proyecto
- Involucrando a los profesores y a toda la organización
- Planteando los asuntos poco a poco en el sitio y recogiendo las aportaciones de interés como cambios aceptados en este documento.

### ¿PARA QUÉ?

---

- Para adelantarnos al resto de organizaciones en la formación flexible ligada a certificaciones
- Para mejorar el desempeño de los profesores en formación flexible
- Para conseguir y extender una imagen 2.0 de la organización
- Para crear PLEs efectivos
- Para mejorar la posición como actor en la formación para el empleo en Galicia
- *Last but not least:* para cumplir nuestro compromiso con la subvención concedida al proyecto. Es dinero público en época de escasez, nuestro compromiso ético es aprovecharlo bien. Los que nos conocéis sabéis que hablamos en serio, no para la galería



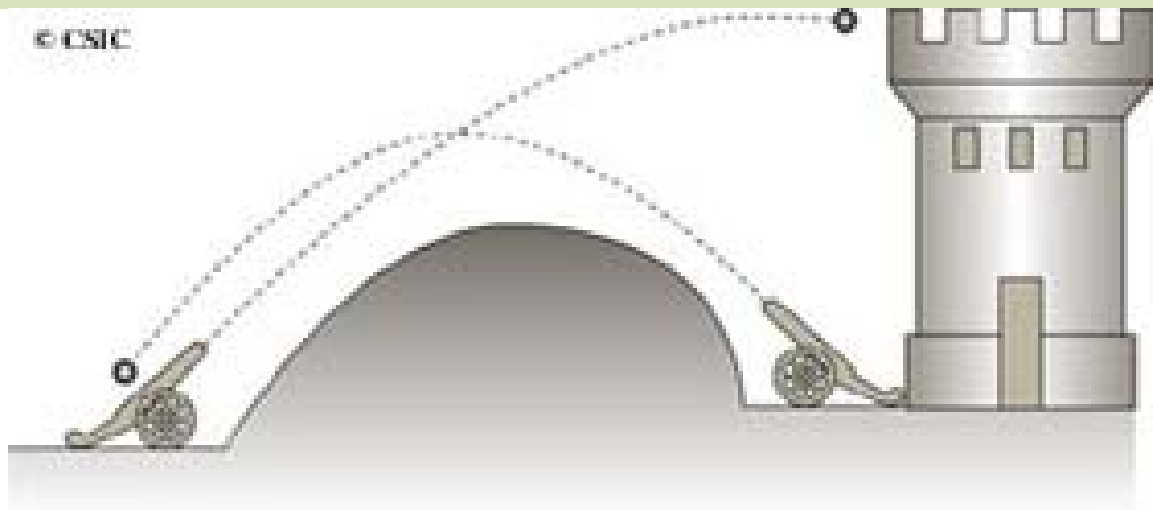
### CUÁNDO

---

La mayor parte de la tarea antes del verano. Hay que revisar fechas por tarea cuidadosamente

Definición de alcance publicada: 15/04/10.

### SOBRE ALCANCE



En este documento quedarán reflejados :

1. Los requerimientos generales del sitio
2. Los requisitos de las bases de datos y el manejo de usuarios
3. Aspectos de interoperabilidad, de modularidad y de integración entre aplicaciones
4. Aspectos sobre la accesibilidad y usabilidad
5. Estándares de uso
6. Formación asociada del equipo
7. La metodología de trabajo
8. Los métodos de evaluación
9. Los requisitos para plantear cambios
10. La gestión del riesgo y los retrasos

Los requisitos del sitio

1. El sitio del proyecto es una instalación de Drupal, con posibilidad de utilización independiente o integración con una plataforma que cumpla los estándares
2. Por conveniencia y experiencia de trabajo usaremos Moodle
3. El sitio ofrece la posibilidad de personalización (apariencia, permisos, integración)
4. Todas las funcionalidades se integrarán en un módulo de Drupal una vez testadas
5. La integración con Plataformas de Gestión de Cursos (LMS) debe permitir al usuario consultar objetos sin nuevo registro.
6. La plataforma debe integrar los cursos catalogados en el repositorio de forma simple
7. Debe integrarse un sistema de búsqueda semántica dentro de los objetos en el repositorio
8. El ciclo de publicaciones y autorizaciones requiere revisión para engarzar con el visor
9. El control del uso de objetos, y el ciclo de vida de los recursos debe registrarse
10. La comunicación con los usuarios debe realizarse por un gran número de canales que permitan fomentar la dimensión social de comunidad de práctica del sitio

### DISEÑO DE BASES DE DATOS

El diseño de la Base de Datos (en adelante BBDD) debe ser cuidadosamente estudiado y analizado. Para ello se tendrá en cuenta:

- Modelo E/R, prestando especial atención a las necesidades de actualización de los registros procedentes de la BBDD de SNCP
- Compatibilidad con sistemas de modularización Drupal
- Compatibilidad con visor de objetos

### ESTRUCTURA DEL SITIO



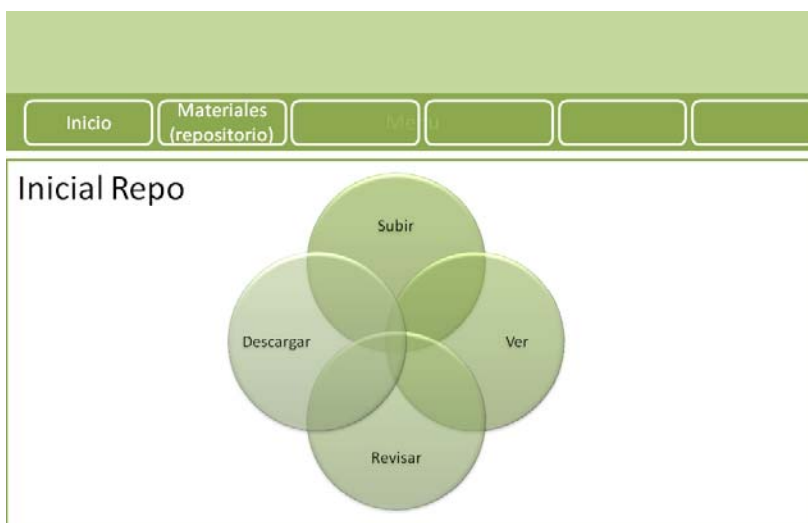
El diseño, en el aspecto más estricto de la definición de Desire 1.0, es hermético y hostil. Recuerda a las primeras páginas dinámicas en las que una primera línea de Javascript era un soplo de aire fresco. El diseño y la programación web actual caminan hacia el desarrollo centrado en el usuario, prestando especial atención a la interacción web-usuario-web. ¿Realmente es cómoda la navegación con el actual diseño?.

