



Propuesta de Portal del Programa de Desarrollo de Entornos Virtuales de Aprendizaje de la Universidad de la República (ProEVA)

1. Introducción

En el documento se presenta una propuesta para el desarrollo y creación de un Portal para el Programa de Desarrollo de Entornos Virtuales de Aprendizaje de la Universidad de la República (ProEVA).

El Portal se propone centralizar el acceso a todos los sistemas que integran las soluciones tecnológicas del programa y contará con las funcionalidades necesarias para servir como soporte de la gestión del ProEVA en todas sus acciones.

Paralelamente colaborará en la difusión de las prácticas y acciones generadas en el marco del ProEVA permitiendo el flujo de información interna y externa.

A su vez facilitará la difusión de las acciones y contenidos desarrollados en la UdelaR, hacia fuera de la misma.

2. Objetivos

Objetivo principales

- Brindar un acceso más claro y directo a la oferta semipresencial que ofrece la Universidad de la República (UdelaR)
- Centralizar todos los sistemas que confluyen en el ProEVA y contar con las funcionalidades necesarias para servir como soporte de la gestión del programa en todas sus áreas.

Objetivos secundarios

- Colaborar en la difusión de las prácticas y acciones generadas por todos los servicios universitarios en el marco del ProEVA permitiendo el flujo de información interna.
- Facilitar la difusión de las acciones y contenidos desarrollados en la UdelaR, hacia fuera de la misma.

- Difundir información del Uruguay y del exterior, relacionada con los objetivos y líneas de acción del ProEVA.

3. Estructura

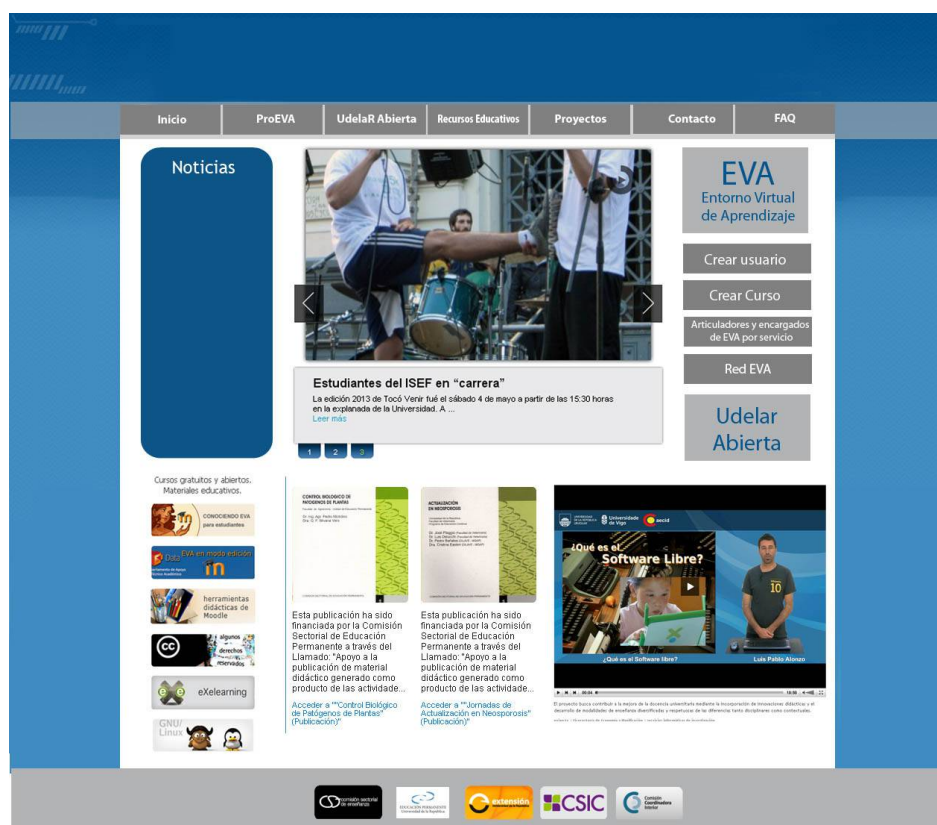
El Portal será desarrollado en base a WordPress, sistema de gestión de contenido (o CMS, del inglés Content Management System), desarrollado en PHP y MySQL, bajo licencia GPL de software libre y abierto. El trabajo se realizará en conjunto con el Portal de la Udelar (UCUR) que utiliza el mismo sistema, promoviendo a su vez la unificación de entornos en la Udelar.

