



ALQUÍMICA
ESTUDIO



Portafolio

Ejemplos de Rúbrica

UNIVERSIDAD
UNIACC

PLANTILLA RÚBRICA PARA TRABAJO

Nota para el/la docente constructor: estimado/a docente, a continuación presentamos una plantilla de rúbrica que busca ser de utilidad para el diseño de un instrumento de evaluación del trabajo de unidad.

Una rúbrica es una pauta que explicita los distintos niveles posibles de desempeño frente a una tarea, distinguiendo las dimensiones del aprendizaje que están siendo evaluadas y por lo tanto, los criterios de corrección.

Se solicita que las descripciones de los criterios sean capaces de reflejar en detalle las áreas que efectivamente exige el trabajo. Recuerde que tanto el tutor como el estudiante usarán este instrumento como guía para su desarrollo y posterior revisión.

En la plantilla a continuación puede sumar o eliminar filas para indicar los criterios de evaluación. Al costado de estos, en la columna "nivel de desempeño", elija una de las 3 escalas que le proponemos, considerando la relevancia de cada criterio en el marco del trabajo:

Criterios de baja complejidad	Excelente 1,75 pts.	Satisfactorio 1,5 pts.	Regular 1 pto.	Insuficiente 0,25 pts.
Criterios de complejidad media	Excelente 3,5 pts. <td>Satisfactorio 3 pts. <td>Regular 2 pts. <td>Insuficiente 0,5 pts. </td></td></td>	Satisfactorio 3 pts. <td>Regular 2 pts. <td>Insuficiente 0,5 pts. </td></td>	Regular 2 pts. <td>Insuficiente 0,5 pts. </td>	Insuficiente 0,5 pts.
Criterios de complejidad alta	Excelente 7 pts. <td>Satisfactorio 6 pts. <td>Regular 4 pts. <td>Insuficiente 1 pto. </td></td></td>	Satisfactorio 6 pts. <td>Regular 4 pts. <td>Insuficiente 1 pto. </td></td>	Regular 4 pts. <td>Insuficiente 1 pto. </td>	Insuficiente 1 pto.

MODULO O ASIGNATURA		Técnicas de Representación en Diseño			
UNIDAD		3			
NOMBRE DEL TRABAJO		De lo representativo a la síntesis			
PUNTAJE MÁXIMO		22,75 PUNTOS			
CRITERIO DE EVALUACIÓN		NIVEL DE DESEMPEÑO			
1	Selección de imágenes	Excelente: La selección de las imágenes claramente pertenece a piezas o espacios de interiorismo que son el resultado de la influencia directa de movimientos artísticos.	Satisfactorio: La selección de imágenes pertenece a piezas o espacios de interiorismo que son resultado de la influencia de movimientos artísticos, aunque algunos aspectos de su elección necesitan ser revisados para una conexión más clara y directa.	Regular: La selección de imágenes no pertenece claramente a piezas o espacios de interiorismo que son resultado de la influencia de movimientos artísticos, además algunos aspectos de su elección necesitan ser revisados para una conexión más clara y directa.	Insuficiente: La selección de las imágenes no pertenece a piezas o espacios de interiorismo que son resultado de la influencia de movimientos artísticos.
		3,5 puntos	3 puntos	2 punto	0,5 puntos
2	Aplicación de técnicas	Excelente: Se aplican correctamente todas las técnicas de síntesis visual indicadas en la pauta del encargo, son aplicadas correctamente para condensar y simplificar el registro de los objetos.	Satisfactorio: La mayoría de las técnicas de síntesis visual indicadas en la pauta del encargo, son aplicadas correctamente para condensar y simplificar el registro de los objetos.	Regular: Sólo una mínima parte de las técnicas de síntesis visual indicadas en la pauta del encargo, son aplicadas correctamente para condensar y simplificar el registro de los objetos.	Insuficiente: No se aplican las técnicas de síntesis visual indicadas en la pauta del encargo para condensar y simplificar el registro de los objetos.
		7 puntos	6 puntos	4 punto	1 punto
3	Secuencia generada	Excelente: Genera un proceso en tres fases de síntesis gráfica a partir de una imagen, para configurar un elemento representado por sus rasgos esenciales mínimos.	Satisfactorio: Genera un proceso en tres fases de síntesis gráfica a partir de una imagen, para configurar un elemento representado por sus rasgos esenciales mínimos, con algunos errores menores.	Regular: Genera un proceso en tres fases de síntesis gráfica a partir de una imagen, para configurar un elemento representado por sus rasgos esenciales mínimos, con algunos errores mayores.	Insuficiente: No genera un proceso adecuado de síntesis gráfica, lo que no permite que el elemento sea representado correctamente por sus rasgos esenciales mínimos.
		7 puntos	6 puntos	4 punto	1 punto