En Desire 1.0 el desarrollo de la "Guía de estilo" permitió marcar la línea a seguir en la aplicación de todos los aspectos gráficos del sitio: CSS, gama cromática, fuentes...etc. No es suficiente Si bien es cierto que este aspecto se ha trabajado, la accesibilidad y la usabilidad se han pasado por alto. La propuesta en este aspecto es el desarrollo de una "Guía de usabilidad y accesibilidad" que defina los puntos fundamentales en los que el equipo de proyecto debe hacer incapié para facilitar al usuario la navegación y el acceso al sitio.

### FACTORES A TENER EN CUENTA RELATIVOS AL DISEÑO

El diseño del sitio web esta íntimamente relacionado con el sistema de plantillas de Drupal. Cada elemento de la página, desde el título de la ventana del navegador, logotipos, regiones de bloques y demás se ejecutan por medio del sistema de temas.

- Encabezamiento(header)
- Pie de página(footer)
- Left sidebar(izquierda)
- Right sidebar(derecha)
- Content(contenido)



Tenemos que definir y establecer la ubicación exacta de los bloques dentro de las diferentes regiones del sitio, documentando y especificando el contenido de los mismos, en base a un esquema previo.

El siguiente paso es definir el archivo de plantilla, utilizando como base la documentación disponible en drupal.org.

No debemos pasar por alto los ajustes y optimización de CSS y Javascript.

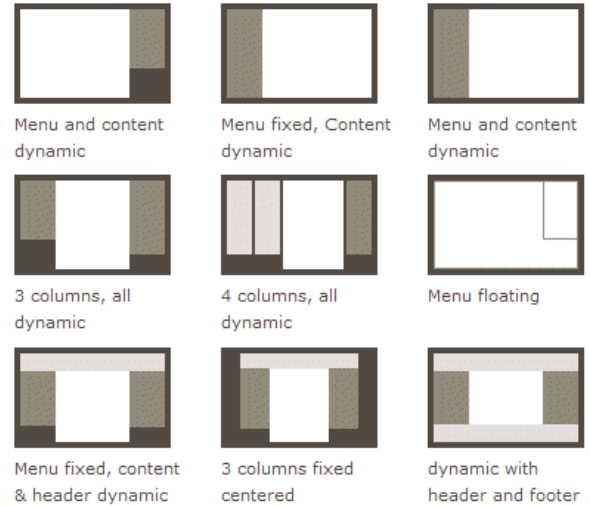
Debido a la naturaleza modular de Drupal, un sitio web con no demasiado contenido, puede acabar teniendo infinidad de archivos CSS y Javascript, penalizando el rendimiento del sitio e incidiendo directamente en la "experiencia del usuario".

Esto significa fases del diseño:

- **Guia de requisitos:** Sumario con la definición de requisitos del diseño (ancho fijo o líquido, líneas curvas o rectas, agresivo/docil, serio/joven, etc..) aportado por el equipo de definición de alcance al diseñador. Una vez este documento está correctamente redactado, el diseñador puede tener toda la libertad del mundo porque se está ciñendo a unos parámetros preestablecidos. Se establecerá una "Guia de requisitos" dónde se incluyan previo consenso estos requisitos
- **Bocetos:** una serie de bocetos aportados por el diseñador y discutidos por el equipo. Entiéndase un boceto como un diseño esquemático, presentado en forma de imagen o pdf, nunca en html. En estos bocetos se puede discutir tanto el diseño, como la maquetación y ubicación de bloques.

## DEFINICIÓN DE ALCANCE DESIRE 2.0

- **Diseño CSS:** traduciendo el diseño aprobado a css, pero nunca tocando las plantillas. Entiendo que un diseñador no necesita, ni debe saber PHP. Las plantillas tienen PHP, y deben de ser editadas por un desarrollador, bajo la supervisión del diseñador.
  - Sitio Drupal con estructura lo más limpia posible.
  - La propuesta es incluir un menú superior sin submenús
  - Probablemente basten cuatro o cinco entradas de menú superior
  - Revisar el vocabulario que estamos usando. La palabra repositorio, la palabra objeto ¿deben ser tan usuales...?
  - Siempre en mente: queremos que Desire 2.0 forme parte del entorno personal de aprendizaje de nuestros profes y de nuestros alumnos
  - Definición bloques básicos.
  - Bloques conceptuales claros, cabecera, cuerpo, pie
  - Presentación bocetos.
  - Elegir el esquema y posicionamiento de los bloques.
  - Estudio y pequeño informe de necesidad de cada bloque de contenido
  - Identificar claramente parte pública y privada.
  - Preparación tema en base a conclusiones anteriores.
  - Elección [Módulos Drupal](#), [Snippets](#) (porciones de código) propio nuevos y su situación en el nuevo diseño. Hacen falta también criterios claros sobre qué módulos se instalan y por qué esos y no otros. Hay que reducir el número de módulos sin comprometer las funcionalidades.



## OTRAS CUESTIONES A ANALIZAR

- REPOSITORIO CVS
- SEGURIDAD SSL/TLS
- WEBSERVER
- MAILSERVER
- BDDSERVER
- CMS
- LMS
- RENDIMIENTO
- MEJORA EN RENDIMIENTO
- TESTER
- ESTUDIO VISOR OBJETOS
- EVALUAR RELEASE Moodle 2.0
- AUTOENROLLMENT

## MANTENIMIENTO DEL SITIO

Hay tareas que deben asignarse claramente y efectuarse con periodicidad semanal e incluyen:

1. Actualización de sistema operativo y servidores de comunicaciones
2. Actualización de software
3. Backups



### SITIO DE PRUEBAS

---

Dado que Drupal es multisitio implementaremos un sitio de trabajo y otro público. Cualquier modificación se testeará antes de la incorporación al sitio público. Se trata de evitar caídas por cambios en las CSS o por la instalación de un módulo nuevo y de impedir que los usuarios se frustren intentando usar un sistema incompleto.

