



# Manual Tecnico

# Tesoro Quimbaya

# INDICE

INTRODUCCIÓN

AREAS DEL SITIO WEB

INGRESO A LA PLATAFORMA

DATOS DEL COLEGIO.

CREACIÓN DE USUARIOS.

ACTUALIZACIÓN.

DATOS Y ESTUDIANTES.

FORMULARIO DE CREACIÓN.

PREGUNTAS FRECUENTES

SALIR DE LA PLATAFORMA.



# INTRODUCCIÓN

El sitio web de [www.eam.edu.co/quimbaya](http://www.eam.edu.co/quimbaya), fue creado para que las instituciones educativas pudiesen tener acceso a los datos de cada niño que utiliza los software educativos de Tesoro Quimbaya; creación de usuarios, ya que estos contenidos son de uso de las instituciones y los niños de tercero, quinto y noveno grado deben tener acceso a este software. En la plataforma el visitante encontrará áreas definidas:

El menú superior, un banner principal y un área de contenido central.

El presente manual permitirá guiar a los usuarios de la plataforma en el manejo de estas áreas, sus funciones, permitiendo el dominio de la misma.

Esta herramienta de trabajo denominada plataforma, permite a la comunidad educativa tener una comunicación constante entre Alumnos y Profesores, como una retroalimentación de los contenidos vistos en clase, reforzados por medio del software de Tesoro Quimbaya.



# ÁREAS DEL SITIO WEB

## PÁGINA PRINCIPAL:

### MENÚ DE ACCESO.

Se encuentra dos casillas: Institución y Clave, en donde los colegios ingresan sus usuarios y contraseñas para acceder a las plataformas.

### ÁREA CENTRAL.

Permite estar actualizado de las noticias que corresponde al software y de las actividades que se realizan en los colegios con las tablets.

### BANNERS FIJOS.

Superior: Logo del juego con una imagen de una de los personajes principales, seguidamente los logos de la Escuela de Administración y Mercadotecnia del Quindío [EAM] y la Gobernación del Quindío.

Inferior: Desarrollador de los contenidos digitales, la empresa PlataGamer edugames.



# INGRESO A LA PLATAFORMA:

Los colegios tienen un usuario y clave asignada, por medio de los cuales tienen acceso a la plataforma, allí se encontraran con un banner fijo, datos del colegio, creación de estudiantes y acceso de los datos y actualización de los software.

## DATOS DEL COLEGIO.

Nombre del colegio, País, Departamento, Municipio y Tipo de colegio; ya sea Urbano o Rural. Y el botón salir.

## CREACIÓN DE USUARIOS.

Estos botones permiten dar acceso a un formulario de creación de usuario, para cada contenido de los grados tercero, quinto y noveno.

## ACTUALIZACIÓN.

Este botón permite ingresar a una ventana en la cual están las actualizaciones de los contenidos de Tesoro Quimbaya.

Datos y Estudiantes.

Botones tipo banner, los cuales dan acceso a los usuarios de los distintos grados en los espacios académicos de Matemáticas y Lenguaje.



# FORMULARIO DE CREACIÓN.

## BOTONES FIJOS:

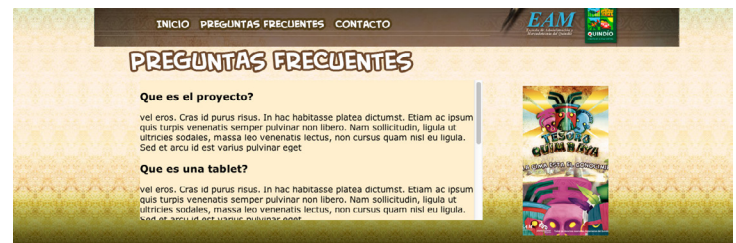
Inicio.

Preguntas frecuentes.

¿Qué es el proyecto?

¿Qué es una tablet?

Contacto.



Para que cada niño pueda tener datos estadísticos por separado, debe tener un usuario y una contraseña distinta para que el software pueda arrojar los datos de avance por separado.

# USUARIO

Allí se escribirá un posible nombre de usuario que se requiera; ejemplo: juanp. Se da clic en el botón “Verificar Exis”. Si se puede este usuario aparecerá subrayado en verde, por el contrario se subrayará en rojo.

## CLAVE.

Para que cada niño acceda a los contenidos debe tener una clave de 4 dígitos, esta se puede escribir manualmente o por medio del botón “Generar Pass”, el cual abre una pequeña ventana con la clave, esta se debe anotar para acceder a los contenidos de Tesoro Quimbaya.

## DATOS PERSONALES.

Son datos que permiten tener un control sobre la cantidad de usuarios registrados y activos en la base de datos.