El portal centralizará el acceso a todos los sistemas que confluyen en el ProEVA y contará con las funcionalidades necesarias para servir como soporte de la gestión del programa en todas sus áreas.

Se espera que, una vez concretada la propuesta planteada en el Proyecto SAUCE¹, el Portal funcionará como una portada para el logueo unificado en todos los sistemas.

¹ **Sistema de Autenticación Centralizado (SAUCE)**. Propuesta realizada por SeCIU, el ProEVA y la Fac. de Ingeniería para el desarrollo de una Plataforma de identificación y autenticación de aplicaciones web unificada para toda la Universidad. La propuesta de concretarse permitiría la identificación y autenticación de usuarios de la Red EVA sin duplicar la información entre los servicios, y en las distintas instalaciones del ProEVA (Single Sign-On). Además, permite al ProEVA integrarse con los sistemas de información de identificación y autenticación que el usuario ya dispone en el servicio académico o Facultad al que pertenece.

3.1. Propuesta de portada del portal



La portada se divide en cuatro partes, la superior donde se encuentran la información institucional, una parte lateral donde se encuentra lo relacionado al entorno virtual y las noticias, la inferior donde se visualizarán los recursos educativos y el pie desde donde se podrá acceder a otras web de la UdelAR.

En el menú superior encontramos los siguientes botones:

- **ProEVA:** Qué es el ProEVA, líneas de acción, equipo que integra el ProEVA
- **UdelAR Abierta:** De aquí se podrá acceder al Moodle Hub. Estará acompañado de un breve texto explicando la resolución del CDC y sobre de la importancia de ir hacia una Universidad Abierta
- **Recursos Educativos:** Se podrá acceder a videos, fotos y otros recursos multimedia alojados en el software PuMuKit
- **Proyectos:** Los proyectos de desarrollo e investigación en los se encuentra involucrado el ProEVA
- **Contacto:** Aquí estará los diferentes medios de contacto: mail, twitter, tel, etc.
- **Preguntas Frecuentes (FAQ):** Las preguntas frecuentes referentes a todos los sistemas gestionados por el ProEVA: Moodle, PumuKit, Moodle Hub, etc.

Menú Lateral:

- **EVA:** Acceso directo a las funcionalidades que se encuentran en el actual portal del EVA Central: creación de cursos, creación de usuario, preguntas frecuentes y

contacto. A esto se le suma el ingreso al Hub o UdelaR Abierta y a la página con el nuevo acceso a los diferentes EVA de la UdelaR

- **Noticias:** Aquí se desplegarán las noticias referentes al ProEVA, visualizando las más destacadas en el “slider”, que se encuentra en el centro de la página.

En la parte inferior se visualizarán los recursos educativos:

