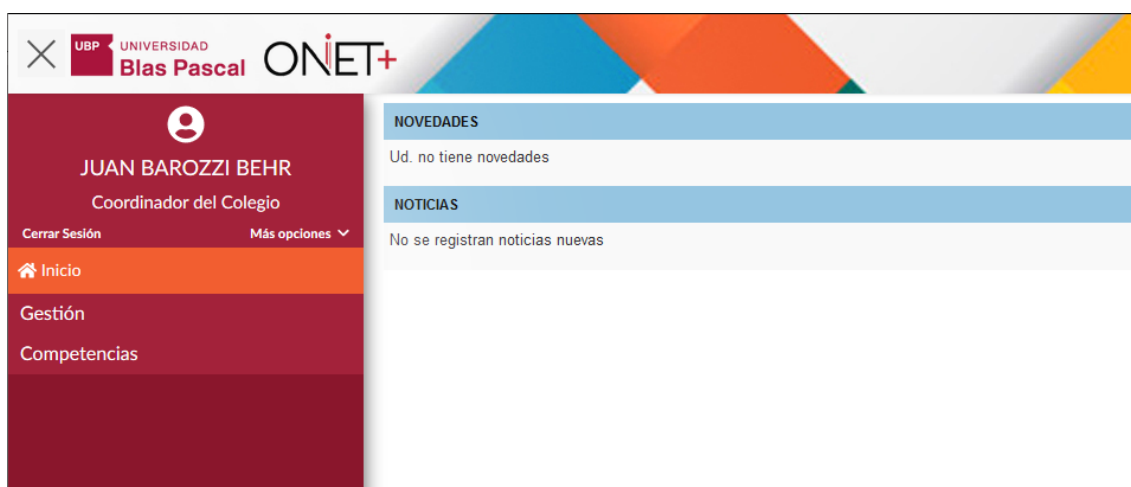


Cómo utilizar el sistema de ONIET como docente

Una vez que inicie sesión en miubp-oniet.ubp.edu.ar, se va a encontrar con una pantalla como la siguiente:



Desde acá, va a poder acceder a todas las novedades y noticias sobre las competencias y las olimpiadas en general.

Consultando los reglamentos de las distintas competencias disponibles

Usted va a poder consultar todo lo relacionado con las competencias a través del menú izquierdo, seleccionando la opción "Competencias" y luego eligiendo la competencia en la que usted o su alumno tengan interés.

Una vez que haya hecho click, podrá leer el reglamento y acceder también a la descarga de materiales y recursos disponibles para cada competencia: simplemente seleccione la opción y acceda a cada vínculo; éstos se abrirán en una pestaña nueva.

The screenshot displays the ONIET website interface. On the left, a dark red sidebar menu is visible with the following items: 'Cerrar Sesión', 'Más opciones', 'Inicio / Competencias', 'PROJECT IDEA', 'Reglamento', and 'Descarga de Materiales'. The main content area shows the 'PROJECT IDEA' regulation for the 2020 edition. The page header includes the ONIET logo and the dates '26 AL 30 / OCT'. The regulation text is as follows:

Reglamento Edición 2020

PROJECT IDEA

Categoría: Innovación y Proyectos

La Innovación es una invitación para la creatividad, la inventiva, el trabajo en equipo y la resolución de problemas, que buscan agregar valor.
Lo que se busca en estas competencias por sobre todas las cosas, es despertar esa motivación natural por querer hacer cosas nuevas o simplemente mejorar las ya existentes.
La innovación se da partiendo de una idea, realizando un prototipo que pueda materializarse, producir el prototipo, y que la sociedad lo acepte.
Los proyectos son el espacio ideal para que en equipo diferentes personas aportan ideas y trabajo en paralelo para luego integrarse y lograr un resultado por demás superior al de un individuo, pero una de las cosas más difíciles es saberlo gestionar y manejar, y que mejor que hacerlo aprendiendo, con todas las ganas y el ímpetu para realizar algo que crean y desarrollan los mismos alumnos.
Las exposiciones de proyectos pueden incluir maquetas, afiches y prototipos a nivel hardware y software, centrados en el uso de la electrónica y la informática implementando desarrollo de sistemas y aplicaciones para dispositivos móviles.
Los materiales base pueden ser tanto de producción totalmente propia, como así también utilizar alguna placa experimental base que se comercialice en el mercado tal como, Gogoboard, Arduino, Galileo, Raspberry, entre otras.

