
	GUÍA DE USUARIO MANUAL DE USO DE INFORMACIÓN Y ESTRUCTURA	Página
	Elaborada Por Área de Tecnología de la Información	1 de 13

ÍNDICE

1.	OBJETIVO.....	2
2.	ALCANCE.....	2
3.	CONDICIONES GENERALES	2
4.	TERMINOLOGÍA	2
5.	REFERENCIAS.....	2
6.	CONTROLES ESPECÍFICOS	2
7.	ESTRUCTURA Y ARQUITECTURA DE LA MULTIMEDIA.....	3
8.	MODIFICACION DE BOTONES	3
9.	MODIFICACION DE IMÁGENES Y ANIMACIONES.	5
10.	MODIFICACION DE TEXTOS DE INFORMACIÓN.	6
11.	ADMINISTRACIÓN DE EVALUACIONES.....	9
12.	MODIFICACION Y CREACION DE MÓDULOS.....	9
13.	MODIFICACION Y CREACION DE PREGUNTAS	10
14.	MODIFICACION Y CREACION DE PREGUNTAS	11
15.	MODIFICACION Y CREACION DE PREGUNTAS	12

	GUÍA DE USUARIO MANUAL DE USO DE INFORMACIÓN Y ESTRUCTURA	Página
	Elaborada Por Área de Tecnología de la Información	2 de 13

1. OBJETIVO

El fin del presente documento es el de guiar a los usuarios para la comprensión al momento de utilizar la Información y Estructura de la Inducción multimedia.

2. ALCANCE

Aplica para los usuarios que requieran del manual de uso de información y estructura de la multimedia (inducción).

3. CONDICIONES GENERALES

Modificación de botones: ligado a la modificación de archivos XML (Teme).

Modificación de imágenes y animaciones: están relacionadas en la estética que el administrador o diseñador quiera darle a las imágenes y animaciones.

Modificación de textos de información: para modificar este contenido es necesario editar el archivo (noticias.xml).

Modificación y creación de módulos: el administrado podrá encontrar información de los módulos existentes.

Modificación y creación de preguntas: el administrador podrá encontrar información de las preguntas existentes.

4. TERMINOLOGÍA

No aplica.

5. REFERENCIAS


No aplica.

6. CONTROLES ESPECÍFICOS

Los controles específicos son elementos que minimizan la posibilidad de que se cometan errores en la captura de datos por parte del usuario del aplicativo. Estos controles se encuentran descritos a lo largo del presente documento, como guía para el usuario al realizar las diferentes actividades en el aplicativo.

El objetivo de estos controles es garantizar suficiencia, exactitud, autorización y validez de la captura y procesamiento de datos.

Los detalles técnicos quedarán documentados en la guía técnica de cada aplicativo.

	GUÍA DE USUARIO MANUAL DE USO DE INFORMACIÓN Y ESTRUCTURA	Página
	Elaborada Por Área de Tecnología de la Información	3 de 13

7. ESTRUCTURA Y ARQUITECTURA DE LA MULTIMEDIA.

Conociendo el frente de la multimedia, ya sabremos cual es el orden de los módulos y de la información que allí encontramos, bueno pues en ese mismo orden está dispuesta la información por detrás de la multimedia, así será fácil de modificar la información y los botones que componen la multimedia.


