

1.8. Clases de Plataformas: Plataformas Propietarias, de Código Abierto y de Desarrollo Propio.

1.8.1. Plataformas propietarias.

Son plataformas por las que hay que pagar para tener derecho a la instalación y al mantenimiento, este valor varía dependiendo del número de usuarios. Por lo general, el pago es anual y para la renovación del contrato de la licencia de la plataforma se debe pagar de nuevo.

Las plataformas propietarias incluyen herramientas y aplicaciones muy completas y complejas que permiten una mayor facilidad en el seguimiento de un curso virtual.



Algunas de las ventajas a la hora de poner en funcionamiento:



Tabla 3.
Ventajas de las Plataformas Propietarias



VENTAJAS	
Facilidad de instalación.	Son fáciles de instalar y están bien documentadas.
Servicio de asistencia	El servicio de asistencia es ágil y rápido.
Actualizaciones.	Al comprar la licencia ofrecen el derecho a actualizaciones competitivas o a la adquisición del producto de por vida con una cuota de mantenimiento anual.
Fuente: Adaptado de Sánchez (2009).	



Tabla 3.
Ventajas de las Plataformas Propietarias



VENTAJAS	
Calidad.	Por lo general son probadas y evaluadas por departamentos de control de calidad que llevan a cabo muchas pruebas para garantizar la calidad de funcionamiento, lo que conlleva a ser muy confiables.
Alta fiabilidad y estabilidad.	Ofrecen confiabilidad y estabilidad en cuanto a errores de funcionamiento.
Módulos específicos.	La empresa desarrolladora ofrece el servicio de desarrollo de módulos específicos de acuerdo a las necesidades de la institución.
Fuente: Adaptado de Sánchez (2009).	

Las plataformas comerciales presentan algunos inconvenientes:



Tabla 4.
Desventajas de las Plataformas Propietarias



DESVENTAJAS	
Costo	El precio de las licencias es alto. varía de 6.000 dólares a 68.000 dólares anuales
Poca alternativa de compra	En la mayoría de los casos, sólo se dispone de dos modelos de licencia: Completa y limitada. En la completa el costo está relacionado con el número total de estudiantes (y no con los estudiantes virtuales que posee). La limitada, donde hay restricción al número de estudiantes permitidos.
Restricción técnica.	Generalmente una licencia otorga derecho a instalar la aplicación únicamente en un servidor (va asociada a una IP estática).
Fuente: Adaptado de Sánchez (2009).	



A continuación se presentan las plataformas más conocidas

Tabla 5
Plataformas Propietarias



PLATAFORMAS PROPIETARIAS	
	Es una aplicación cliente/servidor colaborativa (groupware), de correo electrónico, conferencias en línea, servicios de voz/fax, y sistema de tablón de anuncios, para sistemas operativos windows, Macintosh y Linux. Permite crear, gestionar y administrar un campus virtual, poniendo a disposición de la comunidad educativa diferentes escenarios de aprendizaje y colaboración. Actualmente presenta dos divisiones una dirigida al sector de la educación y otra al mundo empresarial. http://www.firstclass.com/
	Web Course Tools (Herramientas para Cursos Web). La flexibilidad de las herramientas para el diseño de clases hace este entorno muy atractivo tanto para principiantes como usuarios experimentados en la creación de cursos en línea. Los profesores pueden añadir a sus cursos varias herramientas interactivas como: foros, sistemas de correo electrónico, chats, contenido en varios formatos, como páginas web, o archivos PDF entre otros. Tiene actualmente dos versiones, una profesional dirigida a empresas y otra ofrecida a instituciones que en principio no tiene costes dependiendo del tamaño de la institución y de cómo vaya a ser usada. (adquirida por Blackboard en 2006).

Tabla 5
 Plataformas Propietarias



PLATAFORMAS PROPIETARIAS	
 eCollege[®] A Pearson Company	eCollege: pertenece al grupo de educación Pearson Educación, una compañía proveedora de contenidos impresos y electrónicos en ambientes físicos. La línea de productos y servicios ECollege está integrada dentro de una única solución SaaS la cual incluye: 1) LMS consiste de entorno de aprendizaje, administrador de resultados de Aprendizaje (Learning Outcome Management), administrador de reportes ejecutivos, Class Live Pro, un sistema de aulas virtuales. 2) CMS consiste de Content Management System (Administrador de Contenidos), herramienta de autoría de cursos. 3) Diseño instruccional consiste de: desarrollo de cursos. http://www.ecollege.com/index.php
 Blackboard	Tiene como principal característica el permitir la administración un grupo de recursos que permiten desarrollar cursos virtuales, con la capacidad de hacer divisiones precisas de materias, grupos, roles, etc. Tiene como características principales el permitir la distribución de archivos de texto, audio y video, opciones para generar exámenes que serán desplegados en línea, crear grupos de discusión específicos, asignar tareas y calendarizar actividades con el objetivo de crear bases de datos de conocimiento conocidas como pools que pueden convertirse en una fuente de información para el análisis y modernización en cursos relacionados. Instituciones educativas como la Pontifica Universidad Javeriana hacen uso de esta aplicación.