### MÓDULOS Y USUARIOS

---

Qué servicios ofrece/ cómo se relacionan con las estructuras?.¿Cómo se facilita el trabajo de los editores/revisores y se evita que se desorienten?

Los usuarios deben tener datos en su perfil suficientes para permitir su integración como usuarios del Moodle del proyecto mediante un LDAP u otro sistema.

Tener datos de usuarios representa disponer de un servidor seguro para la gestión. Estudiaremos costes de VeriSign(SecureSite) que parece la opción más razonable, es reconocido y aumenta la confianza del usuario.

El usuario editor/revisor tendrá acceso a un número limitado de funciones: entradas de blog, trabajo con objetos y poco más. El panel de control se reserva a administradores, solo técnicos (los de esta reunión más diseñador y coordinador de proyecto).

### ESTANDARES, ESTADOS DE OBJETOS Y VISORES

---

El objetivo de la estandarización es aumentar las posibilidades de reutilización de contenidos, actividades, evaluaciones independientemente del sistema de gestión de cursos o LMS utilizado.

Los niveles a contemplar, serían los correspondientes a estándares o especificaciones de empaquetamiento de contenidos que definen cómo los objetos de aprendizaje y grupos de objetos de aprendizaje deben ser empaquetados para que éstos puedan ser importados en los sistemas administrativos, y también para que sean transportados entre sistemas y almacenados en depósitos de manera que puedan ser fácilmente reutilizados. Deberán considerarse, al menos, los estándares SCORM, IMS, LOM-ES, en sus últimas versiones aplicables.

Pero los objetos a integrar deben ser variados, no obligados a demasiados requisitos para cumplir los estándares, de forma que se permita la participación de la mayoría de los profesores.

## DEFINICIÓN DE ALCANCE DESIRE 2.0

### ACCESIBILIDAD

---

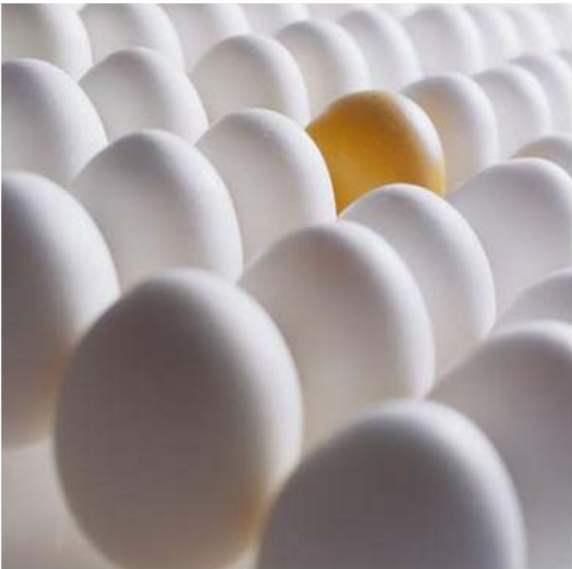
La accesibilidad Web significa que personas con algún tipo de discapacidad van a poder hacer uso de la Web. En concreto, al hablar de accesibilidad Web se está haciendo referencia a un diseño Web que va a permitir que estas personas puedan percibir, entender, navegar e interactuar con la Web, aportando a su vez contenidos. ([W3C](#))

El sitio debe ser accesible, no sólo por motivos normativos, sino de estricta justicia social. Las pautas de diseño seguirán las normas de accesibilidad W3C en todos sus apartados.

- CROSSBROWSING
- DISPOSITIVOS MOBILES

### USABILIDAD:

---



Facilidad de uso de una aplicación o producto interactivo" "grado en el que todas las personas pueden visualizar un objeto" "proceso previo de configuración mental"

#### NAVEGACION

---

La navegación es una de las cosas más importantes de cara a la usabilidad, es como una de medir inversa, es decir, a mayor proceso previo de configuración mental, menor usabilidad, y viceversa. En este sentido, el usuario, en una vista rápida, debe de hacerse una idea general de los contenidos del sitio. Si lo primero que ve es el logo, lo segundo ha de ser el menú.

La navegación debe estar centralizada, de forma horizontal y desplegable cuando sea necesario. En esta navegación se debe referir al contenido y exclusivamente al contenido, de una forma clara e intuitiva,

Es necesario mayor cuidado con la nomenclatura. Cuanto más clara y transparente mejor.

- "recursos" en lugar de "colecciones de recursos",
- "blogs/foros" en lugar de "Intercambio de ideas", o incluso una entrada para "Blogs" y otra para "Foros".
- explotación de etiquetas LOM + etiquetado libre. El sistema debiera sugerir las palabras claves más adecuadas en función, del tipo de objeto, cualificación profesional con la que está relacionada, quizá sugerir etiquetas de forma semántica

Al hilo de la reflexión "¿A dónde debemos llegar?" realizada en la introducción de este documento acerca de los datos que se almacenan en Desire 1.0, llama la atención la poca información requerida para estar registrado en la plataforma.

## DEFINICIÓN DE ALCANCE DESIRE 2.0

Debemos tener en cuenta conceptos legales, tales como la Ley Orgánica de Protección de Datos de Carácter Personal de España (15/1999 del 13 de Diciembre) a la hora de conservarlos.

Existen módulos para Drupal que permiten añadir campos CCK a los perfiles del usuario. ¿Para qué? Para añadir información adicional, del tipo "Localidad" o "Profesión", que , integrados con otros módulos ayuden a crear comunidad y relaciones entre los usuarios.

Si queremos más información del usuario debemos plantearnos, ¿nos es realmente útil esa información? ¿Que interés puede tener el usuario en facilitarnos esa información?

Estudiaremos la integración del sitio con las mismas credenciales de acceso que en el resto de funcionalidades de Forem : rede, testing, wiki, etc. ese registro ya lo tenemos en nuestra BBDD docente como punto de partida. El acceso a Desire se convierte así en una parte más del acceso a la Comunidad Forem que tenemos que tratar de crear. Nuestras BBDD cumplen la normativa LOPD y creo que cualquier nuevo registro debe de utilizar nuestras BBDD.

Desarrollar/diseñar la web para el usuario

Interactuación cómoda e intuitiva.

Evitar el diseño enfocado a la tecnología.

Evaluar la usabilidad:

Evaluación heurística.