8. MODIFICACION DE BOTONES

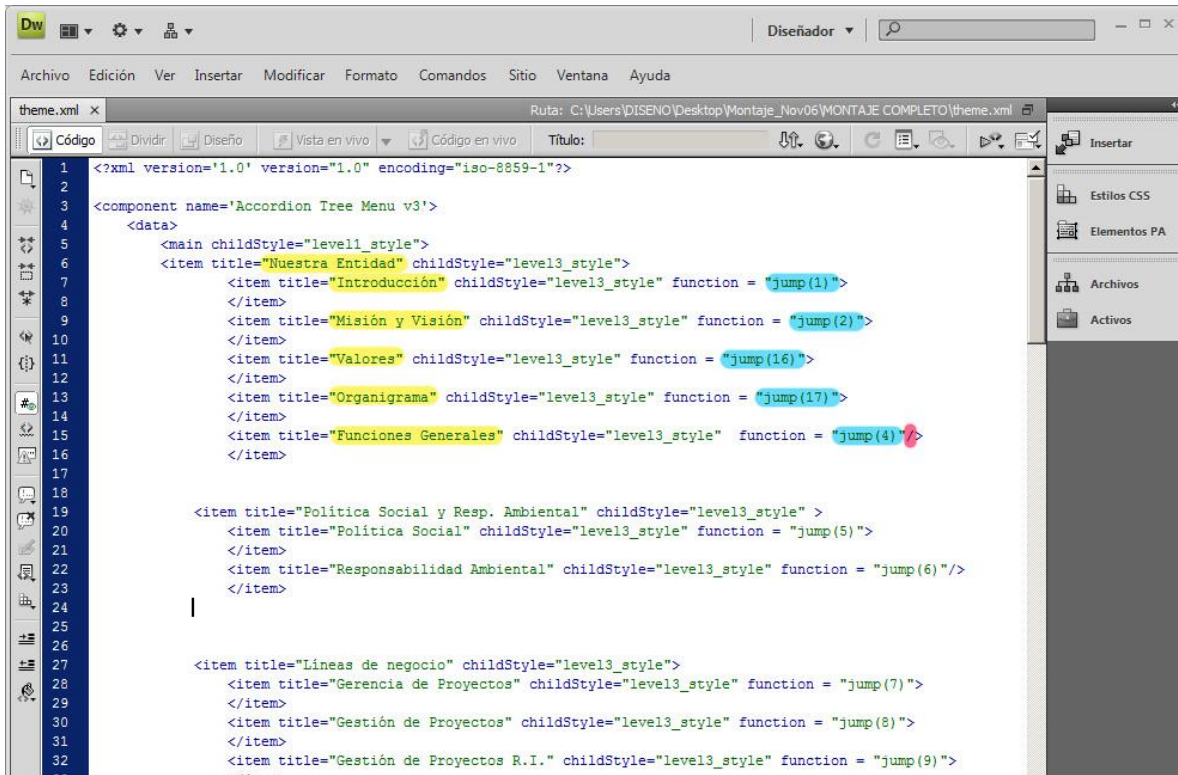


La modificación de los botones que están resaltados en la imagen de color rojo, está totalmente ligado a la modificación de los archivos .xml llaman (theme), el cual cada uno de sus versiones es consecuente con el modulo.

Ya dentro del archivo, es recomendable editarlo con (Adobe Dreamweaver) podremos ver la estructura de los botones.

- 1- En amarillo es el texto editable que va a ser mostrado en el frente de la multimedia.
- 2- En azul es el enlace y la ubicaciones exacta del frame de Flash donde se esta carga la información correspondiente a esa sección del modulo.

 FONADE Proyectos que transforman vidas	GUÍA DE USUARIO MANUAL DE USO DE INFORMACIÓN Y ESTRUCTURA	Página
	Elaborada Por Área de Tecnología de la Información	4 de 13




```

1 <?xml version='1.0' version="1.0" encoding="iso-8859-1"?>
2
3 <component name='Accordion Tree Menu v3'>
4   <data>
5     <main childStyle="level1_style">
6       <item title="Nuestra Entidad" childStyle="level3_style">
7         <item title="Introducción" childStyle="level3_style" function = "jump(1)">
8         </item>
9         <item title="Misión y Visión" childStyle="level3_style" function = "jump(2)">
10        </item>
11        <item title="Valores" childStyle="level3_style" function = "jump(16)">
12        </item>
13        <item title="Organigrama" childStyle="level3_style" function = "jump(17)">
14        </item>
15        <item title="Funciones Generales" childStyle="level3_style" function = "jump(4)*">
16        </item>
17
18
19        <item title="Política Social y Resp. Ambiental" childStyle="level3_style" >
20          <item title="Política Social" childStyle="level3_style" function = "jump(5)">
21          </item>
22          <item title="Responsabilidad Ambiental" childStyle="level3_style" function = "jump(6)">
23          </item>
24
25
26
27        <item title="Líneas de negocio" childStyle="level3_style">
28          <item title="Gerencia de Proyectos" childStyle="level3_style" function = "jump(7)">
29          </item>
30          <item title="Gestión de Proyectos" childStyle="level3_style" function = "jump(8)">
31          </item>
32          <item title="Gestión de Proyectos R.I." childStyle="level3_style" function = "jump(9)">
33          </item>
34        </item>
35      </main>
36    </data>
37  </component>