1.8.2. Plataformas de código abierto.

Aunque el software libre no es sinónimo de gratuidad, sino de libertad, suelen ser gratuitas. Ofrecen un tipo especial de licencia, llamada GPL (Licencia Pública General), que posibilita 4 libertades a los usuarios:

- 1. La libertad de usar el programa con cualquier propósito.
- 2. La libertad de estudiar cómo funciona el programa y adaptarlo a las necesidades, esto es la libertad de acceder al código fuente es una condición previa para esto.
- 3. La libertad de distribuir copias del programa.
- 4. La libertad de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie.

Este tipo de plataformas comparte las mismas ventajas y los mismos inconvenientes que cualquier otro tipo de aplicaciones con este tipo de licencia.



Tabla 6
Ventajas Plataformas de Código Abierto.



VENTAJAS	
Confiable	La posibilidad de acceder al código fuente hace que estas aplicaciones sean más “confiables”.
Costo	Aunque no eliminación total, de costos, no hay que pagar por las actualizaciones ni por el número de licencias, lo que reduce el costo.
Versiones	La decisión de evolución de funcionalidades la toma la comunidad de usuarios y no una empresa, lo que no obliga a migrar a la nueva versión si no se considera pertinente.
Calidad	La comunidad de usuarios cuenta con un amplio “banco de pruebas,” por lo que, cuando se liberan versiones suelen ser bastante estables.
Personalización	El software libre suele ser muy modular, con lo que permite la posibilidad de instalar y ejecutar aquello que se necesita.

Fuente: Adaptado de Sánchez, (2009).



Tabla 7
Desventajas de Plataformas de Código Abierto.



DESVENTAJAS	
Aplicaciones	Las plataformas comerciales ofrecen más funciones, aunque esto tiende a desaparecer y las diferencias se van minimizando.

Al igual que ocurre con las plataformas comerciales existe una gran cantidad de plataformas software libre. La tipología de estas plataformas va desde sistemas de gestión de grupos de trabajo que permiten, entre otras cosas, el intercambio de ficheros hasta soluciones completas al estilo de plataformas comerciales. Muchas están soportadas por universidades importantes y presentan grupos de desarrollo muy activos, dando lugar a actualizaciones de versiones en períodos de tiempo (semestrales).



Tabla 8
 Plataformas Código Abierto



PLATAFORMAS LIBRES	
 CLAROLINE	Está siendo utilizada por más de 800 organizaciones de 83 países y 35 idiomas. Claroline es un groupware asíncrono y colaborativo. Está escrito en el lenguaje de programación PHP, utiliza MySQL como SGBD. Sigue las especificaciones de SCORM e IMS. Está disponible para plataformas Linux, Unix, Mac OS X y Windows y navegadores libres y propietarios. Presenta las características propias de un sistema de gestión de contenidos (CMS). Puede ser utilizado por formadores, para administrar cursos virtuales en entornos e-learning.
 DOKEOS	Está siendo utilizada por más de 1.000 Organizaciones (universidades, institutos, administraciones públicas y empresas) en más de 63 países y 34 idiomas. Dokeos es una suite de aprendizaje en línea basada en software libre. Provee todas las características que una aplicación de aprendizaje en línea necesita desde la Autoría de cursos hasta Reportes. (http://www.dokeos.com/es/productos/lms)

Tabla 8
 Plataformas Código Abierto



PLATAFORMAS LIBRES	
	Sistema de administración del aprendizaje basado en Web, disponible Open Source bajo GNU/GPL y puede ser utilizado sin ninguna restricción, por lo que puede ser fácilmente adaptado a los requerimientos específicos de cada organización. Aunque son multitud los usuarios que contribuyen a su desarrollo, están coordinados por la Universidad de Colonia, en Alemania. El sistema permite a los usuarios crear, corregir y publicar unidades de cursos en modo sencillo en un sistema integrado con navegadores. Los principales elementos que incorpora son: escritorio personal para cada usuario con información sobre los cursos visitados pasados, el nuevo correo o las entradas del foro. Las comunicaciones se pueden establecer a través de foros, correo electrónico y chat.

