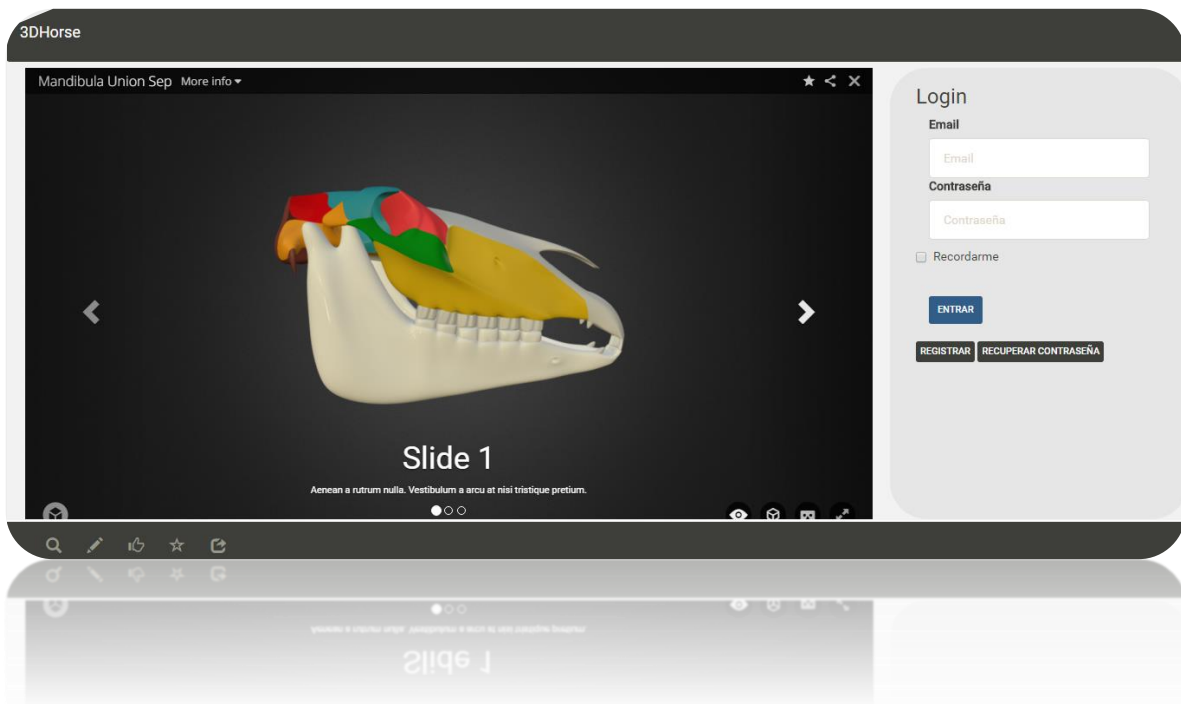


# *Manual de usuario 3DHORSE*



## **Introducción**

En este documento se describirá los objetivos e información clara y concisa de cómo utilizar el recurso de aprendizaje 3dhorse orientado a la web .este proyecto el alumno estará en la capacidad de manipular y observar representaciones virtuales en 3D similares a las reales del sistema óseo del equino, explicando en detalle características y funcionalidades de cada uno de los huesos que lo conforman, este se encontrara organizado en dos grandes módulos los cuales estarán distribuidos a su vez de la siguiente manera.

### **Esqueleto axial**

- Cabeza.
- Columna vertebral.
- Tórax.

### **Esqueleto apendicular**

- Miembro anterior.
- Miembro posterior.

Por otro lado, se proveerá de un sistema que permitirá el registro y control de las actividades que cada uno de los alumnos realice al interactuar con el aplicativo este estará orientado a la web por lo que se podrá tener acceso a este desde cualquier parte con conexión a internet y recursos mínimos suficientes de procesamiento para ejecutar gráficos en 3D.

## **Objetivos**

El objetivo primordial de éste Manual es ayudar y guiar al usuario a utilizar el recurso virtual de aprendizaje orientado a la web como apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la osteología Equina y comprende:

- Guía para acceder al recurso de aprendizaje 3dhorse
- Conocer cómo utilizar el sistema, mediante una descripción detallada e ilustrada de las opciones.
- Conocer el alcance de toda la información por medio de una explicación detallada e ilustrada de cada una de las páginas que lo conforman.

## **LO QUE DEBE CONOCER**

Los conocimientos mínimos que deben tener las personas que operarán las páginas y deberán utilizar este manual son:

- Conocimientos básicos acerca de Programas Utilitarios.
- Conocimientos básicos de Navegación en Web.
- Conocimiento básico de Internet.
- Conocimiento básico de Windows

## CONVENCIONES Y ESTÁNDARES A UTILIZAR




### Convenciones de Formato de Texto

FORMATO	TIPO DE INFORMACIÓN
Viñeta Numérica	Numeración de procedimiento paso a paso
Negrita	Términos a resaltar su importancia
Menor que ( < ) Mayor que ( > )	Nombres de opciones que puede elegir el usuario, ya sea haciendo uso del mouse o teclado.
Gráfico del botón	Palabra botón y a su lado irá la representación gráfica.