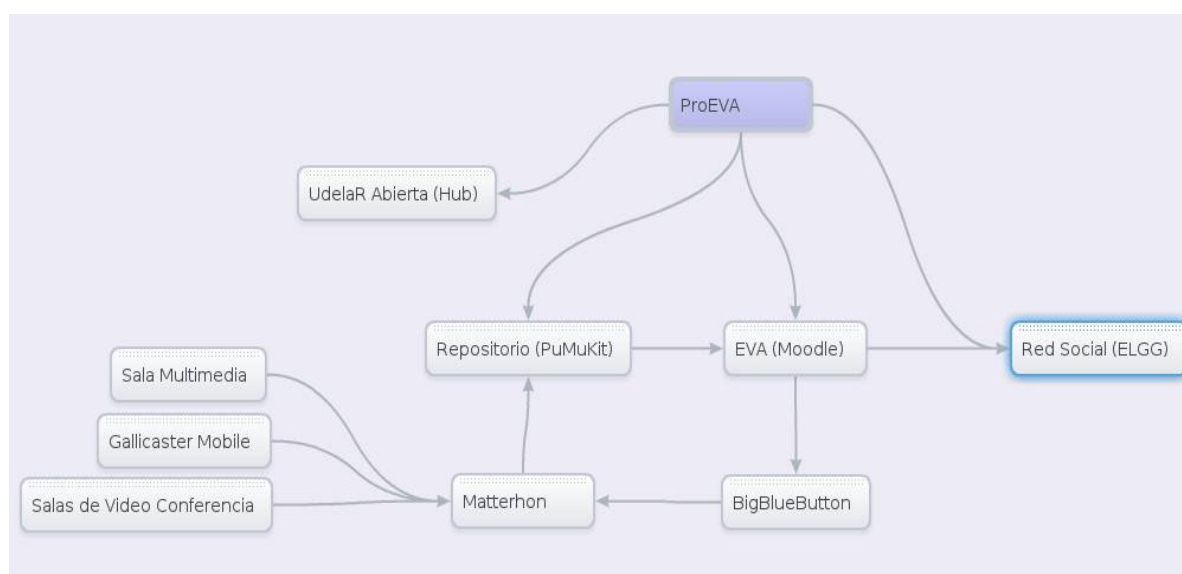
Aquí se podrán visualizar:

- Videos destacados de la semana: píldoras educativas, conferencias destacadas y otros recursos multimedia.
- Los cursos y materiales que se encuentran actualmente disponibles en la web del Departamento de Apoyo Técnico Académico (DATA) actualizados a la nueva versión de Moodle, más nuevos cursos.
- Textos y documentos generados en la UdelaR, que se relacionen con los objetivos del ProEVA.

En el pie habrá botones que dirijan a diferentes sitios de la UdelaR como:

Comisión Sectorial de Enseñanza, Comisión Sectorial de Educación Permanente, Comisión Sectorial de Investigación Científica, Comisión Coordinadora del Interior, Comisión Sectorial de Extensión y Actividades en el Medio, Portal de la Udelar, Progresar y Flor de Ceibo.

