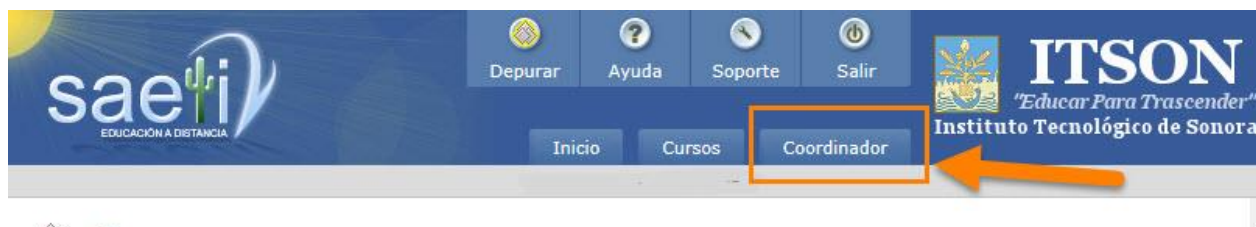
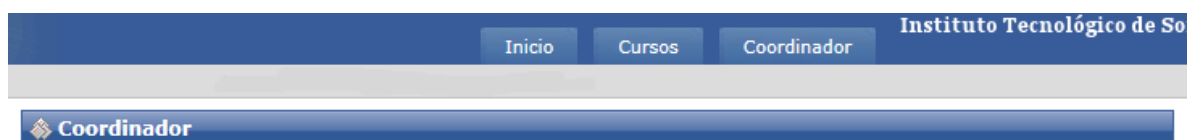


Para realizar la captura del programa de curso, favor de realizar los siguientes pasos:

1. Ingresar a SAETI2 en la siguiente dirección: <http://saeti2.itson.mx/>
2. Iniciar sesión con su ID y contraseña.
3. Una vez que se ingresa a la plataforma dar clic en la opción Coordinador.



4. Aparecerá en pantalla la lista de las materias que le corresponden como coordinador de academia.
5. Seleccionar la materia en la cual desea capturar el programa de curso.

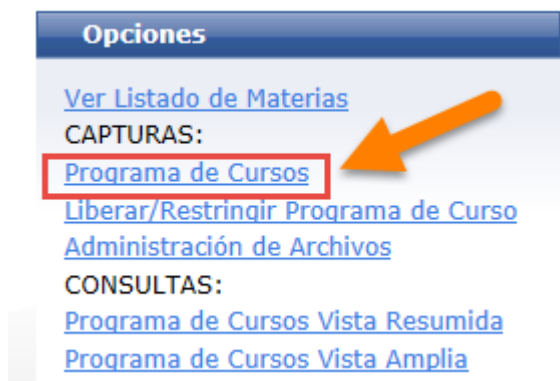


Para capturar o modificar información relacionada con un curso es necesario dar clic en el curso deseado.

Modelo 2009			
	Clave	Id Curso	Nombre
Abrir	1048M	004198	DISEÑO DE IDENTIDAD VISUAL CON PRÁCTICA PROFESIONAL II
Abrir	1011M	003802	INTRODUCCIÓN AL DISEÑO
Abrir	1026M	003934	MÉTODOS DEL DISEÑO
Abrir	1009M	003800	REDACCIÓN

Modelo 2016			
	Clave	Id Curso	Nombre
Abrir	1017C	005591	INTRODUCCIÓN AL DISEÑO
Abrir	1020C	005594	NARRATIVA

6. Dar clic en la opción Abrir le desplegará un menú al lado izquierdo de la pantalla, para iniciar con la captura seleccione Programa de Curso.



7. Una vez que se dio clic en la opción anterior, aparece en pantalla la página del Paso 1, para iniciar con la captura del programa. Una vez especificada la información, favor de dar clic en el botón Guardar y posteriormente siguiente para continuar con el Paso 2.

Paso 1 de 4 - Proporcione la información necesaria

Anterior **Siguiente** 2

Nombre del Curso:

Clave/ID:

Departamento:

Academia a la que pertenece:

Integrantes del comite de diseño:

Requisitos:

Horas Teoría:

Horas Práctica:

Horas Laboratorio:

Créditos:

Programa(s) Educativo(s) que lo reciben:

Plan:

Fecha de registro: (ejemplo: Noviembre del 2016)

Competencia a la que contribuye el curso:

Tipo de competencia:

Competencia(s) genérica(s) de impregnación:

Nivel de dominio:

Descripción general del curso:

Guardar 1

8. Después aparece en pantalla la página del paso 2, en el cual se especifica la información para cada unidad de competencia. Una vez capturada la información dar clic en el botón Guardar.