### Convenciones del Uso del Mouse

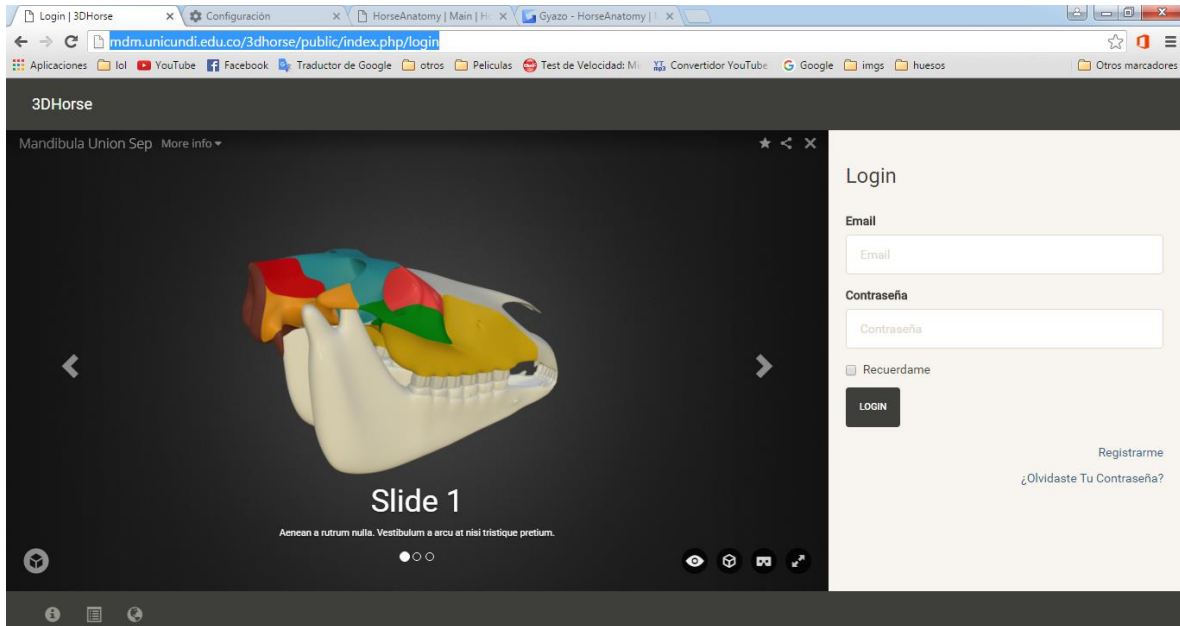
TÉRMINO	SIGNIFICADO
Señalar	Colocar el extremo superior del Mouse sobre el elemento que se desea señalar.
Hacer Clic	Presionar el botón principal del Mouse (generalmente el botón izquierdo) y soltarlo inmediatamente.

## Convenciones del Uso del Teclado

TECLA	SIGNIFICADO
<p>Teclas de método abreviado</p> 	<p>Teclas que se utilizan como método abreviado para ejecutar un proceso.</p> <p><b>Por Ejemplo:</b></p> <p><b>F1</b> para mostrar la ayuda.</p>
<p>Tecla Enter</p> 	<p>Tecla utilizada para ejecutar un proceso. Si en el manual dice "Presionar <b>Enter</b>".</p>
<p>Teclas Direccionales</p> 	<p>Puede utilizar las teclas direccionales para moverse (Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo) en los diferentes elementos de un control de la pantalla, un elemento a la vez.</p>
<p>Otras Teclas</p>	<p>Adicionalmente puede utilizar otros elementos del teclado.</p> <p><b>Por Ejemplo:</b></p> <p><b>SHIFT + TECLA</b> es utilizado para que se active la función que está graficada en la parte superior de <b>TECLA</b>, siempre que ésta cumpla mínimo dos funciones.</p> <p><b>CTRL + ENTER</b> es utilizado para acceder a una página web sin ingresar <b>www.</b>, ya que al combinar estas teclas permiten mandar a ejecutar la búsqueda de la Página ubicando automáticamente el <b>www.</b>.</p>

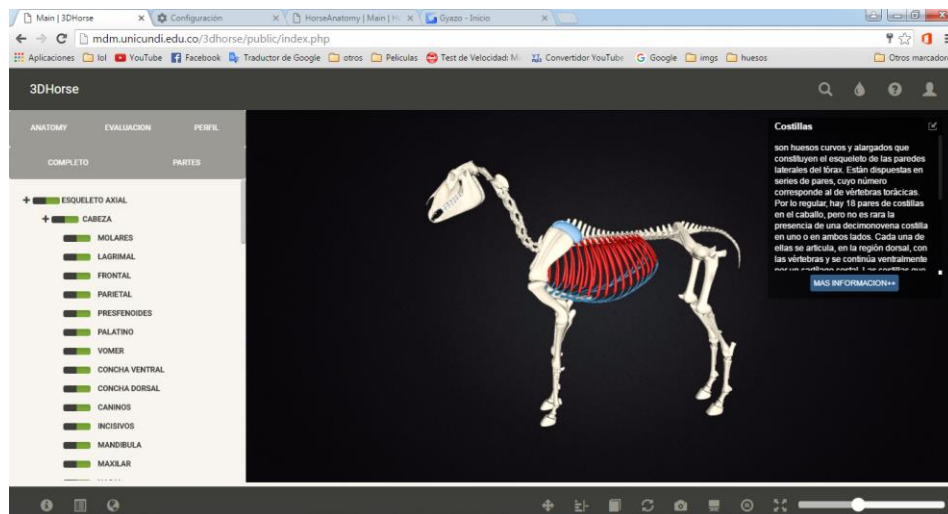
## Como acceder al Sistema Tarjetas de Propiedad vehicular

Para iniciar abra su navegador preferido ubíquese en la barra de direcciones y escriba la dirección del Web Site <http://mdm.unicundi.edu.co/3dhorse/> e ingresaremos al inicio del recurso educativo como lo muestra la siguiente figura.



A continuación, digitaremos los datos correspondientes al usuario ya sea administrador, profesor, estudiantes y por ultimo damos dobleclick en login.

Pasado esto al iniciar el recurso mostrara una introducción general del recurso e iniciar a interactuar con el material.