Ejemplos de Infografía

Comunicación Audiovisual Multimedia - Creatividad y Emprendimiento - Semana 3

UNIVERSIDAD CENTRAL

EL PODER DE LA CREATIVIDAD

El cineasta David Lynch describe los procesos creativos como la oportunidad máxima de pescar esos pensamientos profundos del inconsciente y traerlos a la conciencia, a través de una lluvia de ideas, para darles sentido y ordenarlos.

La creatividad nos sirve para encontrar nuevas ideas que nos ayuden a resolver problemas existentes y tener una mayor experiencia en el desarrollo de nuestros procesos.

Soluciones algorítmicas: A través de pasos lógicos. Estas suelen tener solo una vía correcta para ejecutarse. Por ejemplo: un problema matemático, cuyo procedimiento resolutivo es específico y no podría hacerse de otra manera.

Soluciones heurísticas: Se logran a través de nuevas ideas, procesos más inventivos e informales. Es aquí donde entra el poder de la creatividad. Un ejemplo sería llegar a una ubicación, para ello, podríamos utilizar un carro, transporte público, bicicleta, caminar hasta el lugar, y además, hacerlo a través de diferentes rutas, todas válidas.

Tipos de Soluciones

* La Universidad Central de Chile, en adelante UCN, es titular de los derechos de Propiedad Intelectual y/o está autorizada mediante licencias emanadas del autor para hacer uso de este contenido por este medio. Está prohibido copiar con fines de lucro, exponer el contenido a terceros, comercializar, distribuir, transmitir, modificar, adaptar o regenerar por cualquier medio electrónico o mecánico este contenido, tampoco se permite incluir información de este contenido en otros servidores o documentos en formato escrito por parte de la UCN. Se permite al alumno/a (usuario autorizado) únicamente usar, descargar, imprimir, almacenar, copiar y/o reproducir este contenido para uso personal con fines de aprendizaje.

Comunicación Audiovisual Multimedia - Taller de Diseño de Proyectos Audiovisuales - Infografía

UNIVERSIDAD CENTRAL

¿QUÉ ES UNA BIBLIA AUDIOVISUAL?

Quando hablamos de "Biblia" nos referimos al manual completo de instrucciones - incluido el guion, libreto y contenido- de nuestro proyecto audiovisual.

Partes claves y que conforman una Biblia son:

- * Plantilla Universal
- * Mecánica
- * Estructura
- * Explicación de fases:
- * Diseño de Arte
- * Paleta Sonora
- * Guion (o es ficción)
- * Libreto (o es entretenimiento o informativo)
- * Plan de cámaras
- * Plan de iluminación
- * Escenas técnicas
- * Propuesta de escenografía
- * Presupuestos
- * Estudios que acrediten la idea o proyecto
- * Target y segmentación
- * Metodología
- * Casting
- * Propuesta de vestuario y maquillaje
- * Roles
- * Entre otros.