\*Las casillas del formulario deben llenarse, así que, si el estudiante a registrar solo posee un nombre o un apellido, se debe poner en la casilla que debería tener este dato la palabra “null”, la cual le dice a la base de datos que este campo no debe ser tenido en cuenta.

## TIPO DE DOCUMENTO.

Registro Civil, Tarjeta de Identidad y Cédula de Ciudadanía.

## NUMERO DE DOCUMENTO.

Ejemplo: C.C. 1099099000, T.I. 29895972, R.C. 17377395

## FECHA DE NACIMIENTO.

Al hacer clic aparece una ventana en la cual aparece el mes, año y día. Queda organizado AA/MM/DD.

Género.

Masculino.

Femenino.

Docentes.

Puesto que los contenidos están dirigidos para los espacios académicos de Matemáticas y Lenguaje, allí se debe escoger a los profesores utilizaran estos contenidos en sus espacios académicos.

\*Para registrar a los profesores se debe ir “Contacto”, debe llenar las casillas y en el asusto escribir “Docentes Matemáticas y Lenguaje” en el mensaje escribir los nombres de los profesores, y el espacio académico que dictan.

|                                   |                                                                |                                             |
|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|
| Clave                             | <input type="text" value="***"/>                               | <input type="button" value="Generar Pass"/> |
|                                   | * nueva implementacion, dar clic y genera aleatorio            |                                             |
| Primer Nombre                     | <input type="text" value="ex: Juan"/>                          |                                             |
| Segundo Nombre                    | <input type="text" value="ex: David"/>                         |                                             |
| Primer Apellido                   | <input type="text" value="ex: Perez"/>                         |                                             |
| Segundo Apellido                  | <input type="text" value="ex: Perez"/>                         |                                             |
| Tipo de Documento                 | <input type="text" value="Seleccione Tipo de Documento"/>      |                                             |
| Nro de Documento                  | <input type="text" value="ex: 111"/>                           |                                             |
| Fecha de Nacimiento               | <input type="text" value="ex: 111"/>                           |                                             |
| Genero                            | <input type="text" value="Seleccione Genero"/>                 |                                             |
| Docente Videojuego de Matematicas | <input type="text" value="Seleccione Instructor iejosemaria"/> |                                             |
| Docente Videojuego de Lenguaje    | <input type="text" value="Seleccione Instructor iejosemaria"/> |                                             |
| Grupo * por defecto es el grupo A | <input type="text" value="Grupo A"/>                           |                                             |

# GRUPO

Ya que en la mayoría de los colegios no hay solo un grupo por cada grado, en esta casilla se puede escoger a que grupo pertenece el estudiante: A, B, C, D, E, etc.

Guardar estudiante.

Al dar clic en este botón está accediendo a que la información del formulario es verídica y no tiene ningún error o algún estudiante repetido.

\*Si por descuido se llena mal algún dato del formulario, dirigirse a "Contacto" llenar las casillas y en el mensaje poner el nombre del niño, usuario y describir el error que se cometió al registrarlo.

## ACTUALIZACIÓN.

Permite la descarga de las actualizaciones del software Tesoro Quimbaya, mostrando el título, que es el nombre de la actualización para el espacio académico de Matemáticas para los distintos grados la fecha de creación de la actualización y el botón de descarga. Estudiantes creados y su proceso.

Al ingresar a los banners Matemáticas y Lenguaje del grado al cual se quiera ingresar, allí se encontrará los siguientes datos: Jugador.

Representado por una máscara que defino en género, masculino y femenino.

Nombre.

Ejemplo: Alejandro gutierrez.

## AVANCE.

Al lado del nombre se pueden ver dos iconos de estadística. La primera es "Datos Matemáticas" y la segunda "Datos Lenguaje".

## EXPERIENCIA.

Allí si encuentra el tiempo de juego del estudiante en el software Tesoro Quimbaya.

Datos. "Matemáticas y Lenguaje"

Aquí se encuentra al avance global dentro del juego, es allí en donde el profesor puede ver las preguntas que ha contestado, las que ha contestado bien y las erróneas.

Al ingresar a los datos se encontrarán iconos fijos:

Mascara que representa el genero del estudiante [Masculino - Femenino].

Nombre del estudiante. Ejemplo: Alejandro gutierrez.

Partidas jugadas. Son los niveles que ha avanzado dentro del software Tesoro Quimbaya. Seguidamente en un porcentaje se refleja en avance dentro del juego.

Grupo \* por defecto es el grupo A

✓ Grupo A  
Grupo B  
Grupo C  
Grupo D  
Grupo E

Guardar Estudiante

Desarrollado por planta+gamer



# SALIR DE LA PLATAFORMA.

Para salir de la plataforma se puede hacer desde todas las instancias en el botón "Salir" que se encuentra al lado del tipo de colegio.





**Manual Tecnico**

**Tesoro  
Quimbaya**