

El nuevo campus virtual de la UAI es

UAI*Online* *ultra* >>>

Una nueva generación tecnológica en
experiencias educativas

Reportes de Originalidad

SafeAssign

UAIOnline
ultra >>



1

Reportes de originalidad
Con SafeAssign

2

Habilitar SafeAssign

3

Entrega de una actividad
Con SafeAssign

4

Revisión de originalidad

UAIOnline
ultra >>>

1

Reportes de originalidad

Con SafeAssign

UAIOnline
ultra >>>

Reportes de Originalidad

SafeAssign



UAIOnline Ultra nos permite, por medio de la herramienta SafeAssign, acceder a un reporte de originalidad de las actividades realizadas por los estudiantes.

Esta funcionalidad podrá habilitarse para cada una de las actividades planificadas, permitiendo que el sistema revise en diferentes sitios de internet y en dos bases de datos (una institucional y otra global) y genere un indicador que permita saber el grado de originalidad de cada trabajo presentado por los estudiantes.



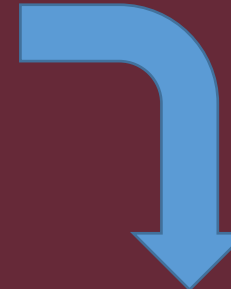
2

Habilitar SafeAssign

La habilitación de SafeAssign debe hacerse por cada actividad en la que se desea acceder al indicador de originalidad.



Originality Report
[Habilitar SafeAssign](#)



Originality Report
[SafeAssign habilitado](#)

UAIOnline
ultra >>>

Una vez dentro de la ventana de ajustes de la actividad...



1. **Habilitá SafeAssign desde el ícono correspondiente**

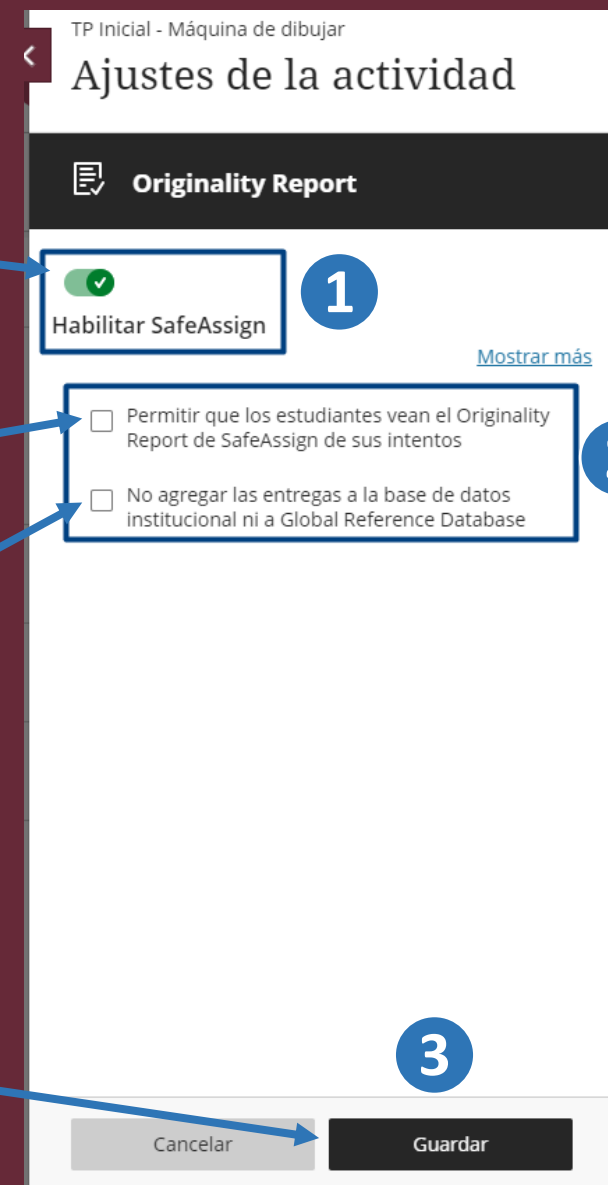


2. **Configurá el uso de SafeAssign para la actividad**

1. Seleccioná esta opción si querés que los estudiantes vean el reporte de originalidad.
2. Seleccioná esta opción si querés que las entregas no se agreguen a la base de datos institucional y global para futuras búsquedas.