Pruebas de usabilidad.

Seguimiento visual (eye tracking)

Otros (encuestas p.e)

Feedback miembros del proyecto y usuarios : ¡explotemos la inteligencia colectiva!



### SEGUIMIENTO DE IMPLEMENTACIÓN DE FUNCIONALIDADES

Usaremos un sistema de gestión de proyectos on line sencillo, en concreto Collabtive, una vez establecidas las fechas para los eventos.

Este sistema se utilizará en principio para los desarrollos e implementaciones técnicas. Consideramos aventurado, al menos en un primer momento incluir a personas que no se encuentren cómodas en estos entornos

- Redacción de alcance completa
- Lista tareas a abordar,
- Collabtive

### POSICIONAMIENTO Y SEO

El posicionamiento en el sitio en la red es fundamental para atraer al usuario. La posición de la web depende en gran medida de la buena optimización realizada en esta fase. La web 2.0 y el "acceso directo" al portal pueden no ser suficientes para atraer al usuario y lograr un buen posicionamiento. Establecer directrices en los pilares básicos del posicionamiento podría ser un buen comienzo:

- **Diseño y contenido**

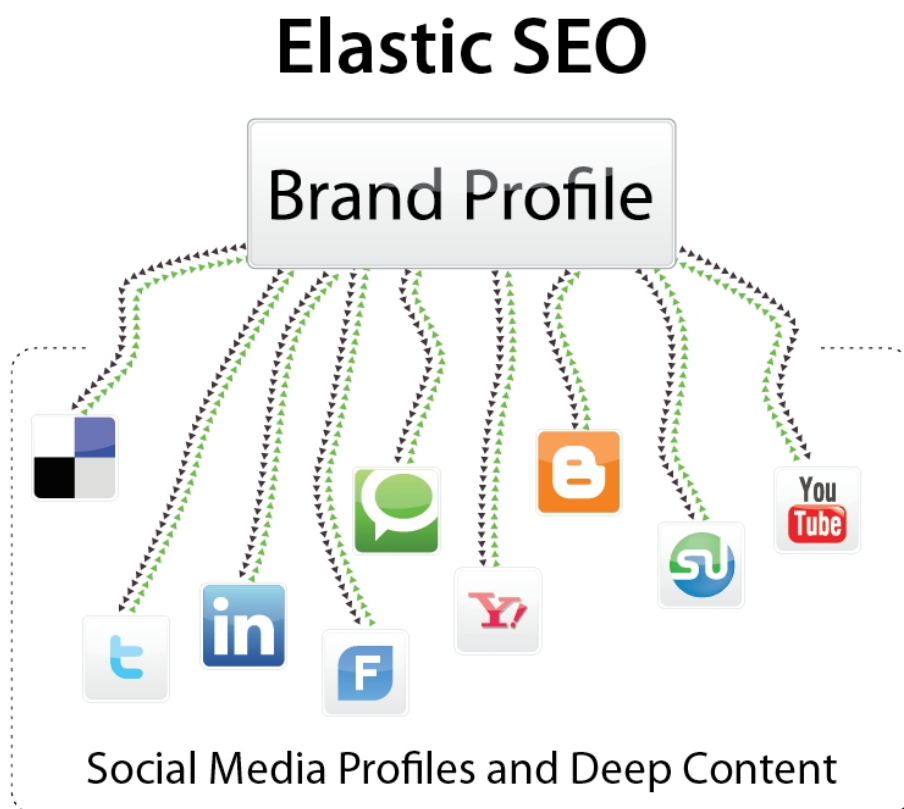
- Precisión el contenido de la página.
- Facilitar la navegación.
- Textos únicos y de calidad evitando la copia indiscriminada de contenidos y citando siempre las fuentes
- Escribir textos de fácil lectura.
- Títulos descriptivos breves.
- Mapa del sitio accesible y claro.
- Usa tipos de archivos que sean estándar.
- Crear contenido para los usuarios.

- **Técnico**

- Usar las etiquetas de cabecera de forma adecuada. Etiqueta title con el título del contenido; etiqueta "description" con la entrada o primeros 200 caracteres del cuerpo del contenido; keywords con las etiquetas y categorías del contenido.
- Optimizar el uso de imágenes : ALT
- Uso efectivo de robots.txt.
- URLs limpias, usar el modulo "transcode" para eliminar acentos y caracteres raros de las URL.
- Evitar que se pueda acceder con 2 URL distintas al mismo contenido, es decir, usar redirecciones 301 de /node/215 a /mi-entrada-de-blog
- Vigilar la forma de las URLs, Evitar que, si existe una página recurso/mi-recurso, la página recurso sea 404
- Validar XHTML, CSS y WAI. Ésto, que afecta a la accesibilidad, está directamente relacionado con el SEO



- **Calidad**
  - Blog sobre servicios o contenido nuevos.
  - Promoción más allá de la Red.
  - Conocer a los competidores, p.e Agrega, no es negativo, enriquece
- **Análisis de Datos**
  - Entender cómo llegan los usuarios a proxectodesire.eu
  - Analizar cuál es el contenido más frecuentado.
  - Evaluar las visitas después de una actualización o envío de boletín de noticias o concurso.[Plantilla control SEO p.e, en GoogleDocs]
  - Google Analytics es una buena herramienta. + google developer tools
  - Usar Website Optimizer de Google.
- **Buenas prácticas**
  - Registrar dominios similares. El coste es ínfimo y mejora la imagen.
  - Ajustes de DNS . p.e http://proxectodesire.eu devuelve un HTTP 404, la redirección 301 HTTP no penalizaría a los robots de los buscadores.
  - Generar Mapa del Sitio en XML (y enviarlo periódicamente a motores de búsqueda). Añadir también canal RSS principal como sitemap
  - Verificar tiempo de carga del sitio.
  - Hashtags en Twitter



### CRECIMIENTO

Debemos contemplar el crecimiento sitio como un objetivo fundamental. Drupal es muy flexible gracias a los módulos. Los módulos son pequeñas porciones de código contribuido por la comunidad que añaden funcionalidades no integradas en el núcleo del CMS(core) o que simplemente las mejoran. Para la correcta elección del módulo:

#### Fase de análisis

- Evaluación de las necesidades (incluido en fase de análisis y planificación)
- Búsqueda de los módulos(incluido en fase de diseño)
  - Estudios del caso y evaluación de la calidad del módulo (incluido en fase de diseño)  
¿ Cómo de popular es el módulo ? Nivel de actualización y calidad del código

**Fase de Diseño.** Se desarrollan las funcionalidades o se deciden parámetros sobre el módulo existentes

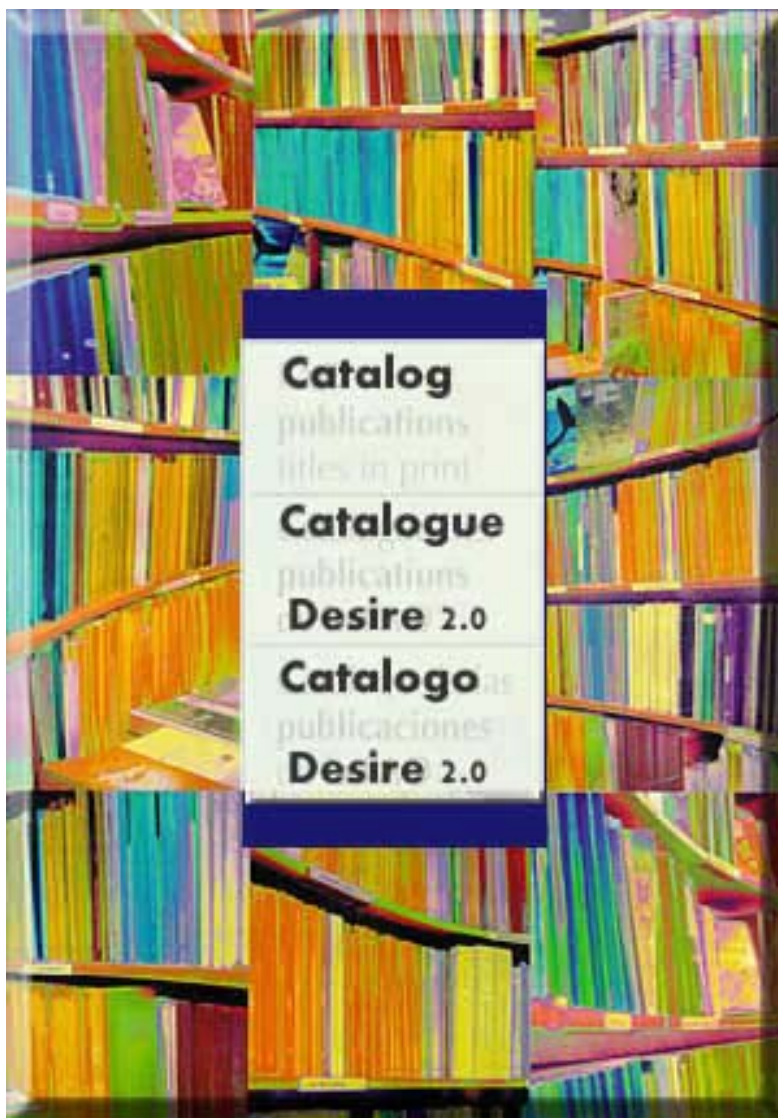
**Fase implementación:** Tras la elección del módulo, la verificación del funcionamiento en la fase de pruebas, se procederá a la implementación en el sitio de pruebas.

- **retroalimentación:** como se va a realizar la comunicación entre las partes del equipo, si existen jerarquías o no, y como se configura la cadena de mando y las responsabilidades
- **asignación de tareas:** A quien compete, herramientas a usar
- **flujo de trabajo:** Como se implementan las tareas, quien las cierra (el propio desarrollador asignado) y supervisa.
- **Sistema de control de versiones:** Cual usar y porqué. Quien lo usa y como.
- **documentación del trabajo realizado:** quien y como

**Fase de pruebas:** Antes de instalar un módulo o cualquier funcionalidad en el sitio de producción, debe ser testeado en un plataforma especialmente dedicada al desarrollo y experimentación. Un error cometido en la versión 1.0 del proyecto, en mi opinión, ha sido no contar con una plataforma de testing desde el momento arranque del proyecto.

Todos los cambios y mejoras tanto técnicas como relativas al propio , o la gran mayoría, se aplicaban directamente en la plataforma de producción, provocando en muchas ocasiones errores de ejecución. ¿Qué relación tiene esta afirmación con lo expuesto? Las actualizaciones y mejoras sin testeo previo, pueden llevarnos irremediamente a una situación angustiosa para el usuario: "pánico ante el sitio". Perdemos la confianza de la persona que visita el sitio.

**Fase de mantenimiento. (después de la fase pruebas)** La instalación de un módulo requiere un mantimientto del mismo, sin olvidar el Core y el resto de los módulos instalados.



### CATÁLOGO DE OBJETOS

---

La catalogación de objetos de acciones complementarias 2008-2009 Es la base del proyecto, la razón por la que nos ha sido concedido.

Debe estar rematada a finales de julio, aunque seguiremos aportando materiales de otras procedencias

El grupo de trabajo está coordinado por Marisa, y lo compone: Loli, Tino y Marcos. Se agradecen las aportaciones de todos los participantes en el proyecto.

Algunas conclusiones previas:

- Ciertos materiales didácticos están compuestos por una gran cantidad de archivos. Los sistemas de aportación de recursos individuales serían tediosos de aplicar.
- Un sistema de subida al catálogo de múltiples archivos no parece una solución dado que necesitaremos con seguridad cambiar algunas etiquetas manteniendo otras.
- Precisamos, por ejemplo, un sistema que permita la opción de mantener, para reutilizarla la ficha del último objeto subido al catálogo y que podamos modificar
- Los recursos del catálogo deben mostrarse, pero quizá no sea preciso que se muestren en un aula virtual. Creemos que hay que separar dos cuestiones: los objetos del catálogo deben poder importarse desde un aula virtual (como Moodle) pero la primera vista sería más cómoda directamente en el sistema.