La biblia es todo lo que narrativamente debemos expresar en papel para poder vender finalmente nuestro proyecto. Su nombre justamente hace alusión a una biblia por su tamaño (grosor), pues son varias páginas que se transforman finalmente en este texto audiovisual.

La Universidad Central de Chile, en adelante UCN, es titular de los derechos de Propiedad Intelectual y/o está autorizada mediante licencias emanadas del autor para hacer uso de este contenido por este medio. Está prohibido copiar con fines de lucro, exponer el contenido a terceros, comercializar, distribuir, transmitir, modificar, adaptar o regenerar por cualquier medio electrónico o mecánico este contenido, tampoco se permite incluir información de este contenido en otros servidores o documentos en formato escrito por parte de la UCN. Se permite al alumno/a (usuario autorizado) únicamente usar, descargar, imprimir, almacenar, copiar y/o reproducir este contenido para uso personal con fines de aprendizaje.

Ejemplos de Infografías

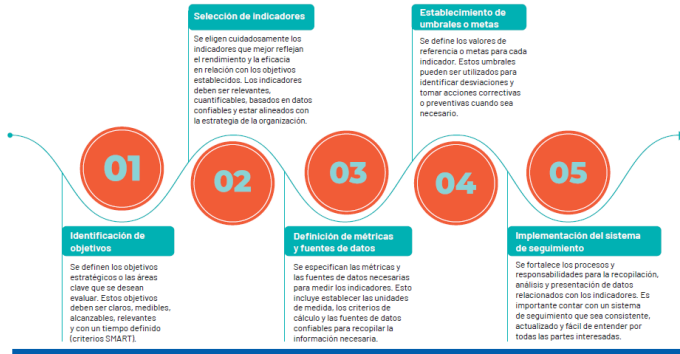


ALQUÍMICA
ESTUDIO

TERCER CICLO
UNIDAD 1 - MÉTRICAS E INDICADORES DE GESTIÓN - Semana 3

SantiagoCFE
CENTRO DE FORMACIÓN TÉCNICA

PASOS CLAVE PARA DISEÑAR UN SISTEMA DE INDICADORES DEFINIDOS



¿Qué es Python?

Objetivo
Identificar qué es Python y sus características distintivas como lenguaje de programación.

Creador
Guido Van Rossum, matemático e informático holandés. Comenzó a trabajar a finales del 1989 y lanzó la primera versión pública de Python en febrero de 1991.

Popularidad
Se extendió rápidamente a todo el mundo debido a su sintaxis simple y legible que que facilitan la programación y desarrollo de soluciones avanzadas.

Comunidad
Muchos programadores dan soporte y recursos, para desarrollo web y análisis de datos, además de una permanente actualización permitiendo abordar muchos desafíos tecnológicos.

Es un lenguaje muy apropiado para principiantes, utilizado en una amplia variedad de aplicaciones por su sintaxis clara y legible, ya que se asemeja al lenguaje humano, lo que facilita la lectura y escritura de código.

Gratuito
De código abierto. Se puede descargar, instalar, usar y distribuir de forma gratuita sin pagar ninguna licencia, garantizando libertad de uso, modificación y distribución.

Ruta de aprendizaje
UNIDAD 3 "Procedimientos en intervenciones quirúrgicas"

6 Conceptos en cirugía
Terminología clave, heridas quirúrgicas, suturas, rol del instrumentista.

7 Instrumental quirúrgico
Clasificación del instrumental, protocolos de montaje y manipulación.

8 Cabeza y cuello I
Tiroidectomía

9 Tórax I
Lobectomía

10 Abdomen y pelvis I
Colecistectomía, apendicectomía, histerectomía y cesárea.

11 Evaluaciones
Talleres presenciales:
- Taller formativo grupal.
- Taller de simulación sumativo individual.

12 Vascular
Fístula arteriovenosa y safenectomía.

13 Evaluación
Última instancia sumativa de la unidad, en modalidad asincrónica.

Objetivo del protocolo de riesgos psicosociales

Objetivo del curso
Establecer similitudes y diferencias entre el actual protocolo de riesgos psicosociales y la versión anterior del protocolo.