***Inicio del recurso aprendizaje 3dHorse Simulación Completa***

**Nota:** si no recuerda el usuario o contraseña el recurso posee un apartado de recuperación de contraseña por medio del correo electrónico si este es el caso dar Click olvide mi contraseña.

## Menús de opciones Del usuario.

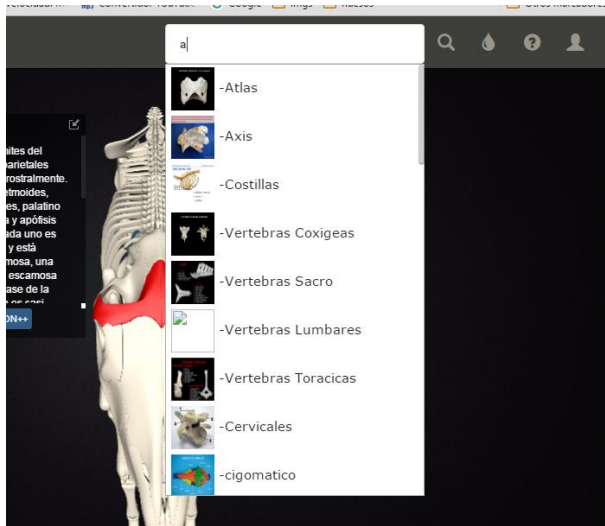
### Menú superior

En este menú encuentra una serie de acciones generales del recurso donde encontramos el del recurso entre ellos búsqueda, cambio de temas, ayuda, perfil.



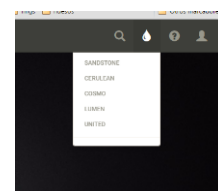
### Búsqueda

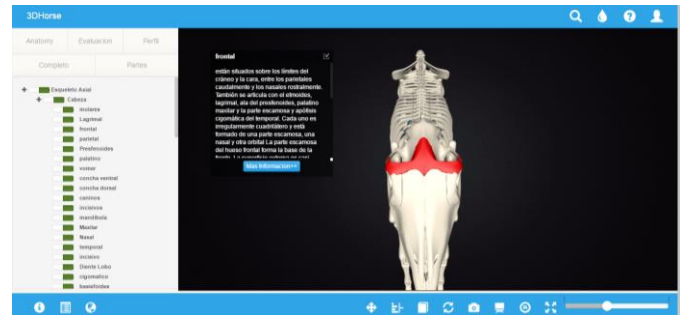
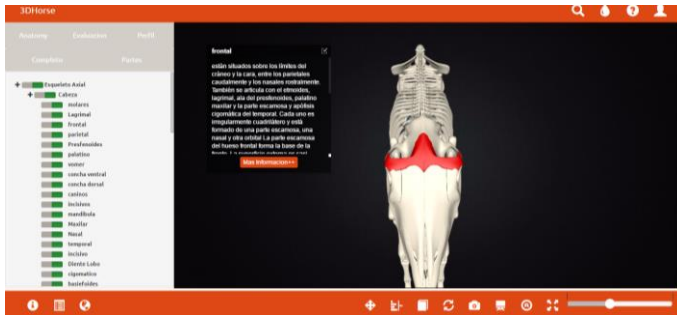
Esta búsqueda es una ayuda para el usuario ya que automatiza por medio de un autocompletar ya que al digitar las iniciales del nombre del hueso automáticamente se generan los huesos relacionados con el mismo.



### Temas

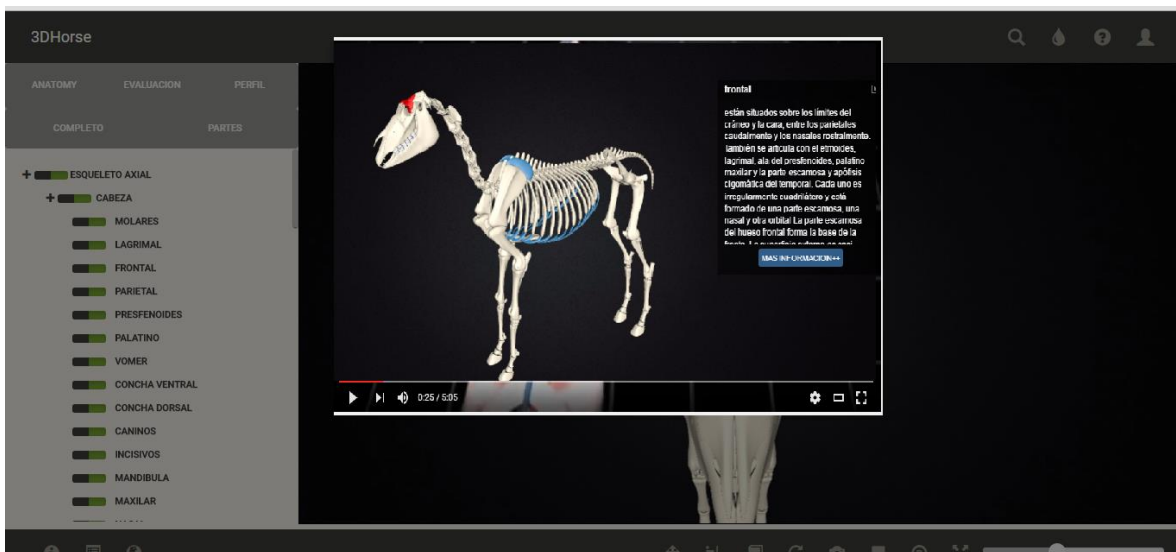
Este permite el cambio de aspecto según el usuario lo desee como lo muestran las siguientes figuras.