```

- Es importante resaltar que la estructura es muy importante mantenerla, de lo contrario abran errores y no se efectuaran los cambios.
- Hay que tener en cuenta el (/) al terminar el ultimo botón desplegable. * marcado en rojo.

	GUÍA DE USUARIO MANUAL DE USO DE INFORMACIÓN Y ESTRUCTURA	Página
	Elaborada Por Área de Tecnología de la Información	5 de 13


9. MODIFICACION DE IMÁGENES Y ANIMACIONES.



La modificación de las imágenes y las animaciones están relacionadas en la estética que el administrador o diseñador quiera darle a ellas, el tamaño de generación del archivo es de **347 x 226** pixeles, ya sea con la extensión **(.swf-.jpg-.png)**.

Los archivos que sean nuevo y generados con las dimensiones ya descritas anteriormente tendrán que ser guardadas en la carpeta **(img ó swf)** para imágenes o para animaciones flash respectivamente.


Después que las imágenes estén guardadas en estos directorios, el paso a seguir es configurar el enlace para que la animación o la imagen sean cargados en el frente de la multimedia, para esto es necesario abrir el archivo que es llamado **(noticia.xml)** * en este archivo muy importante y profundizaremos más adelante. Para poder encontrar la información a modificar más rápido es recomendable ubicar desde un principio que modulo se está modificando, los módulos tienen cada uno 60 ID identificadores que son reconocibles por el numero en comillas descrito ("3") dentro del archivo **(noticial.xml)**, también es importante saber que sección se está modificando dentro del módulo, un **tip** a utilizar dentro de Dreamweaver es buscar el título de la sección así será mas fácil encontrar la línea a modificar.