Protocolo de riesgos psicosociales

Objetivo general
El protocolo tiene por objetivo principal el establecer procedimientos, criterios y la obligatoriedad de uso de un instrumento para identificar, evaluar, controlar y monitorear factores de riesgo psicosocial presentes en los centros de trabajo, y así proteger la salud de los trabajadores y prevenir la aparición de enfermedades mentales de origen laboral.

Objetivos específicos

- Identificar, evaluar y vigilar la exposición ambiental a factores de riesgo psicosocial laboral en los centros de trabajo del país.
- Caracterizar variables de género, edad, ocupación, actividad económica y áreas geográficas de acuerdo con el grado de exposición a factores de riesgo psicosocial laboral.
- Generar orientaciones para la gestión del riesgo psicosocial en el trabajo y la protección de la salud de los trabajadores.
- Ser un instrumento para la vigilancia ambiental y de la salud de los trabajadores, contribuir al cuidado y promoción de la salud mental de los trabajadores en sus centros de trabajo.

Comparación protocolo 2017 / 2022

2017	2022
La prevención de los riesgos psicosociales deberá formar parte de los planes cuando corresponda.	La prevención de los riesgos psicosociales deberá formar parte de los planes cuando corresponda.
2 versiones del cuestionario autoadministrado. - seis preguntas. - completa 1 x 1. 3 dimensiones.	1 cuestionario autoadministrado. - seis preguntas. 10 dimensiones.
plataforma web, versión breve	plataforma web, versión completa.

La evaluación de este protocolo refleja la importancia creciente que se otorga a la salud mental en el ámbito laboral.

Este protocolo no solo identifica problemas, sino que también proporciona orientación para la gestión y promoción de la salud mental.

Este protocolo es eficiente, con toda la información integrada y gestionada en una única plataforma, simplificando su aplicación.

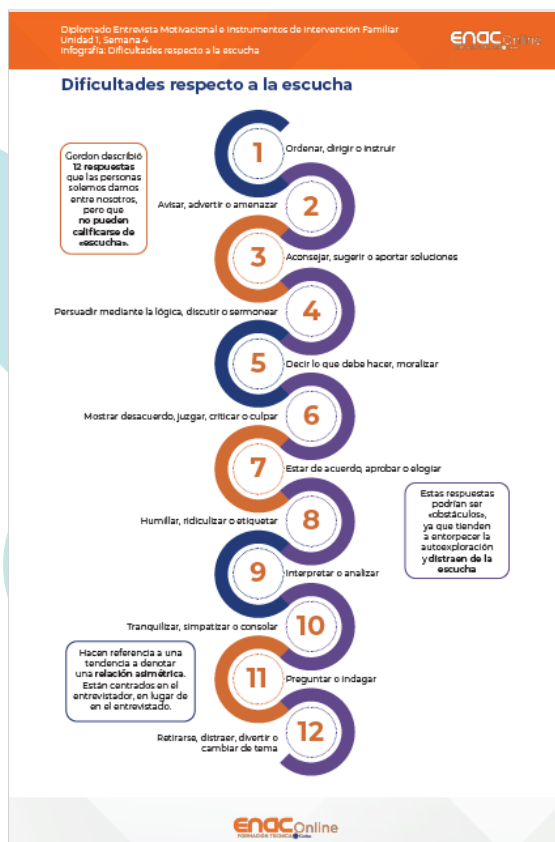
Al adoptar este enfoque, avanzamos hacia lugares de trabajo más saludables, donde la salud mental de los empleados es una prioridad.

El cuestionario de riesgos psicosociales es una herramienta integral, el CAS-10M, que abarca 10 dimensiones de riesgo psicosocial.

