

ONTOSIS: REPRESENTACIÓN ONTOLÓGICA DEL CONOCIMIENTO EN LOS CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS DEL PROGRAMA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

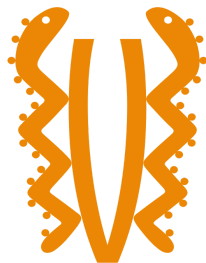
MANUAL DE USUARIO

Autor(es):

**Wendy Estefania Galindo Merchán
C.C 1001187365**

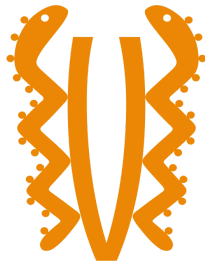
**Nicolás Steven Bermúdez Hernández
C.C 1000970794**

**UNIVERSIDAD EL BOSQUE
PROGRAMA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
FACULTAD DE INGENIERÍA
Bogotá, 2023**



Contenido

| | |
|--------------------------|---|
| 1. Introducción | 1 |
| 2. Cómo usar la interfaz | 1 |
| 6. Control de cambios | 7 |



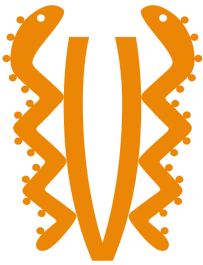
1. Introducción

Este documento presenta una investigación sobre la problemática de la representación y actualización manual de los contenidos programáticos en la Universidad El Bosque, con un enfoque en las dimensiones biopsicosociales y culturales que influyen en este proceso. Se exploran antecedentes relevantes, se identifican áreas de mejora y se proponen soluciones para abordar los desafíos identificados. Además, se profundiza en la importancia de comprender cómo estas dimensiones interrelacionadas afectan la eficiencia y efectividad del diseño curricular en el contexto específico de la universidad. La estructura del documento de los contenidos programáticos incluye una introducción, antecedentes, metodología, resultados, discusión y conclusiones, seguidas de referencias bibliográficas.

A través de la exploración de antecedentes relevantes, se busca contextualizar la problemática y destacar la importancia de abordarla de manera integral, considerando tanto aspectos técnicos como sociales y culturales. Hemos identificado áreas de mejora específicas en el proceso de representación y actualización de los contenidos programáticos identificando las limitaciones y desafíos que la universidad conlleva en este sentido.

2. Cómo usar la interfaz

Cuando la aplicación está desplegada lo primero que vamos a ver es



Ontosis

syllabus

bibliography

general_contents

subject

schedule

learning_dimensions

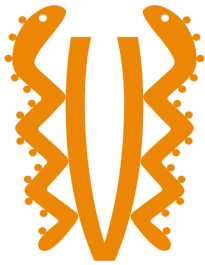
conclusion

student

syllabus_evaluation

teacher

En esta parte se podrán ver las clases creadas en la ontología, para este proyecto, las clases utilizadas fueron learning_dimension, syllabus, conclusion y Syllabus_evaluation, cada una con sus subclases si llegan a presentar. Para ver los resultados de las reglas de inferencia nos vamos a dirigir a la clase conclusion



'conclusion' class

[Volver](#)

Individuals

C_BD1_APLICACION

C_BD1_APRENDERAAPRENDER

C_BD1_COMPROMISO

C_BD1_CONOCIMIENTO FUNDAMENTAL

C_BD1_DIMENSION HUMANA

C_BD1_INTEGRACION

C_BD2_APLICACION

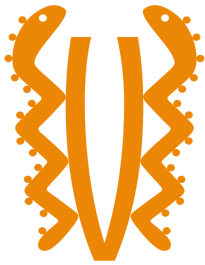
C_BD2_APRENDERAAPRENDER

C_BD2_COMPROMISO

C_BD2_CONOCIMIENTO FUNDAMENTAL

C_BD2_DIMENSION HUMANA

En esta parte de la clase, podemos ver los individuos por cada sillabo y dimensión, al ingresar a un individuo se verá de la siguiente manera



C_BD1_APLICACION individual

[Volver a la página principal](#)

Classes

conclusion

Object Properties

hasConclusionSyllabus: ELABORAR, PROYECTOSENEQUIPO,

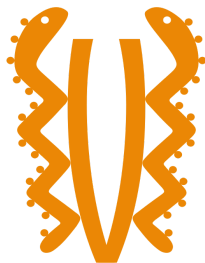
Data Properties

hasConclusionAct: ["['CONSISTENTE']"]

hasConclusionResult: ["['CONSISTENTE']"]

En esta parte podemos ver en los Data Properties que tiene 2 conclusiones, una es por actividad de aprendizaje y la otra es por resultado de aprendizaje en la cual se muestra si es consistente con lo planteado en las reglas de inferencia.

Si queremos volver a la clase conclusion, podemos hacer clic directamente en donde dice conclusion debajo de classes, o si se quiere volver a la página principal se usa el botón Volver a la página principal



3. Control de cambios

| Fecha | Descripción | Responsable |
|------------|-------------------------|---------------------------------|
| 23/04/2024 | Versión 1 del documento | Wendy Estefania Galindo Merchán |