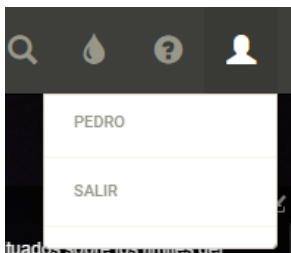


## Help

Esta opción es un video tutorial del recurso de aprendizaje el cual tiene una explicación de cada parte del material. Donde si el usuario tiene una dificultad será clarada con este.



## Perfil



Esta opción es para redirigirse al panel del usuario ya sea administrador profesor o alumno ya que cada uno de estos panel es diferente, además tendrá un menú de salir del recurso de aprendizaje.



## Menú de navegación

esta se encuentra dividida en dos partes



primer menú se encuentra dividido en 3 donde está comprendido por anatomy, Evaluación, perfil. Las cuales son menús generales del sistema.



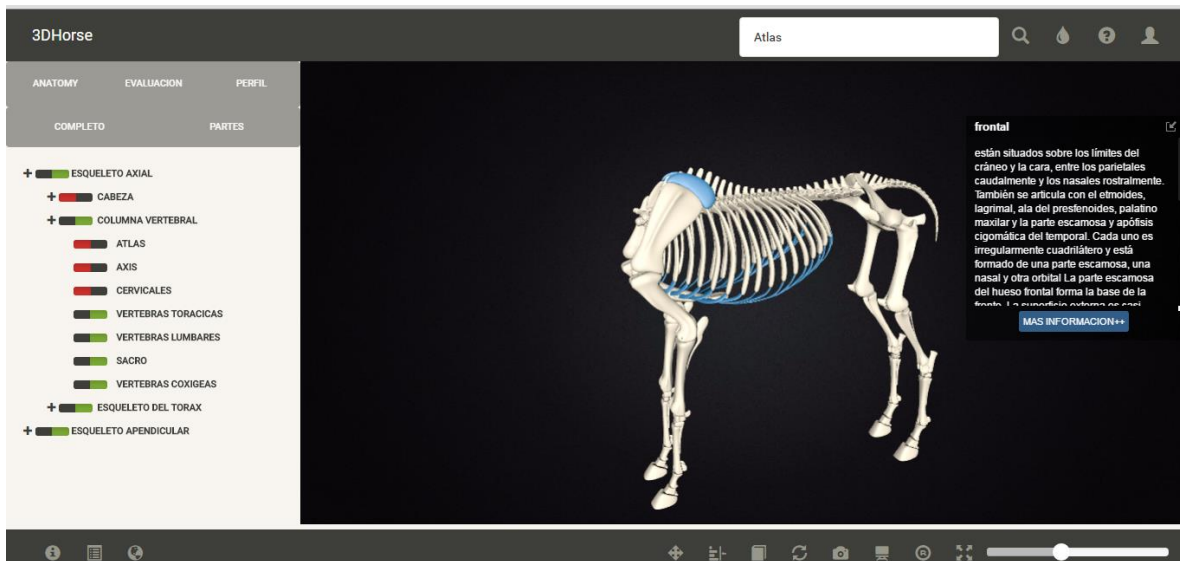
El segundo es para cambiar el modo de simulación es decir uno para el modelo completo y el otro para el contenido en específico como tal.



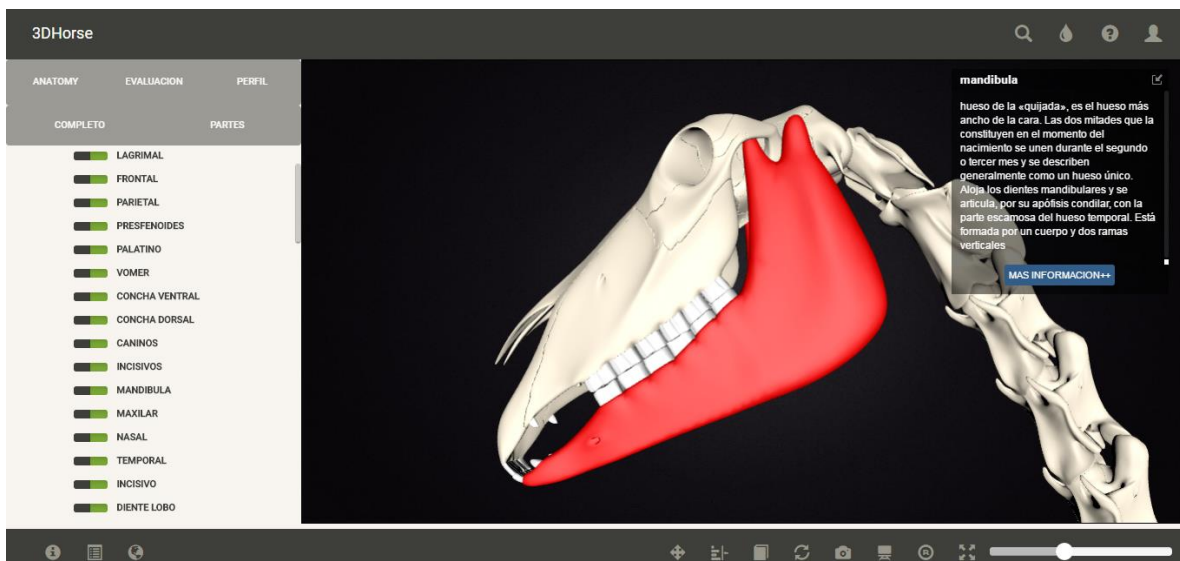
Si da click en el completo que es por default tendrá un árbol de todos los huesos agrupados por su respectiva región y agrupados ya sea del esqueleto axial o apendicular.

Este mostrara cuando este activo El apartado de completo ya que trae dos diferentes acciones.

La primera para activar o desactivar cualquier parte del modelo como lo muestra la siguiente figura.