## DEFINICIÓN DE ALCANCE DESIRE 2.0

TAREAS A REALIZAR	SITUACIÓN ACTUAL
Recopilar materiales Xunta	Contamos con 8 paquetes de Materiales Consellería de Traballo. faltan dos ó tres
Buscar otros materiales	En realización
Crear tabla estructura materiales	En realización
Proponer nuevas etiquetas para repositorio	15 de Abril
Etiquetar y subir objetos	30 de Abril
Revisar y aprobar objetos	5 de Mayo
Proponer una estructura para OA convocatoria 2009	15 Mayo
Aplicar evaluaciones de calidad de metadatos	Septiembre
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se ha consensuado una ficha básica inicial para analizar los materiales de AACCC09 basada en los datos del estándar LOM, utilizados en el repositorio actual, seleccionando aquellos que nos permitan conocer el contenido del material, su formato.... con el fin de poder tomar decisiones al respecto sobre:</li><li>• Necesidad de solicitar a las entidades, el material en otros formatos.</li><li>• Validez del material actual para etiquetación y subida posterior al repositorio.</li></ul>

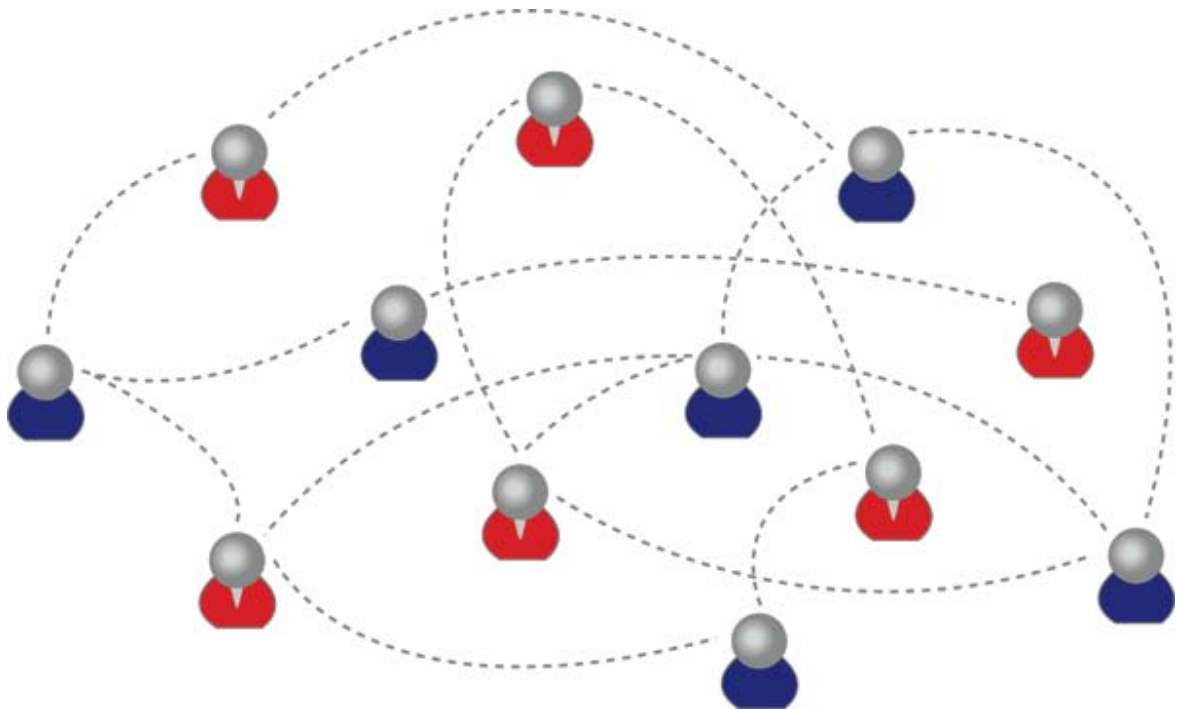
## DEFINICIÓN DE ALCANCE DESIRE 2.0

CATALOGO GENERAL		VOCABULARIO CONTROLADO?
Familia		Characterstring 1000
Cualificación		Characterstring 1000
Unidad Competencia		Characterstring 1000
Título		Langstring 100
Idioma		Characterstring 100
Descripción		Langstring 2000
CICLO DE VIDA		
Entidad		Characterstring 1000
TÉCNICA		
Formato (Lanzador)		Characterstring 500 MIME
Tamaño (byte-Mb)		Characterstring 30
Estructura de archivos		Abierta
USO DIDÁCTICO		
Tipo recurso		Vocabulario LOM-ES: Media// Sistema de representación de información y/o conocimiento// Aplicación informática// Servicio// Contenido didáctico.
Destinatario		Vocabulario LOM-ES: Tipo de aprendiz//agrupamiento de los alumnos//educador//expertos
MATERIAL COMPLEMENTARIO		
Estructura		Abierta
Formato		Abierta
Tipo		abierta



Simultáneamente continuaremos con la búsqueda de aquellos materiales que den efectiva respuesta a nuestros requisitos, es decir, que podamos asociarlos a una o más unidades de competencia del catálogo de cualificaciones.

- En adelante:
  - Seleccionados los materiales definitivos, elaboraremos un "mapa" de los recursos válidos obtenidos.
  - Se trata de elaborar una tabla que contemple las diferentes familias profesionales, las cualificaciones correspondientes y asociaríamos a estas las unidades de competencia vinculadas a los objetos seleccionados.
  - Posteriormente iniciaríamos el proceso de catalogación procediendo a etiquetar los materiales disponibles en base al modelo LOM definido en anterior fase del proyecto, al tiempo que se estudiaría la propuesta de nuevas etiquetas que contribuyeran a mejorar la búsqueda semántica del citado objeto y en consecuencia, mejorase su localización efectiva.
  - Una vez definidos los metadatos definitivos a utilizar, revisado y catalogado el OA, se procederá a la publicación en el repositorio.
  - Dejaríamos para una última fase la evaluación de los metadatos en función de la efectividad de las búsquedas realizadas sobre estos objetos.



### DIMENSIÓN SOCIAL (Ó 2.0)

VIMEO

FACEBOOK

Bookmarking

TWITTER

RSS

SERVICIOS QUE FACILITEN  
CONTACTO ENTRE USUARIOS

Buzz

BOLETINES

"Media is not social. It becomes social as we use it to form and create connections." George Siemens

No hay tradición ni existen sistemas específicos para generar una verdadera red de conocimiento en formación para el empleo. En una red lo importante son los nodos, el espíritu de competencia entre entidades e, incluso, entre los docentes de una organización limita el intercambio de información. La tarea debe abordarse estudiando los grupos socialmente relevantes en una red social como ésta:

1. Docentes cercanos
2. Docentes de otras entidades
3. Las propias entidades separando entre con y sin ánimo de lucro
4. Las editoriales implicadas: Ideas propias, Adams, Cefiasa...
5. Las diferentes administraciones laborales y educativas (estas últimas no siempre tienen interés en el desarrollo de la formación para el empleo).