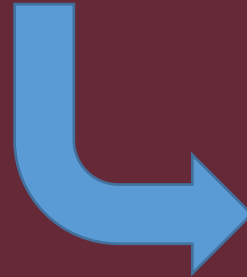
3. **Listo! Ya podés guardar los cambios y quedará activo el reporte de originalidad para la actividad seleccionada.**



3

Entrega de una actividad con SafeAssign

En caso de que se haya habilitado la opción para permitir que los estudiantes vean el reporte de originalidad, los estudiantes podrán ver el mismo



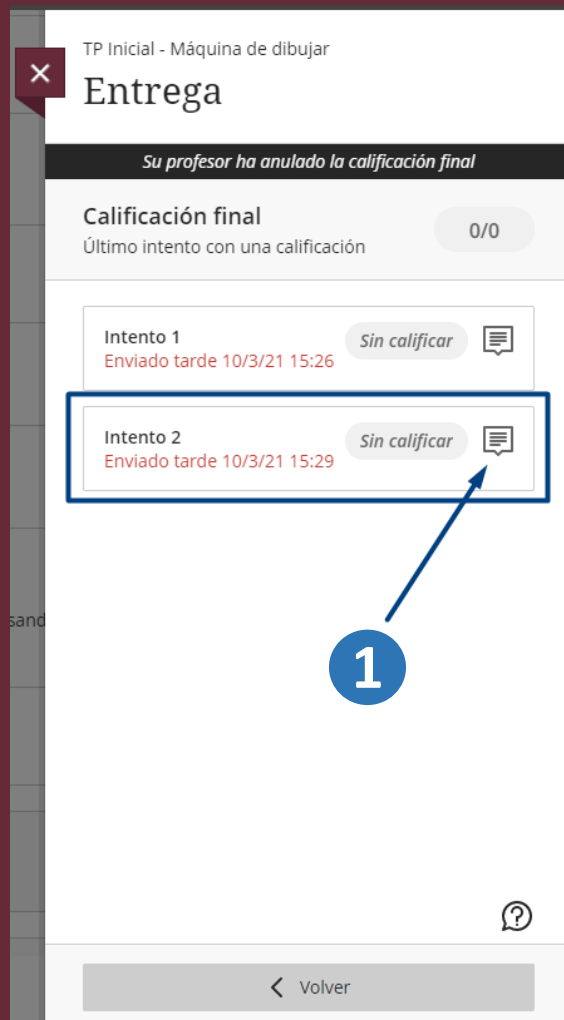
Originality Report

- Habilitar SafeAssign [Mostrar más](#)
- Permitir que los estudiantes vean el Originality Report de SafeAssign de sus intentos
- No agregar las entregas a la base de datos institucional ni a Global Reference Database