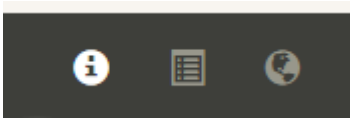
Además si selecciona un hueso del árbol se dirigirá al hueso seleccionado además cambiara a color rojo este.



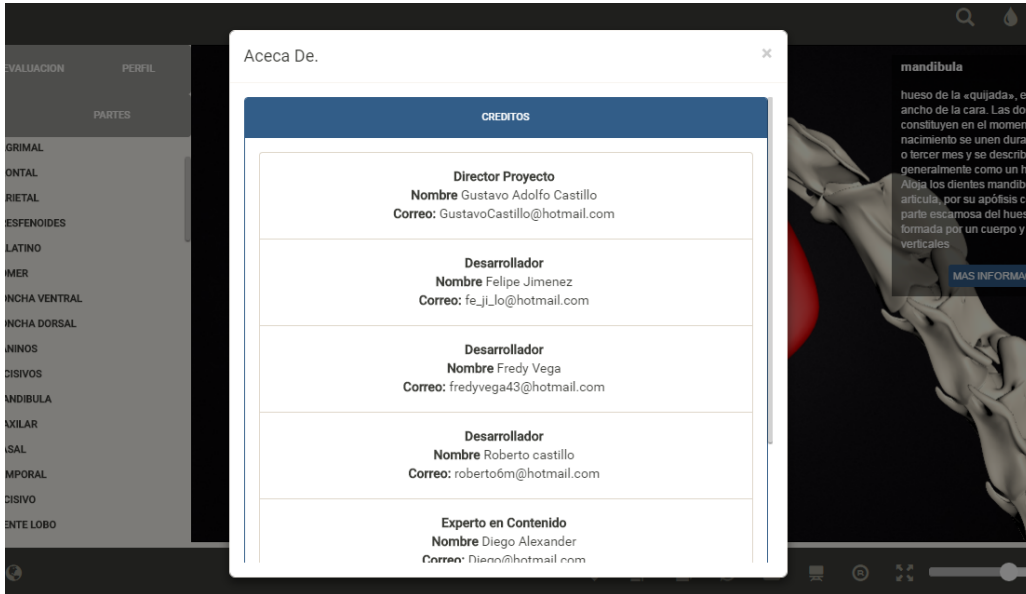
## Menú inferior

Este contiene las opciones para las funciones del modelo además en la parte izquierda se encuentra información general del recurso de aprendizaje

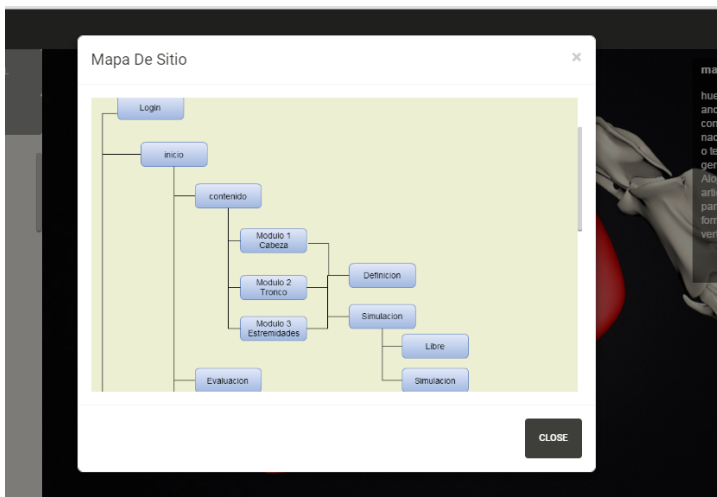




Este apartado de opciones generales encontramos 3 la primera el acerca de donde se encuentra la información del equipo de desarrollo director de proyecto, experto en contenido con sus corre ponte contacto.



El siguiente es el mapa de sitio para visualizar totalmente el recurso de aprendizaje.

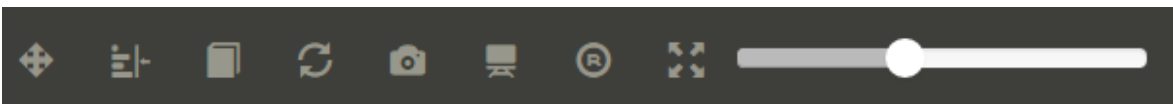


el ultimo los objetivos de aprendizaje de todo el material. En el cual se subdividen cada uno de estos.