3.2. Sistemas a integrar

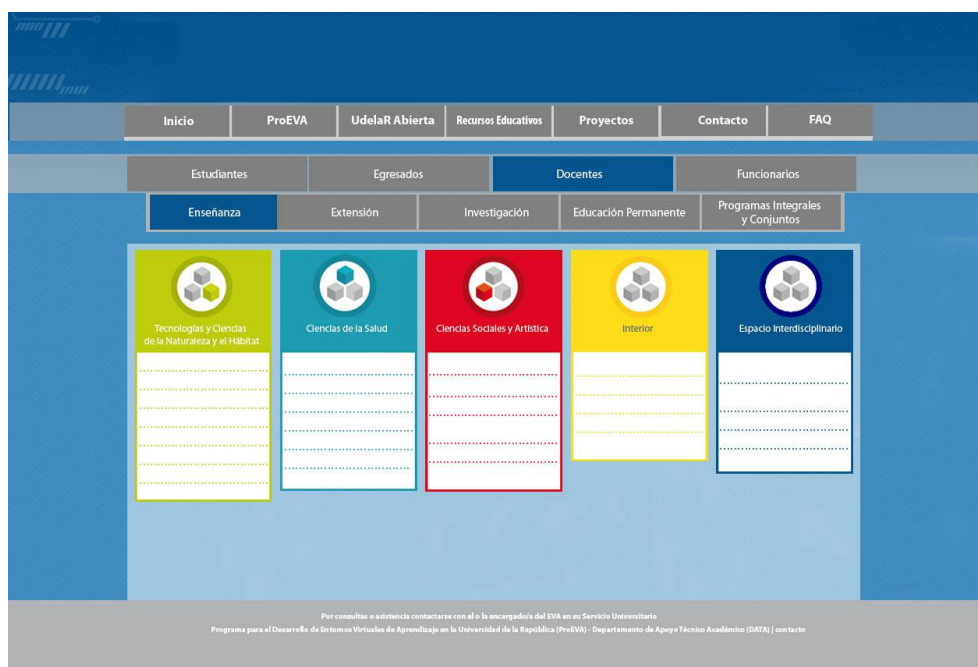


EVA (Moodle 2.5): El EVA es un sistema de gestión educativa de espacios virtuales para la enseñanza y el aprendizaje. Basado en Moodle, plataforma educativa de Software Libre, permite la publicación de materiales didácticos, comunicación entre los estudiantes y con los docentes, creación colectiva de recursos y materiales, aprendizaje colaborativo y evaluación en línea.

Se ingresará al Moodle desde una página del portal diseñada especialmente, en donde se podrá acceder a los diferentes EVA de la UdelaR. Cabe aclarar que no será necesario “loguearse” para utilizar el portal, este procedimiento se realizará en el momento que se ingrese a cada EVA.



Página de Acceso al EVA



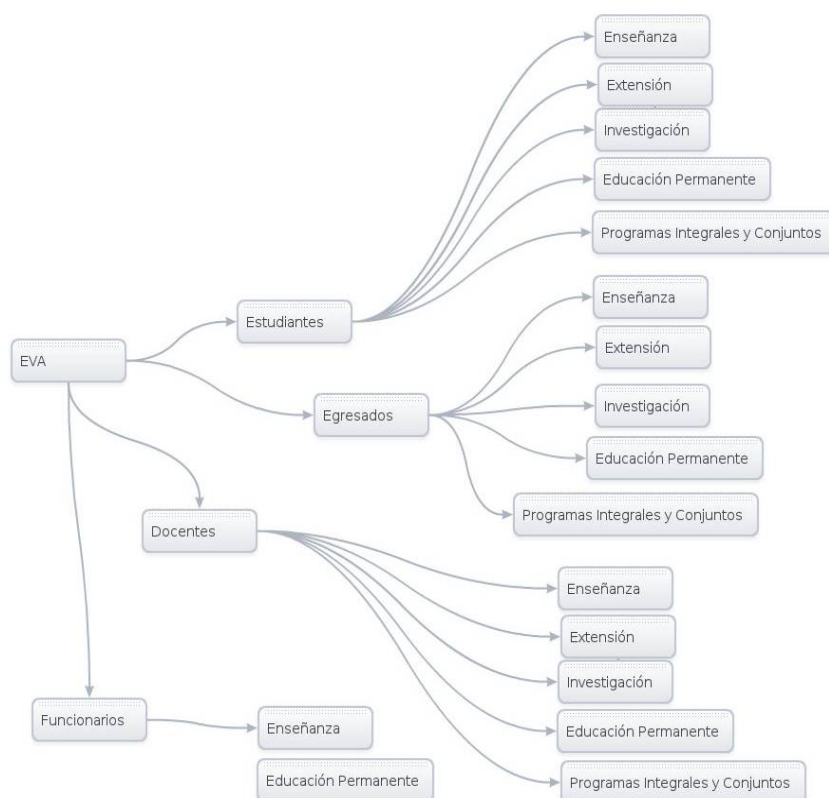
Ejemplo de Oferta de Enseñanza (Formación docente), Extensión, Investigación, Educación Permanente y otros programas existentes en EVA para Docentes

Este nuevo ordenamiento del ingreso al EVA permite una mejor usabilidad, ya que pone foco en el **usuario**: estudiantes, egresados, docentes o funcionarios y permite que cualquier persona de Uruguay o del exterior tenga una visualización de toda la oferta semipresencial de la Universidad de la República.

Dependiendo de la elección en la primera línea de opciones (estudiantes, egresados, docentes, funcionarios) se desplegarán en un segundo nivel, con las actividades de Enseñanza, Extensión, Investigación, Educación Permanente y otros programas que se desarrollan dentro de la Udelar o conjuntamente con otras instituciones y que están dirigidas al destinatario seleccionado. Luego se verán ordenados por las áreas del conocimiento, los servicios y sedes donde se encuentra disponible la elección seleccionada por el usuario. Si un servicio o área no cuenta con la actividad seleccionada, no aparecerá entre las opciones.