◆ Clave: 1145U, Id Curso: 005700, Materia: FISIOLÓGÍA DEL EJERCICIO

Paso 2 de 4 - Asignar unidad de competencia y criterios de desempeño

Anterior

Siguiente

UNIDAD DE COMPETENCIA

1 (Nueva) ▼

Guardar

Eliminar

Descripción:

Elementos de competencia:

Requerimientos de información:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Desempeño:

Evidencias:

9. Una vez que los datos de la unidad de competencia fueron guardados, aparece en pantalla el mensaje de que los datos fueron guardados con éxito. Si desea agregar otra unidad de competencia deberá dar clic en la lista de unidades y seleccionar la última con la leyenda (Nueva), si no dar clic en Siguiente para pasar al Paso 3.

Paso 2 de 4 - Asignar unidad de competencia y criterios de desempeño

Anterior Siguiente

UNIDAD DE COMPETENCIA

Unidad de Competencia 1 Guardar Eliminar
Unidad de Competencia 2
Unidad de Competencia 3
4 (Nueva) gráfico a través de una composición estética a
partir de formas bidimensionales aplicando los conceptos básicos del

Una que se haya concluido con la captura de las unidades de competencia, dar clic en el botón Siguiente.

Paso 2 de 4 - Asignar unidad de competencia y criterios de desempeño

Anterior Siguiente

UNIDAD DE COMPETENCIA

Unidad de Competen ▼ Guardar Eliminar

Descripción:
Desarrollar un mensaje gráfico a través de una composición estética a partir de formas bidimensionales aplicando los conceptos básicos del diseño.

Elementos de competencia:
Definir el proceso de comunicación y el lenguaje visual.
Distinguir los elementos de una composición gráfica.
Identificar los elementos de composición del diseño gráfico y su impacto en la sociedad a través de la ética profesional.

Requerimientos de información:
- El Diseño y sus disciplinas.
- El diseño gráfico, su impacto y la ética profesional.
- Comunicación Visual: elementos y funciones

10. Aparecerá en pantalla la página del Paso 3, en la cual se capturan los criterios de evaluación. Después de especificada la información favor de dar clic en el botón Guardar.

Paso 3 de 4 - Establecer criterios de evaluación

Anterior

Favor de elegir los componentes que conforman el criterio de evaluación de la materia de INTRODUCCIÓN AL DISEÑO. Una vez que se seleccione el componente indique su ponderación. Repita el proceso hasta concluir con el criterio de evaluación

Componente: ▼

Ponderación:

	Unidad	Ponderación
<input type="checkbox"/>	Unidad de Competencia 1	30
<input type="checkbox"/>	Unidad de Competencia 2	30

1

11. En el Paso 4 se establece la bibliografía, deberá dar clic en Agregar Bibliografía y especificar la información.

Paso 4 de 4 - Bibliografías

Anterior

Agregar Bibliografía

ISBN:

Título:

Autor:

Edición:

Editorial: ▼

Observaciones:

Tipo Bibliografía: ▼

Solicitar Última Versión

Bibliografía Básica

	Autor	Título	Edición	Editorial	ISBN	KOHA	
Editar	AMBROSE Y HARRIS	Fundamentos del Diseño Gráfico	2014	PARAMOUNT		NO	Eliminar
Editar	WONG, WUCIUS	Fundamentos del Diseño	2002	GUSTAVO GILI, S.A.		NO	Eliminar
Editar	SCOTT, GILLAM, ROBERT	Fundamentos del Diseño	2002	Limusa Noriega		NO	Eliminar

12. Por último, una vez capturado el programa de curso debe liberarlo para que pueda ser visualizado por el Responsable de Programa, Profesor, Alumno entre otros..

Coordinador

Opciones

[Ver Listado de Materias](#)

CAPTURAS:

[Programa de Cursos](#)

Liberar/Restringir Programa de Curso 1

[Administración de Archivos](#)

CONSULTAS:

[Programa de Cursos Vista Resumida](#)

[Programa de Cursos Vista Amplia](#)

Coordinador

Seleccione el estatus "Liberado" para que el Programa de Curso pueda ser visualizado por Responsable de Programa, Profesores, Alumnos, entre otros.

Id Curso: 005648
Clave: 1141N
Materia: COSTOS
Plan: 2016

Estatus: **Liberado** 2

Guardar