Existen conflictos de intereses entre todos estos actores y hay que intervenir sobre ellos. Para la creación de comunidad de práctica se trata de difundir el meme: "cuando trabajas en Formación para el empleo trabajas en una Comunidad".

DOCENTES CERCANOS



- Daremos de alta al usuario de forma automática : 'Este es tu almacén de recursos'
- Crearemos un sistema de reputación o reconocimiento : etiquetas 'Me gusta' o 'Favorito'
- Aportaremos la posibilidad de comentar por parte de los usuarios
- Creación y envío periódico de boletines
- Convocatoria de concursos accesibles para ellos
- Acceso a una plataforma de práctica por familia profesional
- Comunicaciones frecuentes con noticia de eventos y concursos
- Sesiones formativas

OTROS AGENTES

Contenido en página, más artículos imprescindibles como el de Siemens, conferencias web de expertos reconocidos con una colección de grabaciones....

Presentar siempre el repositorio como una ventaja para todos los agentes, que lo es.

Integrar a los actores reticentes

FORMACIÓN ASOCIADA

Formación en Web 2.0 (referencia : proyecto TACCLE)

Baño WEB 2.0 : - Para que me sirve: funciones - Como la utilizo: herramientas

Secuencial, primero miembros del proyecto, segundo docentes propios, luego hacia fuera



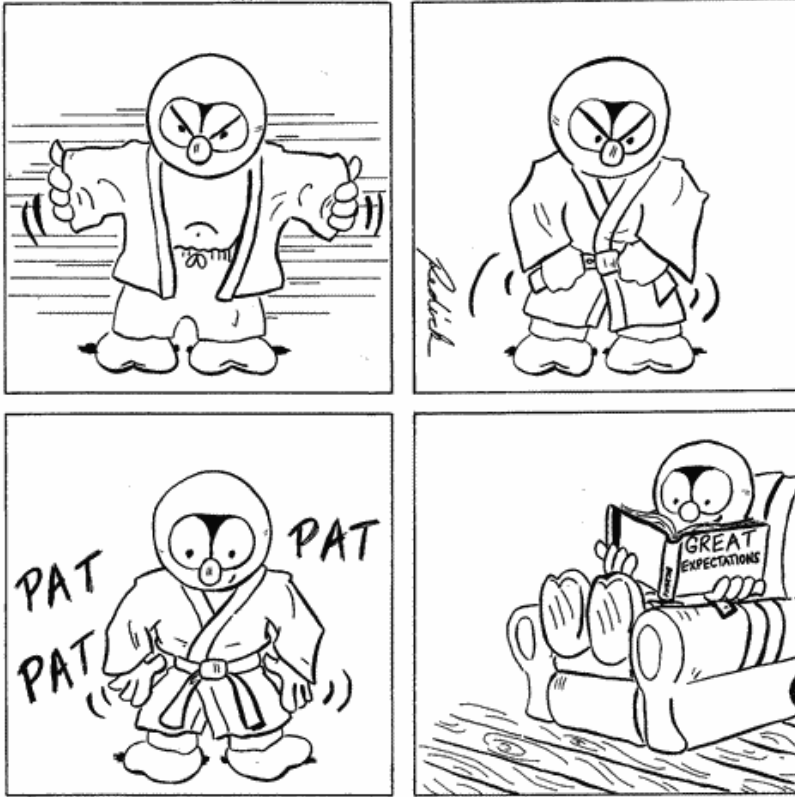
## DEFINICIÓN DE ALCANCE DESIRE 2.0

### IDENTIFICACIÓN DE LOS PARTICIPANTES

---

PERSONA	RESPONSABILIDADES
Koldo Madariaga	Proyecto completo/Coordina grupo Webinars
Luis González Conde	Revisión técnica/Seguimiento funcionalidades
Julio García	Revisión aspectos sociales/Seguimiento catálogo
Marisa Estalote	Coordina grupo materiales
Maria Teresa Fajardo	Coordina grupo difusión
Tino Míguez	Experto estándares. Búsqueda y catálogo materiales
Carlos Parada	Coordina interoperatividad, aspectos sociales y formación
Alberto Permuy	Coordina programación/Actualiza servidores
David López	Programación Módulos Drupal /Actualiza software
Esperanza Casado	Busqueda y Catalogo materiales. Pruebas
Marcos Viqueira	Busqueda y Catalogo materiales
Pilar Peón	Busqueda y Catalogo materiales
Loli Aneiros	Busqueda y Catalogo materiales
Fátima Solar	Aspectos de justificación
José Riveiro (Taller DD)	Diseño gráfico, CSS, temas...
Fernando Giovagnoli (e-training)	Programación en Flex para visor

### NINJA BILLY™



### NECESIDADES Y EXPECTATIVAS

Empezamos por las expectativas de la organización. Para nosotros este proyecto es estratégico por varios motivos:

- Conocimiento y aprendizaje de actores
- Piloto de trabajadores 2.0
- Innovación, en el sentido de Drucker, del modelo de negocio hacia el conocimiento abierto en que nosotros nos movemos cómodos y otros actores menos
- Disponibilidad de objetos acabados

- Utilización de sistemas de comunicación para el aprendizaje que son nuevos para el grupo
- El equipo del proyecto hace suyas algunas de estas expectativas, en particular las primeras.
- Los actores principales de este proyecto son los docentes, los de Forem y todos los que trabajan en formación para el empleo, no los participantes. Los docentes, como grupo, esperan tener instrumentos de apoyo fáciles de manejar para su tarea docente, disponer de recursos para la actividad y no tener que esforzarse demasiado en crearlos.

Veremos hasta donde podemos cumplir tantas y tan variadas expectativas.