Por defecto, se accede a la oferta de **Enseñanza** (carreras de grado) existentes en EVA para los **Estudiantes**. Desde el menú de opciones se accede además a las actividades en Extensión, Investigación, Educación Permanente y otros programas que se encuentran en el EVA habilitadas para los estudiantes.

Es importante señalar que el acceso efectivo a esta información **dependerá de un reordenamiento de todos los EVA descentralizados de acuerdo a estos criterios y categorías**, así como de la actualización de la información que los servicios universitarios proporcionen.



Esquema de navegación

Publicador Multimedia (PuMuKit): Se propone el montaje de un repositorio de objetos de aprendizaje multimedia digitales a partir del sistema PuMuKIT (PUBlicador MULTimedia en KIT)² gestor de contenidos audiovisuales open source desarrollado sobre software libre, que permite automatizar, vía internet, el proceso de publicación de contenidos abiertos producidos en la Universidad. Cualquier video almacenado en la base de datos del sistema puede ser publicado a través de diversos canales: un portal de WebTV, un flujo RSS, un Site en iTunes U o un canal en YouTube.

PuMuKIT fue creado por la Universidad de Vigo y es parte de varios proyectos relacionados con la mejora en el desarrollo y la utilización de Tecnologías Multimedia para el apoyo a la docencia universitaria, como la grabación automatizada de clases, webTV y la grabación de píldoras Polimedia.³ La UdelaR utilizará esta tecnología como desarrollo derivado de proyectos de cooperación en los que ha participado junto con la Universidad de Vigo⁴.



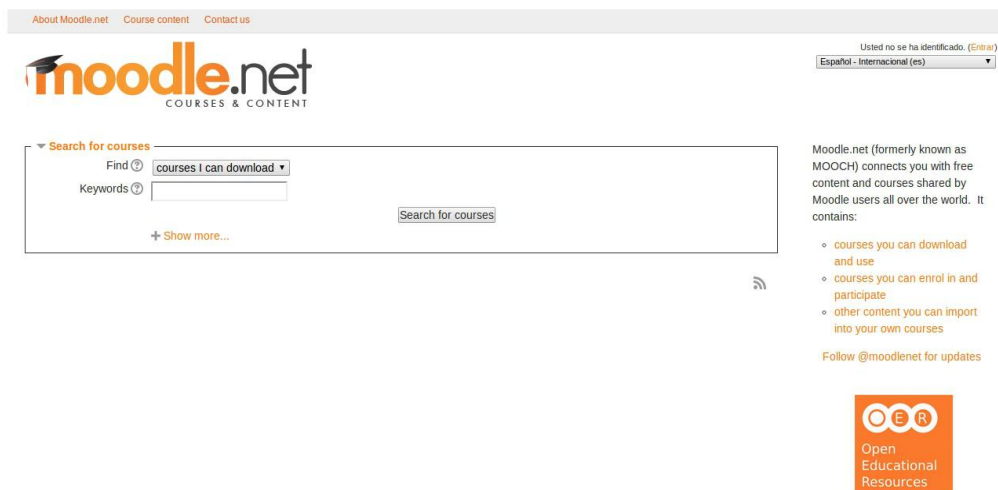
Ejemplo de la portada del PumuKit

2 PuMuKIT Project Home. Disponible en: <http://wiki.media.uvigo.es/display/PuMuKIT/PuMuKIT+Project+Home>

3 6. ITUNES, Free Application for Your Mac or PC, <http://itunes.uvigo.es>

4 “CALIDAD EDUCATIVA EN EL USO DE TIC PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR (2010) y “Accesibilidad, Adaptabilidad y Personalización en TIC para Educación Superior” (2012) ambos Proyectos de Cooperación Interuniversitaria financiados por la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID).