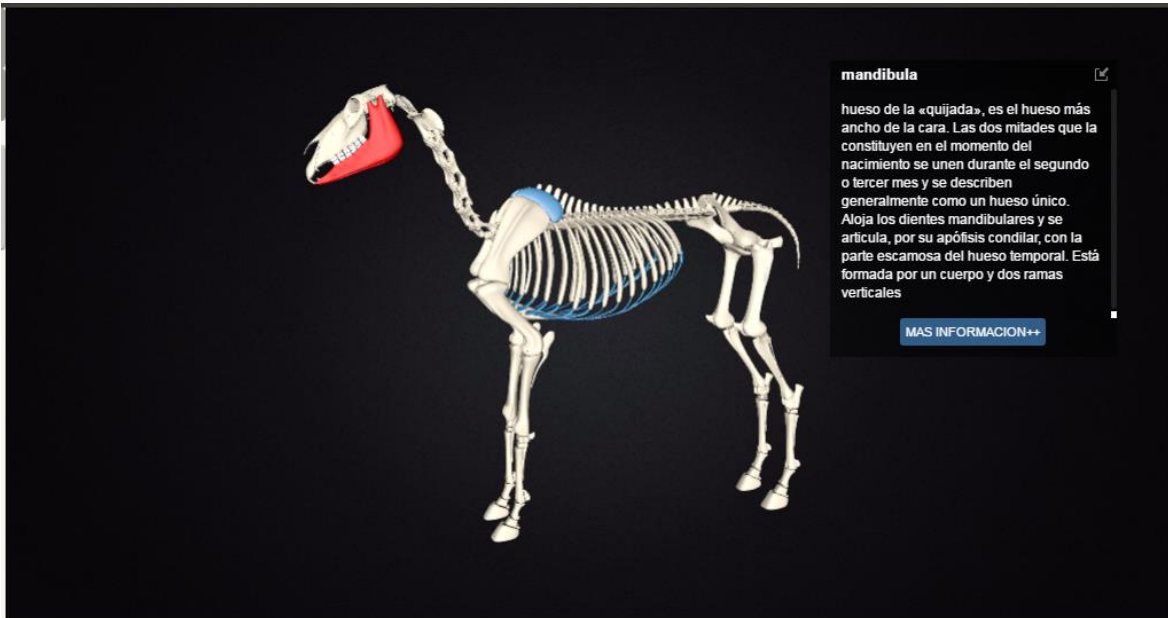
Las opciones del modelo son

- Navegabilidad del modelo
- Esconder menú lateral
- Descripción modelo
- Reset las vistas del modelo
- Tomar un pantallazo de la simulación en ese instante
- Cambiar fondo de la simulación.
- Rotar el modelo
- Pantalla completa de la simulación
- Zoom de la simulación

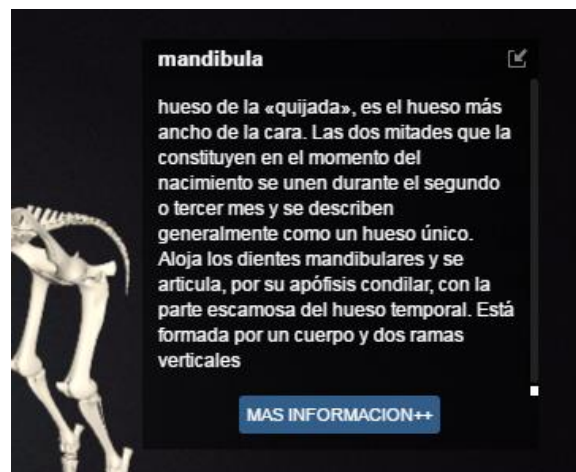


## Panel simulacion

Este apartado es el mas importate ya que posse el modelo completo de todo el equino donde el usuario puede interatuar con este, si selecciona un hueso en la parte superiro derecha hay un panel flotante con la descricion del hueso selecionado.



Este panel de la breve informacion posee un boton de “mas informacion” al momento de dar click aparece una ventana la cual se divide en 5 apartados. El primero posee informacion completa de este hueso. En el segundo apartado son caracterirritcas mas importates de este hueso. El siguiente apartado tine una galeria de imágenes de este hueso, segundo posee una serie de videos de youtube. Y por ultimo las referencias de toda esta informacion.



Escapula

Descripción

Características

Imágenes

Videos

Referencias

**Escápula izquierda de equino superficie lateral**

La **escapula** es un hueso plano, situado en la parte craneal de la pared lateral del tórax, con su eje longitudinal extendido oblicuamente desde la IV espina torácica al extremo ventral de la I costilla. Está curvada ligeramente e inclinada en su parte lateral para adaptarse a la forma de la pared torácica. Tiene una disposición triangular y presenta dos superficies, tres bordes y tres ángulos (Figuras 1 y 2).

La **superficie lateral** está dividida en dos fosas por la **espina de la escapula**, que se extiende desde el borde dorsal al cuello del hueso, donde desaparece. El borde libre de la espina es grueso, rugoso y, en gran parte, subcutáneo. Un poco dorsal a su mitad, presenta una prominencia variable, la **tuberosidad de la espina**, en la que se inserta el músculo trapecio. La **fosa supraespinosa** está situada en posición craneal y la **fosa infraespinosa** caudalmente. La primera es la más pequeña de las dos, lisa y ocupada por el músculo supraespinoso. La fosa infraespinosa aloja al músculo del mismo nombre y es ancha, lisa en su parte dorsal, más estrecha ventralmente, donde presenta varias líneas rugosas para la inserción muscular. Cerca del cuello se encuentra el foramen nutricio y, un poco más ventral, un surco vascular.

La **superficie costal** está excavada longitudinalmente por la **fosa subescapular**, que ocupa casi la totalidad de la porción ventral (es la superficie que aloja el músculo subescapular), pero dorsalmente se hace estrecha y separa dos zonas triangulares rugosas, **facies serrata**, en las que se insertan los