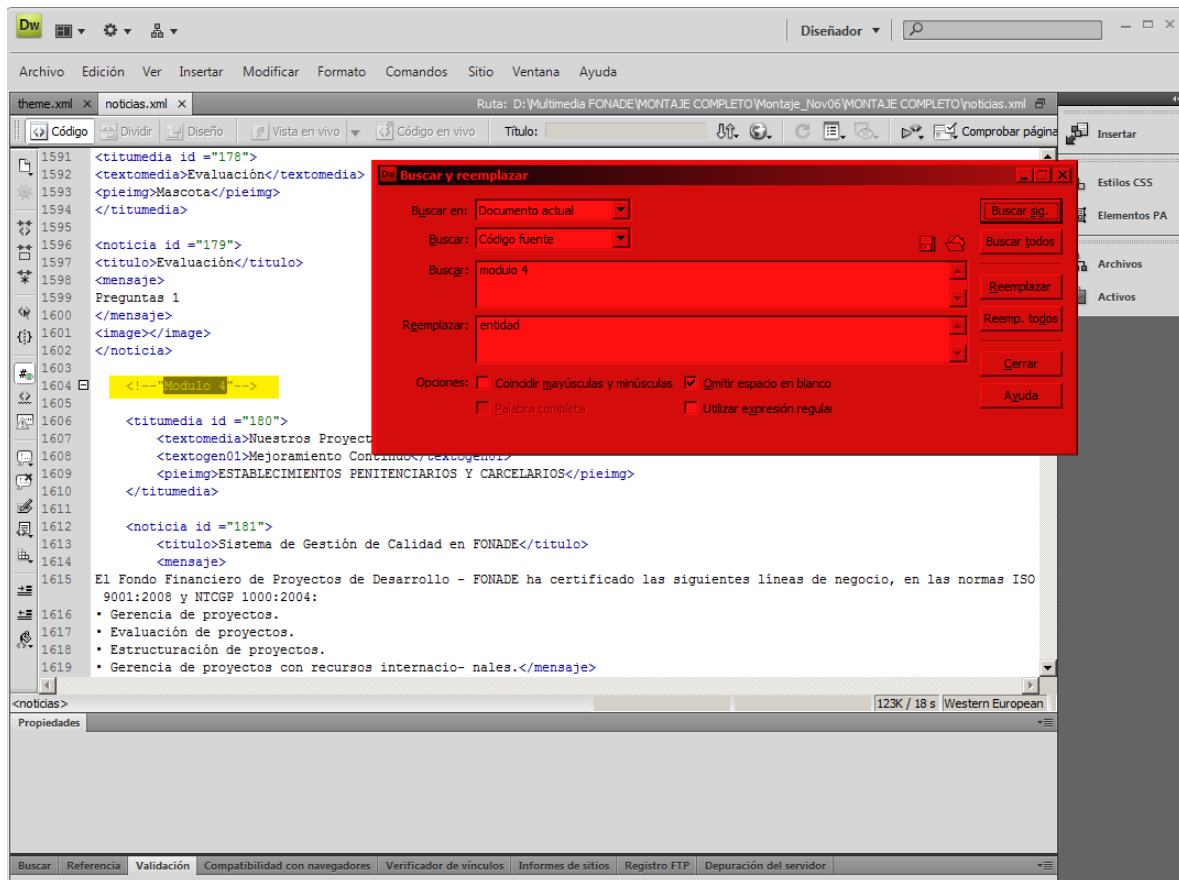
	GUÍA DE USUARIO MANUAL DE USO DE INFORMACIÓN Y ESTRUCTURA	Página
	Elaborada Por Área de Tecnología de la Información	6 de 13

10. MODIFICACION DE TEXTOS DE INFORMACIÓN.



Para la modificación de los textos de información los cuales están indicados en el resaltado amarillo, para modificar este contenido es necesario editar el archivo (**noticias.xml**) como ya conocemos, cada modulo contiene 60 ID si vamos a modificar el modulo 4 modificaríamos los identificadores del 180 al 240. Si el archivo es modificado en Dreamweaver como lo hemos sugerido es recomendable utilizar la herramienta de **BUSCAR Y REEMPLAZAR** para identificar fácilmente el dato a cambiar, dentro del programa la ruta es (Edición/Buscar y reemplazar)


	GUÍA DE USUARIO MANUAL DE USO DE INFORMACIÓN Y ESTRUCTURA	Página
	Elaborada Por Área de Tecnología de la Información	7 de 13