UdelaR Abierta (Moodle Hub): Desarrollado sobre Moodle Open Community Hub es un directorio de cursos y contenidos abiertos compartidos por los usuarios de los EVA de la UDELAR. Los cursos estarán disponibles para su descarga o registro y cursado. Permitirá una mayor visibilidad de los cursos y contenidos abiertos de la UDELAR, así como la interacción entre los docentes y estudiantes en el desarrollo de cursos, su uso y reutilización, de tal manera que los cursos y los datos de los usuarios pueden ser almacenados en un repositorio.



Ejemplo de Moodle Hub

Plataforma de Libros de Texto Abiertos: Desarrollado en el marco del Proyecto LATIn⁵. Esta plataforma basada en software libre proporcionará a los docentes las funcionalidades necesarias para apoyar la creación colaborativa de libros de texto en formatos abiertos, pudiendo incluir en la misma la participación estudiantil.

El sistema le proporcionará a los estudiantes herramientas para leer los libros en línea, descargarlos en formato PDF para su impresión o lectura fuera de línea. Todos los módulos y libros están destinados a ser reutilizados y remezclados en nuevos módulos y libros, ser adaptados y/o traducidos a otros idiomas, de acuerdo a las necesidades de los estudiantes. Los textos estarán licenciados bajo Creative Commons.

⁵ Proyecto LATIn (DCI-ALA/19.09.01/11/21526/279-155/ALFA III(2011)-52)-Financiado por el Programa ALFA, una iniciativa de EuropeAid

Red Colaborativa para la Creación de Libros de Texto Abiertos

1 2

Participa de la Comunidad LATIn

- Regístrate
- Creer/Únase a una comunidad
- Creer/Únase a un grupo de escritura y participe del concurso LATIn

[Reglas del concurso](#)

Comunidades Temáticas

Buscar Comunidades

Las más populares:

Iniciar sesión

Nombre de usuario o email

Contraseña

Recordarme [Iniciar sesión](#)

[Regístrate](#) [Olvídate mi contraseña](#)

O conectarse con:

Contacto
 contacto (B) latiproject (i) org
 Construido sobre Elgg

Legal
 Proyecto LATIn (DICI-ALFA/19.09.03/121526279-350ALFA.18(2011)-52)
 Financiado por el Programa ALFA, una iniciativa de EuropeAid
 © Copyright LATIn, 2013

Plataforma de Libros de Texto Abiertos (LATIn)

BigBlueButton es un sistema de conferencia web que permite impartir clases, realizar talleres o reuniones de trabajo presenciales y a distancia entre los estudiantes y profesores de los Entornos Virtuales de Aprendizaje. Solo requiere del acceso a cámara web por parte del docente. Se trata de un desarrollo de software libre especialmente diseñado para su uso en la educación superior que se integra con Moodle y Matterhorn y permite grabar las clases o reuniones, y publicarlas en el EVA o en la WebTV.

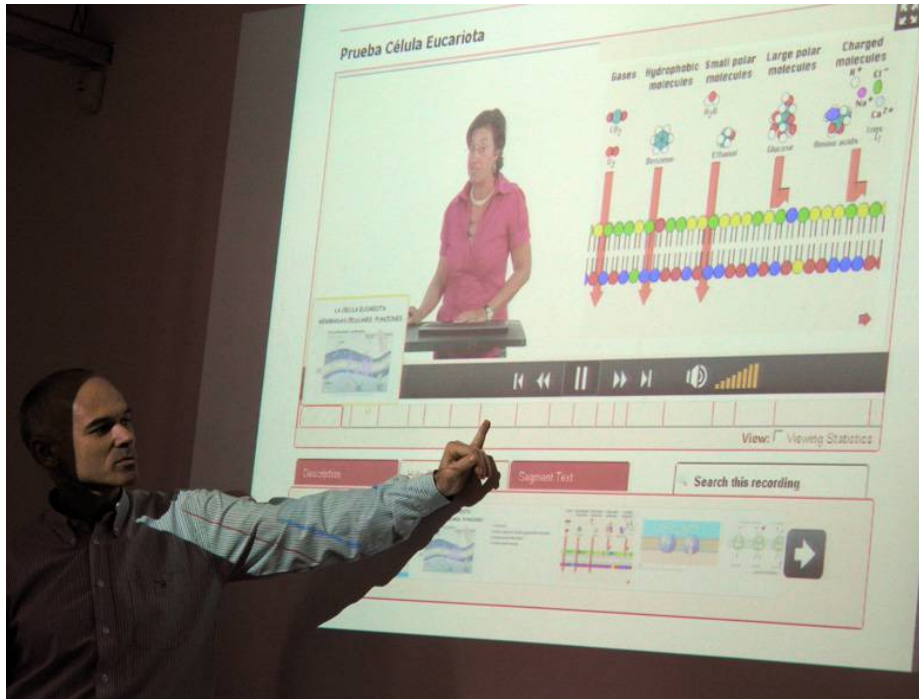
Lista de Participantes Presentación de Diapositivas Chat de Grupo y Chats Privados