Ejemplos de Apuntes



Ejemplos de Infografías



TERCER CICLO
UNIDAD 3 - INGLÉS II - Semana 12

Santiago CFT
Región Metropolitana
Centro de Formación Técnica

SIMPLE PAST

How to create negative statements and questions?

For achieving this we need to use the auxiliary verb "did"

will tell us that everything after it is in past

When we use "did" the following verb returns to its base form it does not change at all

For making questions we start with "did"

Did you go to the cinema last night?
Did she study for the math test?
Did we finish the essay?

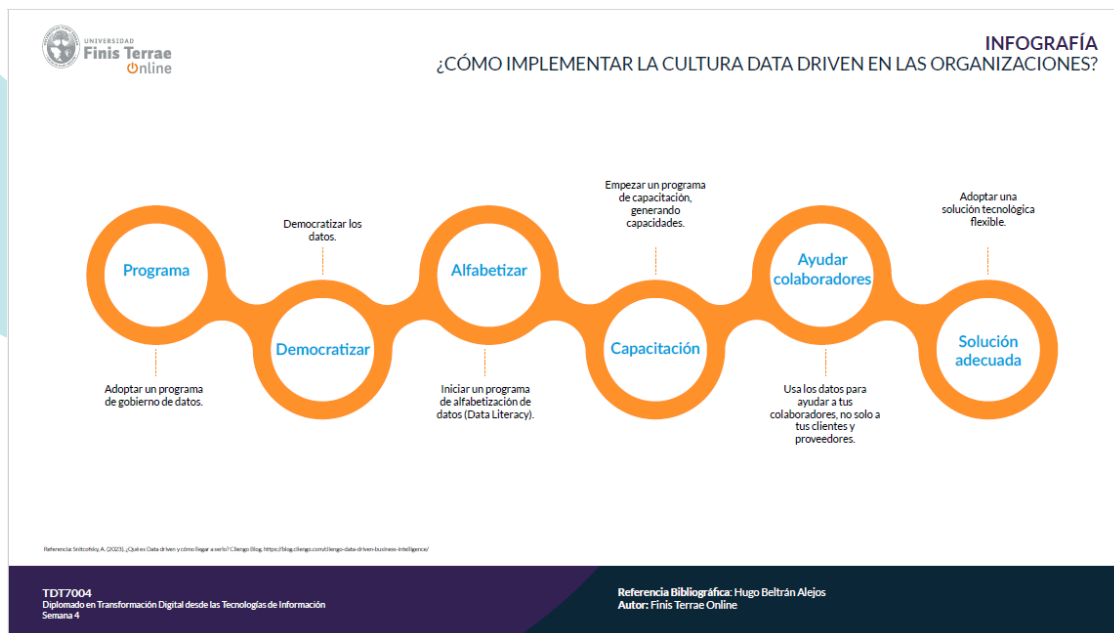
The only type of words which can come before "did" are the WH

What did you do last summer?
Why did she cook sushi?
When did he go to the zoo?

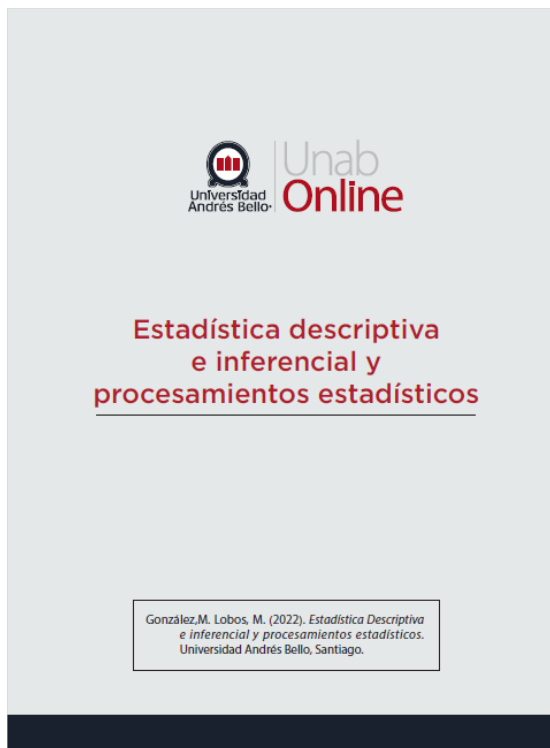
For creating negative statements, we add "not" after "did"