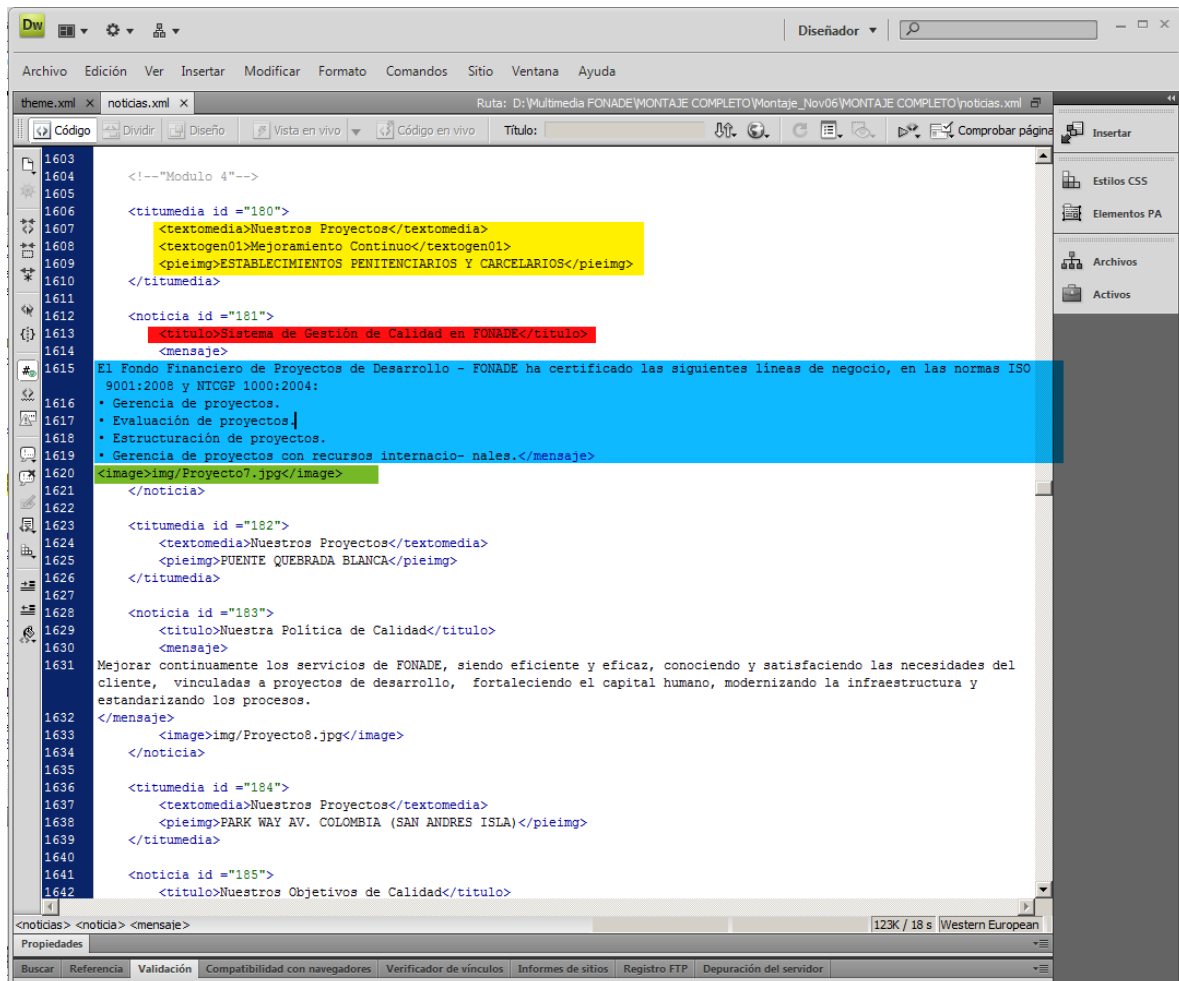


Como se puede ver en la imagen la ventana que se crea al buscar y reemplazar que esta resaltada en rojo allí podremos buscar y cambiar los datos que desee el administrador o el diseñador de la multimedia, el amarillo es el resultado encontrado y reemplazado.

ARCHIVO NOTICIAS.XML

Este puede ser el archivo mas importante de toda la multimedia, este archivo proporciona toda la información visual de la página.

	GUÍA DE USUARIO MANUAL DE USO DE INFORMACIÓN Y ESTRUCTURA	Página
	Elaborada Por Área de Tecnología de la Información	8 de 13



Como podemos ver en la imagen estas cuatro secciones divididas en colores (Amarillo, Rojo, Azul, Verde) son las secciones importantes de cada una de las secciones dentro de los módulos.