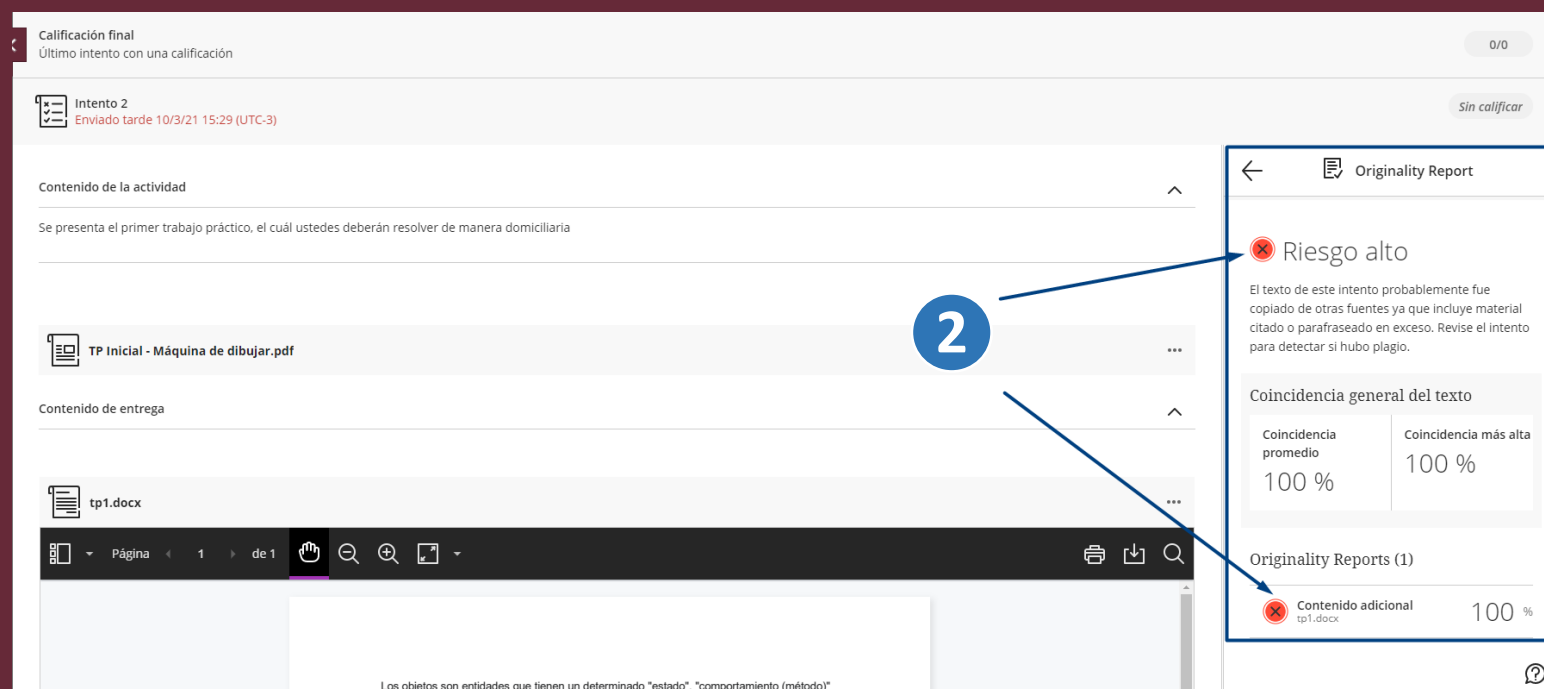
UAIOnline
ultra >>>



1. Una vez que el estudiante realice su entrega, podrá acceder al reporte de originalidad (en caso que esté dicha opción habilitada)



2. El reporte calcula un índice de originalidad sobre todo el material entregado, incluyendo los archivos adjuntos.

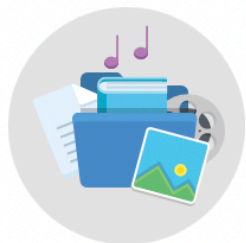


3

Entrega de una actividad



3 El análisis de originalidad de los documentos se podrá realizar, solo si el estudiante los carga como **Añadir Contenido (3)** en la sección de **Espacio para crear la entrega** que se encuentra al final del formulario de la evaluación.



Utilice este espacio para crear su entrega.

Puede agregar texto, imágenes y archivos.

Añadir contenido

3



4 Los **documentos adjuntos** en respuesta a preguntas (4), son **ignorados** en el análisis de originalidad.

- ⊕ Agregar banco de preguntas
- ⊕ Agregar pregunta de cálculo numérico
- ⊕ Agregar pregunta de ensayo
- ⊕ Añadir pregunta de rellenar el espacio en blanco
- 4** ⊕ Agregar pregunta de correspondencia
- ⊕ Añadir pregunta de opción múltiple
- ⊕ Añadir pregunta de verdadero/falso
- ⊕ Reutilizar preguntas



3

4

Revisión de la originalidad

UAIOnline
ultra >>>

»»» Originalidad

En la sección de entregas realizadas por los estudiantes, se muestra un ícono en el campo “originalidad” que permite acceder al reporte. El ícono en color rojo indica que hay una alerta para revisar. En el ejemplo, hay una alerta por posible riesgo





T1-09-01 - PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA

TP Inicial - Máquina de dibujar

Contenido y ajustes Entregas

1 de 3 ENVIADO **2** PARA CALIFICAR

Buscar por nombre de est Filtrar Todos los estados ▾

Estudiante	Estado	Calificación	Originalidad
 Nicolás Battaglia_PreviewUser 2 intentos (2 con retraso)	2 intentos para calificar	0 / 0 <i>Cero asignado de forma automática</i>	 Publicado
 Maryorie Alumno Sin abrir (con retraso)	No hay entregas	0 / 0 <i>Cero asignado de forma automática</i>	Publicado
 Mauro Pires Sin abrir (con retraso)	No hay entregas	0 / 0 <i>Cero asignado de forma automática</i>	Publicado



»»» Revisión de la originalidad – resumen del reporte

1. Al acceder a la entrega (cualquiera de los intentos) se visualizará el resumen del reporte de originalidad del contenido completo (incluyendo los archivos).

2. Al hacer clic en “contenido adicional”, se accede a una pantalla donde se ve el detalle del informe sobre el contenido, ya sea el texto de la entrega o documentos adjuntos.