Competencia: Project Idea

Introducción

En las circunstancias actuales de aislamiento, sería muy difícil exigir en este concurso que se den todas estas etapas, por lo que nos enfocaremos en la etapa de generación de la idea, incluyendo indicaciones de cómo evaluar el desarrollo del prototipo o el concepto.

Registrando a un alumno e inscribiéndolo en una competencia

Para registrar a un alumno, debe dirigirse a la opción Gestión > Competencias > Registro de alumnos. En la siguiente pantalla, asegúrese de tener seleccionado su colegio, ingrese el número de documento, el nombre o el apellido del alumno a registrar en el sistema y haga click en "Buscar" para comprobar que el alumno aún no se encuentra en el sistema:



Si el alumno aún no está registrado en el sistema, le aparecerá un mensaje como el siguiente:



ONIET

Olimpiada Nacional

26 AL 30 / OCT

Actividad ONLINE

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

INFORMÁTICA - ELECTRÓNICA - INNOVACIÓN

TECNOLOGÍA APLICADA - INTERÉS GENERAL - RECREATIVAS

Ahora puede hacer click en "Nuevo alumno"

En la siguiente pantalla, ingrese el número de documento del alumno y haga click en la lupa a la derecha de este campo:

UBP UNIVERSIDAD Blas Pascal ONIET+

JUAN BAROZZI BEHR
Coordinador del Colegio

Cerrar Sesión Más opciones

Inicio / Gestión

Competencias

Registro de alumnos

Inscripciones

Usuarios

REGISTRO DE ALUMNOS

Nuevo Alumno

DNI 12345679

Cancelar Guardar

El aparecerá un formulario, donde deberá completar los datos personales del alumno, incluyendo el email donde le llegará el usuario y contraseña para ingresar al sistema:

UBP UNIVERSIDAD Blas Pascal ONIET+

JUAN BAROZZI BEHR
Coordinador del Colegio

Cerrar Sesión Más opciones

Inicio / Gestión

Competencias

Registro de alumnos

Inscripciones

Usuarios

REGISTRO DE ALUMNOS

Nuevo Alumno

DNI 12345679

Apellido Nombre

Fecha nacimiento Masculino

E-mail

Teléfono

ONIET

Cancelar Guardar

Una vez que haga click en "Guardar", el alumno será registrado.

Ahora que el alumno ya se encuentra en el sistema, es la hora de inscribirlo en las competencias en las que esté interesado. Para esto, debe dirigirse a la opción Competencias > Inscripciones y buscar la competencia según el tipo, la categoría o su nombre; o directamente hacer click en “Buscar” para listar todas:

The screenshot shows the ONIET+ web interface. On the left is a sidebar menu for user JUAN BAROZZI BEHR, Coordinator of the School. The main area is titled 'INSCRIPCIONES A COMPETENCIAS'. It features a search bar with the text 'Project Idea' and a 'Buscar' button. Below the search bar are dropdown menus for 'Tipo' and 'Categoría', and a 'Criterio De Búsqueda' field.

Si se trata de una competencia grupal y aún no ha creado un equipo, seleccione “Nuevo equipo”, sino, haga clic en el lápiz para editar un equipo existente. Se mostrará una pantalla como la siguiente:

The screenshot shows the ONIET+ web interface for editing a group competition. The competition is 'ONIET 2020 - (G) - PROJECT IDEA' (Innovación y Proyectos), which is a group competition with 2 participants. The interface shows a list of students on the left and a list of teams on the right. The student 'JUAN, PEREZ - DNI 12.345.678' is selected in the left list, and the team 'EQUIPO N° 2' (1 PARTICIPANTES) is selected in the right list. A right-pointing arrow indicates the student is being added to the team. Below the lists are 'Cancelar' and 'Guardar' buttons.

Desde acá, va a poder seleccionar a uno o varios alumnos de la lista de la izquierda y, haciendo click en la flecha hacia la derecha, va a poder agregarlo al grupo que ha creado o esté editando. Luego haga click en Guardar. El alumno ya está inscripto en la competencia.

ONIET

Olimpiada Nacional

26 AL 30 / OCT

Actividad ONLINE

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

INFORMÁTICA - ELECTRÓNICA - INNOVACIÓN

TECNOLOGÍA APLICADA - INTERÉS GENERAL - RECREATIVAS

Renovación de la contraseña de un alumno

Si en algún momento un alumno se olvida su contraseña, usted puede renovarla a través de la opción Usuarios > Renovación de Contraseña.

En esta pantalla, usted puede buscar al alumno por número de documento, por apellido o por nombre y hacer click en la opción "Renovar Contraseña" para volverla a su valor inicial.