La información editable dentro de la estructura son los datos que aparecen dentro de >TEXTO EDITABLE< Ej: <pieimg> *Créditos de FONADE* </pieimg>

- 1 Amarillo: En esta sección se encuentra información como (Pie de imagen/Título general de la sección).
- 2 Rojo: Se encuentra el título de la información.
- 3 Azul: se modifica la información en texto corrido o listas.
- 4 Verde: link o ubicación de la imagen o animación que acepta los siguientes formatos (.swf .jpg .png).

11. ADMINISTRACIÓN DE EVALUACIONES

La modificación ó creación de módulos, preguntas, respuestas y resultados está habilitado para los funcionarios de FONADE estipulados como administradores. Dentro de la base de datos se autoriza a las personas que ejercen este cargo.

Al ingresar con al portal de FONADE, este identificara si es administrador o usuario, cuando se identifica como administrador aparece en la pantalla dos botones, Administrador y multimedia, para que se pueda acceder a cualquiera de las dos opciones, al dar clic en la opción administrador aparece un menú con las siguiente opciones:

- Módulos
- Preguntas
- Respuestas
- Resultados

12. MODIFICACION Y CREACION DE MÓDULOS



The screenshot shows the FONADE user interface. At the top is a banner with the text "DESARROLLO que no se detiene" and the FONADE logo. Below the banner is a sidebar with buttons for "Módulos", "Preguntas", "Respuestas", "Resultados", and "Multimedia". The "Módulos" button is selected, displaying a table of modules.

	Id	Modulo	Editar - Eliminar	
Preguntas	1	MÓDULO I - QUÉ ES FONADE	Editar	Eliminar
	2	MÓDULO II - IMAGEN CORPORATIVA	Editar	Eliminar
Respuestas	3	MÓDULO III - REGULACIÓN	Editar	Eliminar
	4	MÓDULO IV - MEJORAMIENTO CONTINUO	Editar	Eliminar
Resultados	5	MÓDULO V - PRÁCTICAS RESPONSABLES	Editar	Eliminar

Below the table are navigation buttons: "Primero", "Anterior", "Siguiente", and "Ultimo". At the bottom left is a "Nuevo Modulo" button. The footer contains the text "AGENCIA ESTATAL DE DESARROLLO" and contact information: "Calle 26 # 13 - 19 - PBX 5 94 04 97", "Línea Transparente: 01 8000 09 14 502", "Bogotá D.C. - Colombia", and the website "www.fonade.gov.co".

Dentro de esta aplicación el administrador encontrará información de los módulos existentes, se encuentran los siguientes botones con los cuales puede:

Botón Editar: por medio de este se puede modificar el texto o nombre de cada módulo.

Botón eliminar: Por medio de este se puede eliminar el módulo, para poder realizar esta acción primero debe haber borrado tanto las preguntas como las respuestas asociadas a este.

Botón Nuevo módulo: por medio de este se pueden generar nuevos módulos de evaluación

- Los botones que se encuentran bajo la tabla permiten navegar dentro de los contenidos de la tabla de las preguntas (Primero, adelante, atrás y ultimo), distribuidas en 5 ítems por pantalla.

13. MODIFICACION Y CREACION DE PREGUNTAS



	Id	Pregunta	Modulo	Editar - Eliminar
Preguntas	1	Es (son) característica (s) de la misión de Fonade Prueba Miguel:	1 - MÓDULO I - QUÉ ES FONADE	Editar Eliminar
	2	Es (son) característica (s) de la visión de Fonade:	1 - MÓDULO I - QUÉ ES FONADE	Editar Eliminar
Respuestas	3	Es (son) servicios (s) de la Gerencia de Proyectos de Fonade:	1 - MÓDULO I - QUÉ ES FONADE	Editar Eliminar
	4	Es (son) servicios (s) de la Gerencia de Proyectos con Recursos Internacionales:	1 - MÓDULO I - QUÉ ES FONADE	Editar Eliminar
Resultados	5	Son clientes de Fonade:	1 - MÓDULO I - QUÉ ES FONADE	Editar Eliminar

Primero Anterior Siguiente Ultimo

Multimedia [Nueva Pregunta](#)


Dentro de esta aplicación el administrador encontrara información de las preguntas existentes, dentro de la tabla estas están asociadas al módulo al que pertenecen, se encuentran los siguientes botones con los cuales puede:

Botón Editar: por medio de este se puede modificar el texto o contenido de cada una de las preguntas.