Tabla 8
 Plataformas Código Abierto



PLATAFORMAS LIBRES	
	Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno Dinámico de Aprendizaje Modular Orientado a Objetos). En febrero de 2008, la base de usuarios registrados incluía más de 35.000 sitios en 197 países de todo el mundo. Está traducida a más de 76 idiomas. Va camino de convertirse en un estándar de plataforma educativa virtual. Se considera un sistema de gestión de cursos de libre distribución (CMS) que ayuda a los educadores tanto a crear comunidades de aprendizaje en línea, como a utilizarlo como complemento al aprendizaje tradicional. Creado por Martin Dougiamas, en 2002, basándose en las ideas del constructivismo y en el aprendizaje colaborativo. El profesor, desde este punto de vista, debe crear un ambiente centrado en el estudiante que le ayude a construir ese conocimiento en base a sus habilidades y conocimientos en lugar de simplemente transmitir la información que se considera que los estudiantes deben conocer

1.8.3. Plataformas de desarrollo propio.

Este tipo de plataformas se diferencia de las dos anteriores no están dirigidas a su comercialización como las comerciales ni pretende una distribución masiva a un conjunto de organizaciones como las de software libre. Surgen en instituciones y grupos de investigación, con el objetivo de responder a necesidades educativas concretas.

Una plataforma propia es la mejor opción para mantener una coherencia entre la aplicación y el modelo educativo de la institución que la desarrolla.



Tabla 9
Ventajas Plataformas de Desarrollo Propio



VENTAJAS	
A la medida	Se ajusta a las necesidades educativas concretas.
Independencia total	No se depende de terceros para las actualizaciones y/o reajustes o mejoras de la misma en el momento que sea necesario.
Minimizar los costos	Implica manejo de costos propios.
Actualizaciones	No hay “peligro” de cambios. No se encuentra condicionada, limitada, no depende de ninguna empresa para realizar esas adaptaciones, al disponer del código fuente de programación.
Aplicaciones	En el proceso de planificación, diseño, creación, modificación... de la aplicación se va formando a un personal experto, lo que es valioso para futuros proyectos; esto no se da con las comerciales ni con las de software libre, pues con éstas.

Fuente: Adaptado de Sánchez, (2009).



Tabla 9
Ventajas Plataformas de Código Abierto.



VENTAJAS	
Formación de personal experto	En el proceso de planificación, diseño, creación, modificación... de la aplicación se va formando personal experto, pues en las plataformas virtuales, aunque tienes acceso al código, a lo más que se llega es a realizar pequeñas modificaciones del código para adaptarlo a alguna situación particular o, en algunos casos, a programar algún módulo concreto para incorporarlo a la plataforma. En ningún caso se participa en el diseño y adaptación del conjunto de la aplicación, que se encuentra reservado al grupo o institución que la creó y promovió.
Ajustado a la institución	la institución garantiza que su modelo educativo, el enfoque educativo que la sustenta, está en consonancia con la plataforma que utiliza

Fuente: Adaptado de Sánchez, (2009).





Como inconvenientes se cita los derivados del proceso de diseño, creación, mantenimiento, modificación y costos de una plataforma propia. Todo debe ser desarrollado por personal propio. Sánchez (2009).

Como ejemplo de este tipo de plataformas tenemos la CVUDES desarrollada por la Universidad de Santander <http://www.cvudes.edu.co/>