Participantes mediante micrófono Participantes mediante webcam Escritorio compartido

Ejemplo de BigBlueButton

Opencast Matterhorn

Matterhorn es una plataforma libre y de código abierto para el procesamiento, indexación, documentación y publicación de vídeos educativos. Matterhorn se integra con los sistemas de grabación de clases y conferencias y permite procesar los videos de forma tal que los hace más útiles, interesantes y accesibles para los estudiantes. Las clases y conferencias se publican etiquetadas, subtituladas y segmentadas en forma automática o asistida, insertando marcadores y accesos directos en la línea de tiempo del video, de forma tal que el estudiante puede encontrar y acceder a un punto específico de la clase o conferencia a partir de búsquedas por palabras clave, por diapositiva, por cortes en la línea de tiempo, etc.



Demostración de video en plataforma Opencast Matterhorn

Sala Polimedia

Es un sistema diseñado por la Universidad de Vigo y la Universidad de Valencia para la creación de contenidos educativos multimedia de alta resolución, de un modo sencillo y económico.

Consta de un mini-estudio de grabación de video que permite grabar por separado a la persona y la presentación, para luego mediante programación se genera automáticamente un nuevo clip con ambas capturas juntas. Al no necesitar postproducción posterior, el vídeo está disponible prácticamente en tiempo real (con el único retardo del tiempo de codificación).



Ejemplo de montaje de sala polimedia

Galicaster Mobile es un sistema también creado por la Universidad de Vigo, que permite grabar clases, conferencias u otros contenidos educativos de manera muy sencilla. El docente puede manejar muy fácilmente a través de una pantalla táctil el inicio y el fin de la grabación, o programar para que inicie la grabación a un horario determinado. Esta basado en software libre y tiene una conexión directa con el PuMuKit, en donde se reposita automáticamente todo el contenido generado. Al ser de fácil traslación, se puede llevar a diferentes clases o a salones donde se efectuó una conferencia.



Ejemplo de Galicaster Mobile en clase

Salas de Videoconferencia

Las salas de VC de la UdelaR cumplen cada vez más un rol muy importante en la enseñanza a distancia y es estratégico integrarlas al sistema de Entornos Virtuales de Aprendizaje. En sí mismas constituyen un equipamiento de registro y transmisión de audio y video de alta resolución que podrían conectarse con sistemas de grabación de clases usando el software Galicaster y de esa forma transmitir en vivo y/o grabar las clases o conferencias, que se consideren relevantes para su publicación.

Red Social. Desarrollada sobre Elgg, motor de código abierto para el desarrollo de redes sociales que proporciona un marco sólido sobre el que construir todo tipo de ambientes sociales, plataforma de colaboración interna y construcción de identidad para la comunidad de usuarios. La Red permitirá que los docentes y alumnos creen un perfil donde puedan mostrar su currículum, así como subir o linkear presentaciones y videos de sus trabajos. A su vez se podrán crear grupos sobre áreas temáticas para compartir experiencias. El objetivo general es potenciar y hacer visible la red académica existente en la UdelaR. La Red Social está prevista desarrollarla en una segunda etapa, luego de que el portal se encuentre totalmente operativo.