Botón eliminar: Por medio de este se puede eliminar la pregunta seleccionada, para poder realizar esta acción primero debe haber borrado las respuestas asociadas a esta.

Botón Nueva pregunta: por medio de este se pueden generar nuevas preguntas y asociarlas a un modulo determinado.

- Los botones que se encuentran bajo la tabla permiten navegar dentro de los contenidos de la tabla de las preguntas (Primero, adelante, atrás y ultimo), distribuidas en 5 ítems por pantalla.
- Para modificar o crear una pregunta primero hay que el minar la respuesta correspondiente a la pregunta en ELIMINAR O EDITAR.

	GUÍA DE USUARIO MANUAL DE USO DE INFORMACIÓN Y ESTRUCTURA	Página
	Elaborada Por Área de Tecnología de la Información	11 de 13

14. MODIFICACION Y CREACION DE PREGUNTAS



The screenshot displays the FONADE system interface. At the top, there is a banner with the text "DESARROLLO que no se detiene" and the FONADE logo. Below the banner is a table with the following columns: Módulos, Id, Respuesta, Pregunta, Modulo, and Editar - Eliminar. The table contains five rows of data. Below the table, there are navigation buttons: "Primero", "Anterior", "Siguiente", and "Ultimo". At the bottom of the interface, there is a footer with the text "AGENCIA ESTATAL DE DESARROLLO" and contact information.

Módulos	Id	Respuesta	Pregunta	Modulo	Editar - Eliminar
Modulos	1	a) El compromiso de Fonade con la preparación y evaluación de proyectos.	Es (son) característica (s) de la misión de Fonade Prueba Miguel:	MÓDULO I - QUÉ ES FONADE	Editar Eliminar
Preguntas	2	b) La ejecución de proyectos del Plan Nacional de Desarrollo.	Es (son) característica (s) de la misión de Fonade Prueba Miguel:	MÓDULO I - QUÉ ES FONADE	Editar Eliminar
Respuestas	3	c) La estructuración y financiación de proyectos.	Es (son) característica (s) de la misión de Fonade Prueba Miguel:	MÓDULO I - QUÉ ES FONADE	Editar Eliminar
Resultados	4	d) Todas las anteriores.	Es (son) característica (s) de la misión de Fonade Prueba Miguel:	MÓDULO I - QUÉ ES FONADE	Editar Eliminar
Multimedia	5	e) A y B son ciertas.	Es (son) característica (s) de la misión de Fonade Prueba Miguel:	MÓDULO I - QUÉ ES FONADE	Editar Eliminar

Primero Anterior Siguiente Ultimo

Nueva Respuesta Indicar Respuesta Correcta

AGENCIA ESTATAL DE DESARROLLO Calle 26 # 13 - 19 PBX 5 94 04 07 Línea Transparente: 01 8000 09 14 502 Bogotá D.C. - Colombia www.fonade.gov.co

Dentro de esta aplicación el administrador encontrara información de las respuestas existentes, dentro de la tabla estas están asociadas a la pregunta a la que pertenecen, a su vez, se muestra el módulo al cual pertenece. Se encuentran los siguientes botones con los cuales puede:


Botón Editar: por medio de este se puede modificar el texto o contenido de cada una de las respuestas.

Botón eliminar: Por medio de este se puede eliminar la respuesta seleccionada, sale un letrero de confirmación de la respuesta que desee eliminar. Si elige la opción eliminar y confirma esta quedara borrada totalmente del sistema, si desea recuperarla debe escribir nuevamente la respuesta como una nueva.