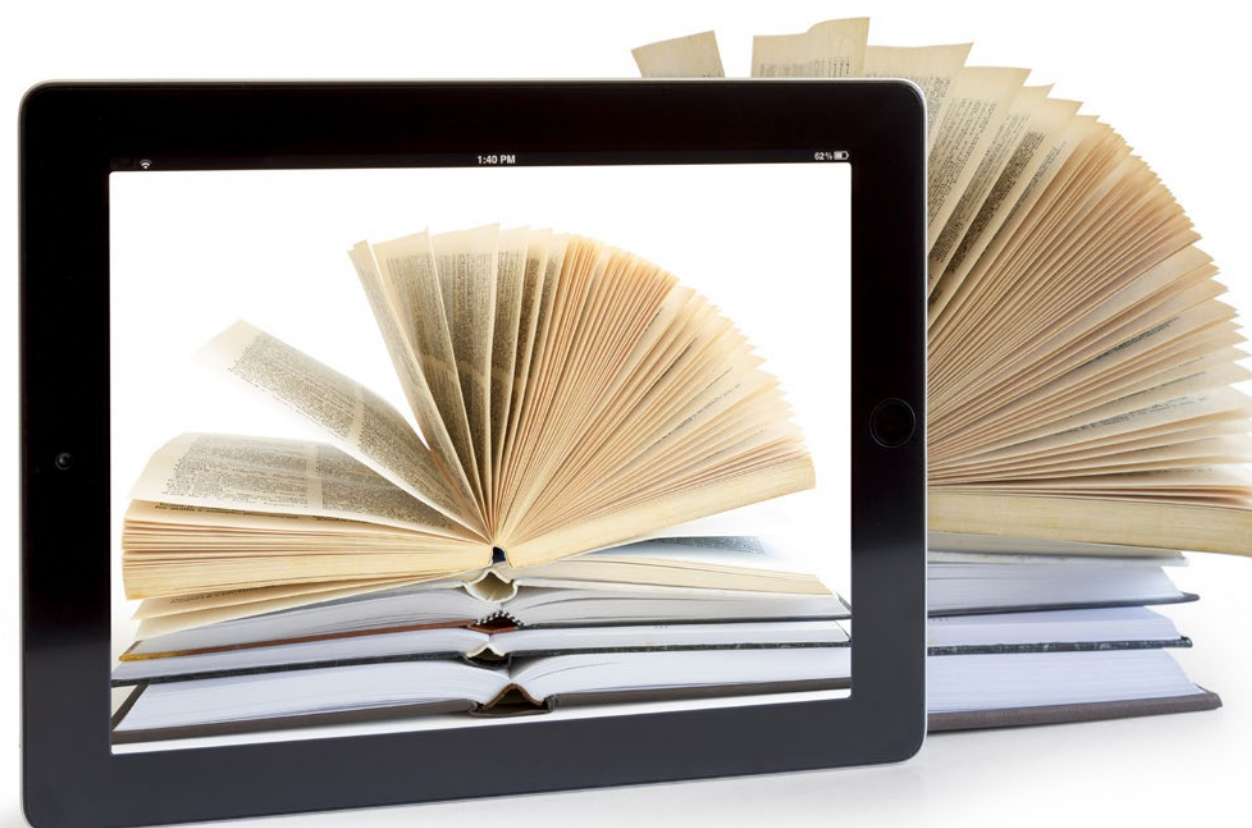


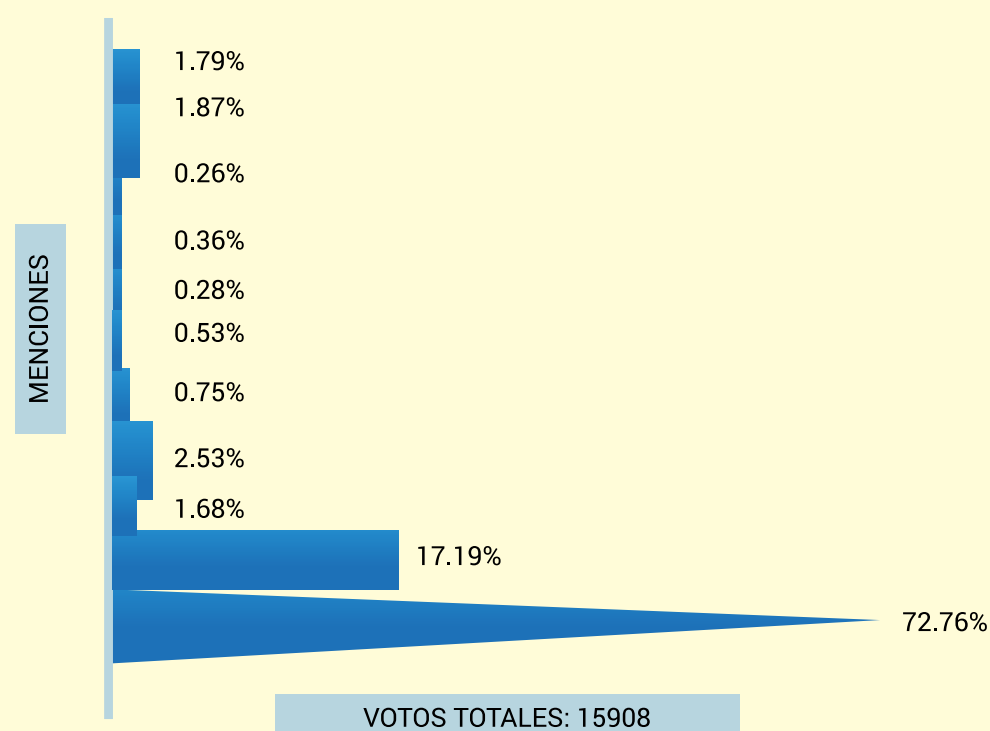
Figura 1.

Plataformas Virtuales de Aprendizaje.



PLATAFORMAS VIRTUALES DE APRENDIZAJE MÁS UTILIZADAS

Otras Chef Bazaar Logicampus Fle3 Ilias
 Mit dotLRN Dokeos Claroline Moodle aTutor



Nota Fuente: Tecnología Educativa. Ambientes Virtuales de Aprendizaje y Diseño Instruccional. (2012, 18 de Enero). Plataformas virtuales de aprendizaje. / Recuperado de <http://tecnologiaeducativa2011.wordpress.com/tag/plataformas-virtuales-de-aprendizaje/>