



UTA^{med}

**MANUAL DE USO
PARA ACADÉMICOS**
Programa de Asignatura

ÍNDICE

▪ Interfaz de la pestaña Programa	2
▪ Descripción de la Asignatura	3
▪ Subcompetencias y aprendizajes esperados	4
▪ Editar unidad	5

INTERFAZ DE LA PESTAÑA PROGRAMA

En la siguiente imagen se señalan algunos botones y aspectos relevantes de la pestaña “Programa”.

The screenshot shows the 'Programa' tab interface for the course 'Animación 3D (DMb86)'. The interface includes a navigation bar with buttons for 'Programa', 'Alumnos', 'Actividades', and 'Biblioteca'. A top utility bar contains 'Imprimir', 'Ayuda', and 'Inicio' buttons. The main content area is titled 'Programa de la Asignatura' and features a 'Bienvenido(a) al Curso' section for 'Animación 3D'. This section includes a description of the course, a list of course details (Nombre, Créditos, Horas, Trabajo Autónomo, Facultad), and a unit header 'UNIDAD 1: del 13/03/2018 al 27/04/2018'. Below the unit header is the title 'INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN 3D'. The interface also includes 'Editar' buttons for the course and unit, and an 'Agregar' button at the bottom right.

1. Pestaña “programa”.
2. Botón para imprimir página.
3. Botón de ayuda.
4. Botón para volver al inicio.
5. Descargar documento Silabus de la asignatura.
6. Botón para editar aspectos de la asignatura.
7. Aspectos generales de la asignatura.
8. Unidades de la asignatura.
9. Botón para editar unidad de la asignatura.
10. Agregar unidad a la asignatura.

Editar Aspectos Generales de la Asignatura

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Esta pestaña aparece al presionar el botón **“editar”** en los aspectos generales de la asignatura, en ella podrá editar la **Descripción de la Asignatura** y las **Subcompetencias y Aprendizajes Esperados**.

1. Seleccione el modelo pedagógico que desea utilizar:

Modelo Pedagógico basado en aprendizaje secuencial

Modelo Pedagógico basado en aprendizaje flexible

2. Descripción de la Asignatura

3. Nombre Módulo: Animación 3D

4. Facultad o Escuela: Facultad de Administración y Economía

5. Destinatario: Estudiantes del séptimo semestre de la Carrera de Diseño Multimedia.

6. Descripción de la Asignatura: Esta asignatura teórica-práctica, corresponde al área de competencia de...

7. Contenidos: Modelado 3DProceso de animación 3DTécnicas tradicionales de animación

8. Competencia: Construir productos multimedia, aplicando conocimientos teóricos prácticos con apoyo de medios tecnológicos propios de la programación multimedia para solucionar...

9. Competencia Genérica que el Curso atiende:

- Buen manejo de la lengua castellana
- Orientación a la calidad
- Autogestión e Innovación
- Gestión del conocimiento y de la información, basado en TIC
- Habilidades Sociales
- Compromiso Social

10. Imagen o Video: Examinar... No se ha seleccionado ningún archivo.

Tamaño recomendado: 300 x 300 (px)
Imagen: jpg, jpeg, png y gif - Video: avi, swf, flv y wmv.

11. Licencia del Módulo: [] Eliminar

Máximo = 1060 caracteres

creative commons
Licencia tu Trabajo con CC

Subcompetencias y Aprendizajes Esperados

Modificar

1. Seleccionar Modelo Pedagógico (secuencial o flexible).
2. Desplegar **“Descripción de la Asignatura”**.
3. Aspectos editables.
4. Destinatario de la asignatura.
5. Descripción de la asignatura.
6. Contenidos de la asignatura.
7. Competencias de la asignatura.
8. Competencias genéricas de la asignatura.
9. Imagen o video.
10. Licencia del módulo.
11. Guardar modificaciones.

Editar Aspectos Generales de la Asignatura

SUBCOMPETENCIAS Y APRENDIZAJES ESPERADOS

Esta pestaña aparece al presionar el botón **“editar”** en los aspectos generales de la asignatura, en ella podrá editar la **Descripción de la Asignatura** y las **Subcompetencias y Aprendizajes Esperados**.

1 **Seleccione el modelo pedagógico que desea utilizar:**

Modelo Pedagógico basado en aprendizaje secuencial

Modelo Pedagógico basado en aprendizaje flexible

2 **Descripción de la Asignatura**

3 **Subcompetencias y Aprendizajes Esperados**

Subcompetencias Actuales 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Aprendizaje Esperado - Unidad

3 Identificar herramientas, interfaz y flujo de trabajo para la producción de animaciones tridimensionales. 4

Eliminar Aprendizaje Esperado

5 Aplicar y experimentar en el desarrollo de rigging básicos para realizar animaciones tridimensionales.

Eliminar Aprendizaje Esperado

6 **Subcompetencias Nº1 de su Curso**

Producir un modelado de malla en tres dimensiones considerando técnicas y tecnologías de iluminación y texturización para conseguir imágenes hiperrealistas.