Botón Nuevo respuesta: por medio de este se pueden generar nuevas respuestas, asociarlas a una pregunta determinado que pertenezca a un módulo particular.

Botón indicar Respuesta Correcta: al generar nuevas preguntas esta sección permite al administrador seleccionar cuales son las respuestas acertadas de cada pregunta.

- Los botones que se encuentran bajo la tabla permiten navegar dentro de los contenidos de la tabla de las respuestas (Primero, adelante, atrás y ultimo), distribuidas en 5 ítems por pantalla.

	GUÍA DE USUARIO MANUAL DE USO DE INFORMACIÓN Y ESTRUCTURA	Página
	Elaborada Por Área de Tecnología de la Información	12 de 13

15. MODIFICACION Y CREACION DE PREGUNTAS



AGENCIA ESTATAL DE DESARROLLO

Calle 26 # 13 - 19 PBX 5 94 04 07
Línea Transparente: 01 8000 09 14 502
Bogotá D.C. - Colombia

www.fonade.gov.co

Dentro de esta aplicación el administrador encontrada dos maneras de visualizar los resultados obtenidos a partir de la visita y realización de las evaluaciones por parte de los usuarios de la Inducción Virtual.

Botón Resultados Globales: Permite al administrador tener un grafico en forma de torta en donde encontrara el porcentaje de usuarios que presentaron la evaluación con un promedio arriba de 4.0. La búsqueda para generar esta información se da por medio de un rango de fechas escogido por el mismo.




AGENCIA ESTATAL DE DESARROLLO

Calle 26 # 13 - 19 PBX 5 94 04 07
Línea Transparente: 01 8000 09 14 502
Bogotá D.C. - Colombia

www.fonade.gov.co

Botón Resultados Detallados: Permite al administrador ver una tabla en donde aparecen todos los usuarios que han presentado la evaluación y el promedio que obtuvieron al presentar la misma, a su vez esta posee un detalle de la evaluación de cada persona, en donde el administrador podrá encontrar las calificaciones obtenidas por módulo, cuantas y cuales respuestas fueron acertadas correctamente.

La búsqueda para generar esta información se da por medio de un rango de fechas escogido por el mismo.

	GUÍA DE USUARIO MANUAL DE USO DE INFORMACIÓN Y ESTRUCTURA	Página
	Elaborada Por Área de Tecnología de la Información	13 de 13

Botón Exportar Excel: Este permite generar un reporte en formato Excel de toda la información recopilada por el sistema en cuanto al detalle de las calificaciones obtenidas por cada usuario.



The screenshot displays the FONADE system interface. At the top is a green banner with the text "DESARROLLO que no se detiene" and the FONADE logo. Below the banner is a navigation menu with buttons for "Modulos", "Preguntas", "Respuestas", "Resultados", and "Multimedia". The "Resultados" button is highlighted. In the center, there are search filters: "Resultados Globales" and "Resultados Detallados" (selected), "Fecha Inicial" (12/03/2010), "Fecha Final" (12/03/2010), and a "Ver Resultados" button. Below the filters is a table header with columns: "Documento", "Nombre", "Area", "Correo", and "Detalle". Under the "Documento" column, there are buttons for "Primero", "Anterior", "Siguiente", and "Ultimo". Below these buttons is an "Exportar Excel" button. At the bottom of the interface is a green footer bar with the text "AGENCIA ESTATAL DE DESARROLLO", contact information (Calle 26 # 13 - 19, PBX 5 94 04 07, Linea Transparente: 01 8000 09 14 502, Bogota D.C. - Colombia), and the website "www.fonade.gov.co".

Finalmente el administrador puede en cualquier momento ingresar a visitar los contenidos de la Multimedia de Inducción por medio del **Botón Multimedia**, el cual encuentra de forma permanente en el menú principal.