Escapula

Descripción

Características

Imágenes

Videos

Referencias

**Escápula izquierda de equino superficie lateral**

Tuberosidad de la espina

Fosa supraespinosa

Espina

Fosa infraespinosa

Cuello

Imagen 1

Escapula

Descripción

Características

Imágenes

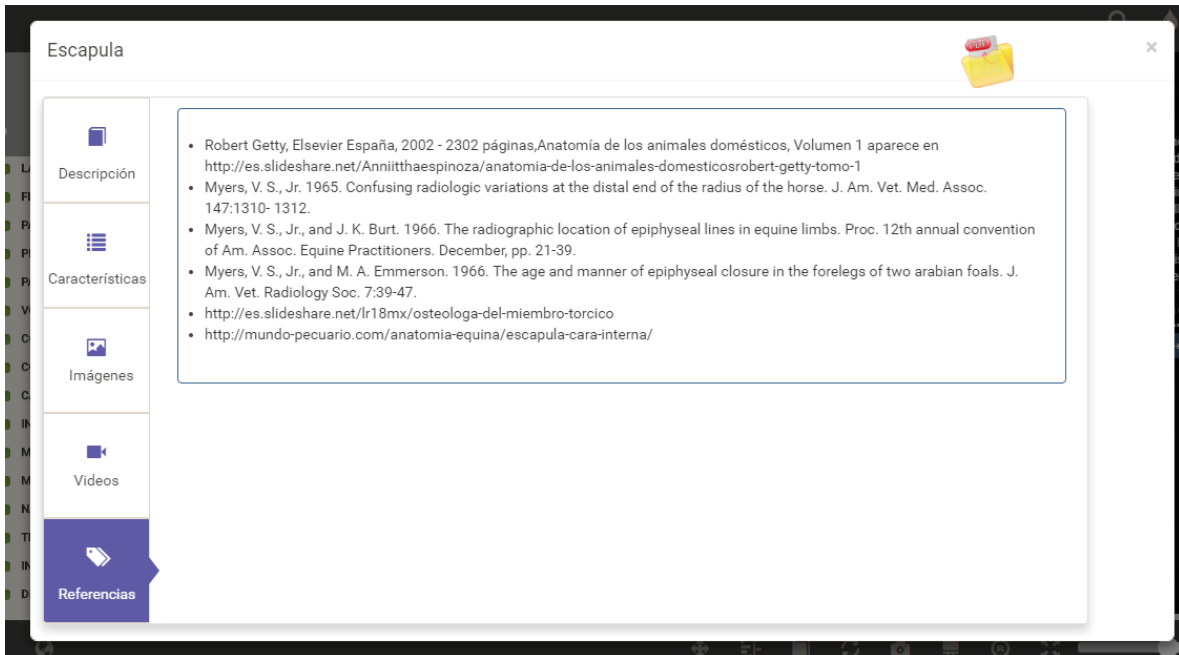
Videos

Referencias

**escapula equino**

**escapula equino**

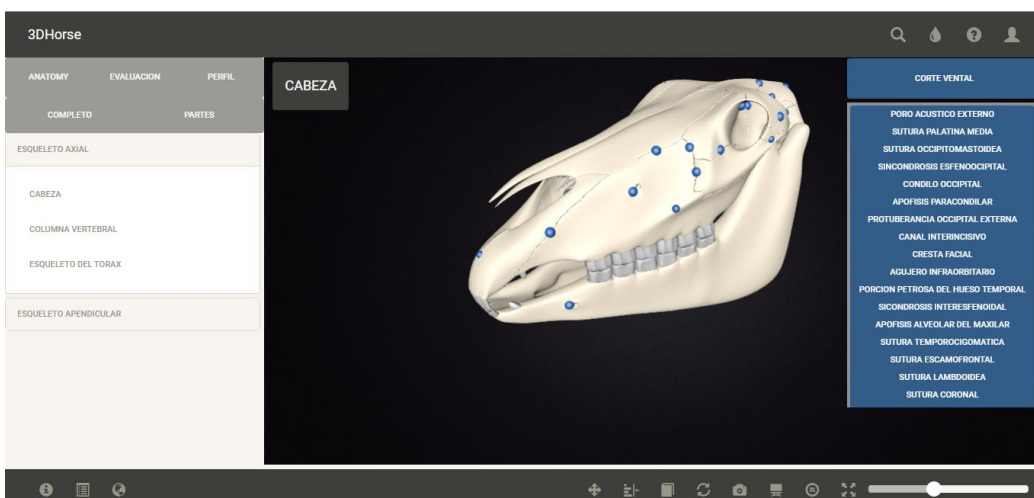
**OSTEOLOGÍA BOVINOS Y EQUINOS (ESCÁPULA, HÚMERO, RADIO, ULNA -CÚBITO-)**



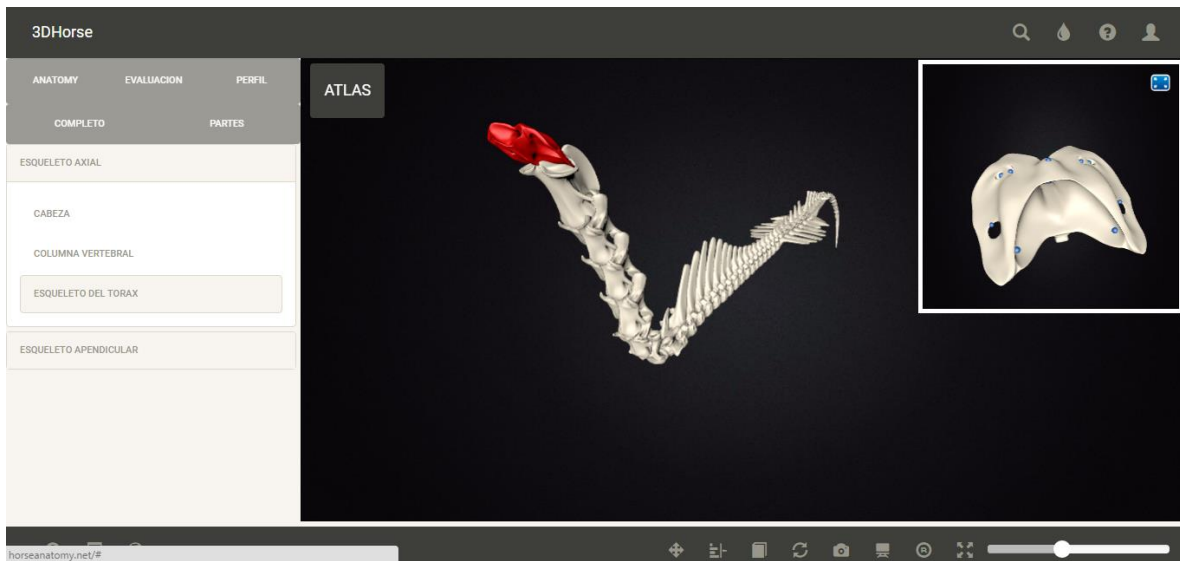
## Modulo contenido

Es apartado es al monto de pasar en el menú de la izquierda en la opción partes.