I did not play soccer yesterday.
She did not watch the movie.
You did not listen to the radio.

Ejemplos de Infografías



Ejemplos de Apuntes



Estadística descriptiva e inferencial y procesamiento estadísticos 10

porcentaje de apariciones sobre el total de observaciones (frecuencia relativa), así como los acumulados de ambos valores.

Además de mediante una tabla de frecuencias, suele ser habitual representar datos categóricos mediante el uso de gráficos circulares o bien mediante diagramas de barras.

Los gráficos pueden crearse fácilmente con cualquier programa estadístico o de análisis de datos (Excel, SPSS), u otro.

Gráfico de Barras

El gráfico de barras (Ver Fig.2, gráfico de barra) es un enfoque tradicional para visualizar los datos del proyecto. Se utiliza para medir las variables del proyecto en función de los hitos. Con un formato simple y componentes versátiles, no es de extrañarse que tantos equipos utilicen este tipo de gráfico.

Para crear un gráfico de barras, puedes trazar las variables que elijas, como las horas de la tarea o el costo del proyecto, en los ejes X e Y. Este diseño te permite asimilar rápidamente los datos del proyecto y compartirlos con los participantes clave.

Si bien puedes hacerlo a mano, la mejor forma de generar este tipo de gráficos es con una herramienta de informes universales. Cuando el gráfico está conectado directamente con el trabajo de tu equipo, esto te ayudará a reducir el trabajo manual y duplicado, y te permitirá dedicar más tiempo a las iniciativas de alto impacto.

Ideal para: Equipos que buscan una forma simple de visualizar los componentes del proyecto. Este tipo de gráfico es útil para analizar las distintas variables del proyecto en función de los objetivos.

Fig.2, gráfico de barra.

Gravedad del asma	Subgrupo NO	Subgrupo SI
Baja	10	10
Leve	20	10
Modesta	10	10

Unab Online



Administración - Evaluación Cuasiexperimental Semana 4 - Apunte 2 4

la asignación aleatoria como la variable instrumental que ayudó a corregir por la falta de cumplimiento. En el caso del DRD, se puede usar la asignación original basada en el índice de elegibilidad como variable instrumental. Sin embargo, hacerlo tiene un inconveniente, a saber, que la estimación de impacto con el DRD instrumental, será más localizada en el sentido de que ya no es válida para todas las observaciones cercanas a la puntuación límite, sino que representa el impacto para el subgrupo de la población situada cerca de la puntuación límite y que participa en el programa sólo debido a los criterios de elegibilidad.

Si comparamos un diseño nítido con uno difuso gráficamente tendremos:

Para que un DRD produzca una estimación LATE no sesgada de la puntuación límite, es importante que el índice de elegibilidad no sea manipulado en la cercanía de la puntuación límite, de modo que un individuo pueda cambiar su condición de tratamiento o control.

La manipulación de los criterios de elegibilidad puede adoptar numerosas formas. Por ejemplo, los encuestadores que recopilan los datos que se utilizan para calcular la puntuación de elegibilidad, podrían cambiar una o dos respuestas de los encuestados; o puede que los encuestados mientan deliberadamente a los encuestadores si creen que con eso tendrán acceso al programa (información imperfecta).

Gráficamente, si existe manipulación de la información habrá brinco y si no hay manipulación habrá continuidad.

Ejemplos de Interactivos