Desarrollar el rigging de un bipedo para obtener un control total del personaje. 3

Eliminar Aprendizaje Esperado

Identificar y experimentar con los principios básicos de la animación para la producción de animaciones tridimensionales. 1

Eliminar Aprendizaje Esperado

6 **Agregar Aprendizaje Esperado**

7 **Modificar**

1. Seleccionar Modelo Pedagógico (secuencial o flexible).
2. Desplegar “Subcompetencias”.
3. Aprendizaje esperado de la asignatura.
4. Número de la unidad.
5. Eliminar aprendizaje esperado.
6. Agregar aprendizaje esperado.
7. Guardar modificaciones.

EDITAR UNIDAD

Esta pestaña aparece al presionar el botón **“editar”** de una unidad, en ella podrá editar la **Unidad del Módulo, los contenidos programáticos y la Metodología** de la asignatura.

Unidad del Módulo

The screenshot shows the 'Unidad del Módulo' editing interface. At the top, there is a date selection area with callout 1 pointing to the 'FECHA INICIO' field, which contains '13/03/2018' and '27/04/2018'. To the right, there are three tabs: 'Programa del Módulo' (callout 2), 'Actividades' (callout 3), and 'Bibliografía' (callout 4). Below these is a large red-bordered box containing the unit details. Callout 5 points to the top right corner of this box. Inside the box, there is a text field for 'Nombre de la Unidad' (callout 6) containing 'INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN 3D' and a dropdown menu for 'Modalidad' (callout 7) set to 'Presencial'. Below the box are two sections: 'Contenidos Programáticos' and 'Metodología'. At the bottom right, there are two buttons: 'Registra' (callout 8) and 'Eliminar' (callout 9).

1. Fecha de inicio y término de la unidad.
2. Programa del módulo.
3. Actividades de la unidad.
4. Bibliografía de la unidad.
5. Desplegar pestaña.
6. Nombre de la unidad.
7. Modalidad de la unidad.
8. Registrar cambios.
9. Eliminar unidad.

EDITAR UNIDAD

Esta pestaña aparece al presionar el botón **“editar”** de una unidad, en ella podrá editar la **Unidad del Módulo, los contenidos programáticos y la Metodología** de la asignatura.

Contenidos Programáticos

The screenshot displays the 'Contenidos Programáticos' section of the 'Unidad del Módulo' editor. It features a list of learning objectives under the heading 'Aprendizaje Esperado N°1'. Each objective has an 'Eliminar' button to its right. Below the list is an 'Agregar Contenido' button. The interface is annotated with numbered callouts: 1 points to the 'Contenidos Programáticos' tab, 2 points to a learning objective, 3 points to an 'Eliminar' button, 4 points to an 'Agregar Contenido' button, 5 points to the 'Registra' button at the bottom, and 6 points to the 'Eliminar' button at the bottom.

1. Desplegar pestaña.
2. Contenido de Aprendizaje Esperado.
3. Eliminar Contenido.
4. Agregar contenido.
5. Registrar cambios.
6. Eliminar unidad.

EDITAR UNIDAD

Esta pestaña aparece al presionar el botón **"editar"** de una unidad, en ella podrá editar la **Unidad del Módulo**, los **contenidos programáticos** y la **Metodología** de la asignatura.

Metodología

The screenshot shows the 'Metodología' editing interface. It features three tabs at the top: 'Unidad del Módulo', 'Contenidos Programáticos', and 'Metodología'. The 'Metodología' tab is selected. Below the tabs, there are two sections for 'Aprendizaje Esperado'. The first section, 'Aprendizaje Esperado N°1', has the description 'Identificar herramientas, interfaz y flujo de trabajo para la producción de animaciones tridimensionales.' and contains three methodology items in a list. The second section, 'Aprendizaje Esperado N°2', has the description 'Identificar y experimentar con los principios básicos de la animación para la producción de animaciones tridimensionales.' and contains one methodology item. Each methodology item has an 'Eliminar' checkbox. There are 'Agregar Metodología' buttons for each section. At the bottom of the interface, there are 'Registra' and 'Eliminar' buttons. Numbered callouts (1-6) indicate the steps for editing the methodology.

1. Desplegar pestaña.
2. Metodología de Aprendizaje Esperado.
3. Eliminar Metodología.
4. Agregar Metodología.
5. Registrar cambios.
6. Eliminar unidad.



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado

UTA^{med}

**MANUAL DE USO
PARA ACADÉMICOS**
Programa de Asignatura

Av. 18 de septiembre #2222
(58) 56 2 205 817