### ENTREGABLES

- Definición de alcance
- Guía de estilo
- Descripción del sistema y las funcionalidades
- Sitio
- Informe de indicadores
- Informe ejecutivo
- Código fuente

## DEFINICIÓN DE ALCANCE DESIRE 2.0

### PLANIFICACIÓN DE HITOS

HITO	FECHA (APROX)	RESPONSABLE
Definición de alcance	15/04/2010	Koldo/todos
Alfa del nuevo sitio	30/04/2010	Alberto
Guía de estilo	30/05/2010	Jose
Descripción del sistema y las funcionalidades	30/05/2010	Luis
Primera revisión de indicadores	15/05/2010	Julio
Primer Seminario	15/05/2010	Koldo
Formularios de subida	15/06/2010	Carlos
Segundo seminario	15/06/2010	Koldo
Formularios de búsqueda	30/06/2010	Carlos
API Drupal-Moodle	15/07/2010	David
2º revisión de indicadores	15/07/2010	Julio
Sistema de validación único	15/07/2010	Alberto
Objetos en catálogo	15/07/2010	Marisa
Beta sitio	15/09/2010	Alberto
3ªrevisión de indicadores	15/09/2010	Julio
Tercer seminario	15/09/2010	Koldo
Evaluación expertos	30/09/2010	Koldo
Informe evaluación expertos/indicadores	15/10/2010	Koldo
Cuarto seminario	15/10/2010	Koldo
Quinto seminario	15/10/2010	Koldo
Sitio definitivo	30/10/2010	Alberto
Revisión de indicadores e informe final	15/11/2010	Koldo/Julio
Empaquetado de código	15/11/2010	Alberto
Materiales de difusión	15/11/2010	Jose
Informe ejecutivo	30/11/2010	Koldo

## DEFINICIÓN DE ALCANCE DESIRE 2.0

### RESUMEN DEL PRESUPUESTO

Nº DA ACTIVIDADE	GASTOS DE PERSOAL	EQUIPOS UTILIZADOS	MATERIAL DE CONSUMO (*)	LOCAIS	AXUDAS DE ESPRAZAMENTO	CUSTOS DIRECTOS (*)	CUSTOS ASOCIADOS	SUBVENCIÓN SOLICITADA
1	23.250,00 €	1.200,00 €	250,00 €	108,00 €	1.000,00 €	25.808,00 €	2.580,80 €	28.388,80 €
2	38.725,00 €	1.200,00 €	450,00 €	216,00 €	1.500,00 €	42.091,00 €	2.225,60 €	44.316,60 €
3	38.600,00 €	1.200,00 €	450,00 €	351,00 €	1.500,00 €	42.101,00 €	4.210,10 €	46.311,10 €
4	13.650,00 €	250,00 €	2.200,00 €	234,00 €	1.500,00 €	17.834,00 €	1.783,40 €	19.617,40 €
	114.225,00 €	3.850,00 €	3.350,00 €	909,00 €	5.500,00 €	127.834,00 €	10.799,90 €	138.633,90 €

(\*) Inclúe publicidade e licencias de uso de software (videocoferencias...) polo tempo do proxecto

(\*\*) Custos directos- retribucións de persoal interno e externo (salarios, seguros sociais,...); gastos de amortización, aluguer e arrendamento financeiro de equipamentos e plataformas tecnolóxicas; bens consumibles; gastos de aluguer de locais; gastos de transporte e manutención; e gastos de publicidade, difusión e comunicación.

### INDICADORES DE DESARROLLO

#### USABILIDAD/SATISFACCIÓN (CUESTIONARIOS)

- Consistencia interface Efectividad Eficiencia navegación.
- Soporte usuarios. Ayudas
- Integración de Comunicaciones Avalía
- Satisfacción: ¿Cuántos usuarios están satisfechos con la experiencia? ¿Cuántos usuarios usaron cada opción existente?
- Resultados de utilización del sistema
- Retroalimentación satisfactoria del sistema o del facilitador
- Efectos añadidos (impacto) de utilización del sistema

#### RED SOCIAL (ANALÍTICA)

- Páginas vistas y visitas, tiempo en el sitio
- Retornos de usuarios
- Porcentaje de interacción
- Registro a concursos
- Comentarios/visitas: refleja una reacción por parte del usuario.
- Clics/suscritos: Una buena relación demuestra la capacidad de activar suscriptores pinche o no el usuario por error
- Trackbacks: Los trackbacks demuestran de manera directa los enlaces que ha recibido una entrada de blog..
- Número de entradas en Twitter con el hashtag Desire 2.0

## DEFINICIÓN DE ALCANCE DESIRE 2.0

### CATÁLOGO

---

- 1. Producción: N° objetos total, por familia, tasa de incremento, media de objetos por autor
- 2. Anotación: Porcentaje de objetos con metadatos explícitos, calidad de los metadatos,

### **WARNING: ESTE INDICADOR REQUIERE IMPLEMENTAR UN SISTEMA DE BÚSQUEDA SEMÁNTICA DENTRO DE LOS RECURSOS**

- Publicación: Porcentaje de objetos no dominio público, objetos originales, impacto de las iniciativas
- Reutilización: Relación entre popularidad y calidad, Objetos más reutilizados, crecimiento de la comunidad en relación con el número de objetos
- Actualización: Cambios de objetos con el tiempo, aportaciones, actualizaciones como señales de calidad

### PANEL DE EXPERTOS

---

Sobre las conclusiones de todo el proceso y sobre el propio proceso. Se determinará un formulario ligero para su uso simple. Los expertos serán los participantes en los seminarios

### GESTIÓN DE RIESGOS Y RETRASOS

---

Se reserva un 10% del presupuesto para gestionar riesgos y retrasos. Son poco probables con el seguimiento establecido

### EVALUACIÓN Y MOMENTOS DE REALIZACIÓN

---

Se detallan en los hitos. Cada revisión incluirá un pequeño informe y sugerencias de mejora de los sistemas de medición

HITO	FECHA (APROX)	RESPONSABLE
Primera revisión de indicadores	15/05/2010	Julio
2º revisión de indicadores	15/07/2010	Julio
3ªrevisión de indicadores	15/09/2010	Julio
Evaluación expertos	30/09/2010	Koldo
Informe evaluación expertos/indicadores	15/10/2010	Koldo
Revisión de indicadores e informe final	15/11/2010	Koldo/Julio
Informe ejecutivo	30/11/2010	Koldo

## GLOSARIO

---

Las palabras que lo requieran debieran enlazarse en los informes para entrega a lo largo del texto con una explicación en la web