Donde se divide en 5 seccione en los grupos esqueleto axial y esqueleto apendicular. Donde se especificara cada división “cabeza”, “Columna vertebral” “tórax” “miembro posterior” “miembro anterior”.

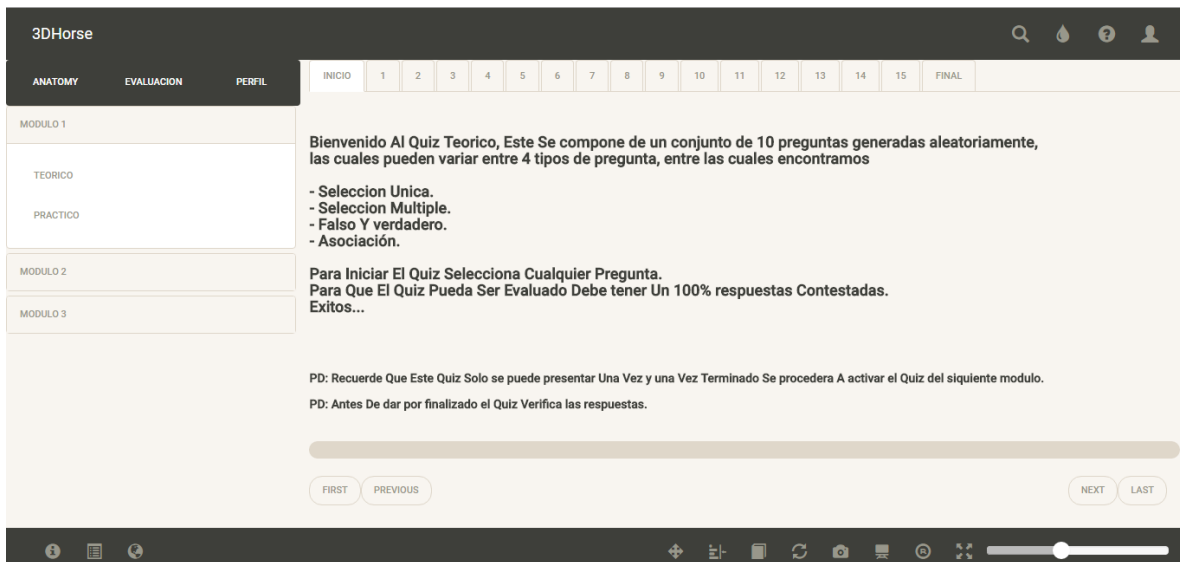






## Modulo evaluación

Este módulo, el usuario tendrá la opción de evaluar los conocimientos adquiridos mediante dos tipos de evaluación, uno practico y otro teórico.

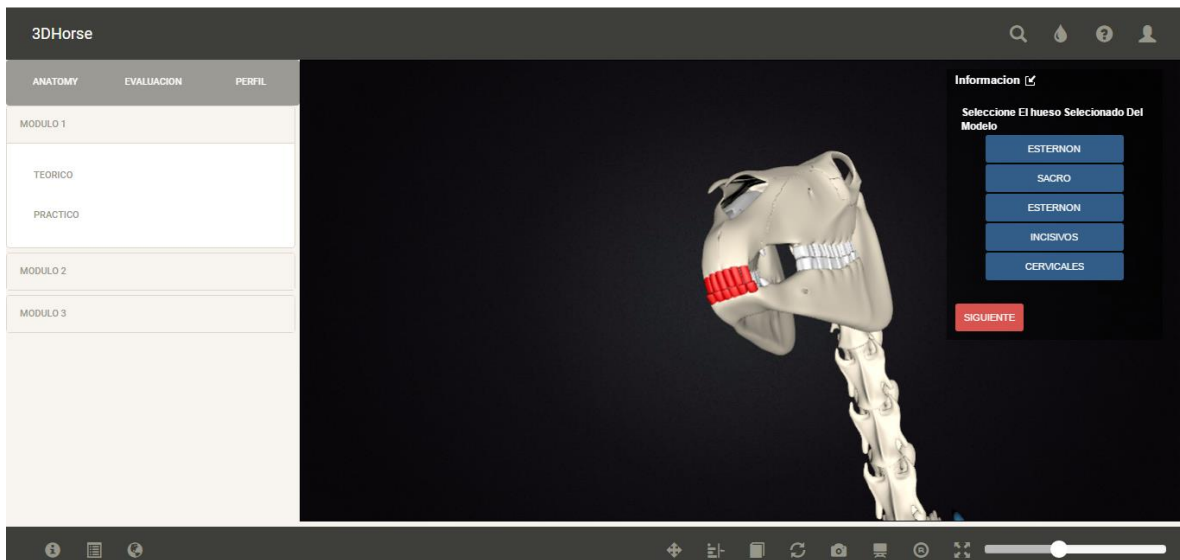




Para la evaluación teórica esta compuesta por 15 preguntas de diferentes tipos de preguntas.



Para la evaluación práctica el usuario deberá escoger la opción de acuerdo al hueso de selección de color rojo.



En el apartado de perfil encontrara toda la información del usuario los grupos que pertenece si es el caso de alumno.

3DHorse

ANATOMY EVALUACION PERFIL

estudiante

Informacion Personal  
Pedro fernandez  
pedro@gmail.com

Nombre : Pedro  
Apellido : fernandez  
Email : pedro@gmail.com  
Rol : estudiante  
[Editar informacion](#)

No Hay Grupos Asignados +