Contenido de la actividad

Contenido de entrega

Microsoft Visual Studio es un [entorno de desarrollo integrado \(IDE](#), por sus siglas en inglés) para [Windows](#) y [macOS](#). Es compatible con múltiples [lenguajes de programación](#), tales como [C++](#), [C#](#), [Visual Basic .NET](#), [F#](#), [Java](#), [Python](#), [Ruby](#) y [PHP](#), al igual que entornos de desarrollo web, como [ASP.NET MVC](#), [Django](#), etc., a lo cual hay que sumarle las nuevas capacidades en línea bajo [Windows Azure](#) en forma del editor Monaco.

Visual Studio permite a los desarrolladores crear [sitios](#) y [aplicaciones web](#), así como servicios web en cualquier entorno compatible con la [plataforma .NET](#) (a partir de la versión .NET 2002). Así, se pueden crear aplicaciones que se comuniquen entre estaciones de trabajo, páginas web, dispositivos móviles, dispositivos embebidos y videoconsolas, entre otros.

este fragmento de texto es de mi autoría, y podemos describir la programación como una manera de materializar las ideas que resuelven problemas en un lenguaje de programación.

tp3.docx

Es posible que el proceso de conversión haya modificado el espaciado de esta entrega. De todas formas, aún puede descargar el archivo original.

Página 1 de 2

Los conceptos de la POO tienen origen en [Simula 67](#), un lenguaje diseñado para hacer simulaciones, creado por [Ole-Johan Dahl](#) y [Kristen Nygaard](#), del Centro de Cómputo Noruego en [Oslo](#). En este centro se trabajaba en simulaciones de naves, que fueron confundidas por la explosión combinatoria de cómo las diversas cualidades de diferentes

Originality Report

Riesgo alto 1

El texto de este intento probablemente fue copiado de otras fuentes ya que incluye material citado o parafraseado en exceso. Revise el intento para detectar si hubo plagio.

Coincidencia general del texto

Coincidencia promedio	Coincidencia más alta
100 %	100 %
Promedio de la clase: 100 %	Submission_Text.html



SafeAssign no pudo procesar los archivos que se incluyen a continuación. Seleccione un archivo para obtener más información.

Originality Reports (2) 2

Contenido adicional	100 %
Submission_Text.html	
Contenido adicional	100 %
tp3.docx	


»»» Revisión de la originalidad – detalle del reporte

2. Al hacer clic en cualquiera de los ítems del reporte de originalidad, se abre una nueva ventana con los detalles del mismo. En el ejemplo, se observa el detalle del reporte de originalidad del archivo adjunto a la entrega del estudiante

Originality Reports (2)	
 Contenido adicional Submission_Text.html	100 %
 Contenido adicional tp3.docx	100 %



① Los conceptos de la POO tienen origen en Simula 67, un lenguaje diseñado para hacer simulaciones, creado por Ole-Johan Dahl y Kristen Nygaard, del Centro de Cómputo Noruego en Oslo. ② En este centro se trabajaba en simulaciones de naves, que fueron confundidas por la explosión combinatoria de cómo las diversas cualidades de diferentes naves podían afectar unas a las otras. ① La idea surgió al agrupar los diversos tipos de naves en diversas clases de objetos, siendo responsable cada clase de objetos de definir sus "propios" datos y comportamientos. ③ Fueron refinados más tarde en Smalltalk, desarrollado en Simula en Xerox PARC (cuya primera versión fue escrita sobre Basic) pero diseñado para ser un sistema completamente dinámico en el cual los objetos se podrían crear y modificar "sobre la marcha" (en tiempo de ejecución) en lugar de tener un sistema basado en programas estáticos. ① La POO se fue convirtiendo en el estilo de programación dominante a mediados de los años 1980, en gran parte debido a la influencia de C++, una extensión del lenguaje de programación C. Su dominación fue consolidada gracias al auge de las interfaces gráficas de usuario, para las cuales la POO está particularmente bien adaptada. ② En este caso, se habla también de programación dirigida por eventos. ① Las características de orientación a objetos fueron agregadas a muchos lenguajes existentes durante ese tiempo, incluyendo Ada, BASIC, Lisp más Pascal, entre otros. ② La adición de estas características a los lenguajes que no fueron diseñados inicialmente para ellas condujo a menudo a problemas de compatibilidad y en la capacidad de mantenimiento del código. Los lenguajes orientados a objetos "puros", por su parte, carecían de las características de las cuales muchos programadores habían venido a depender. ③ Para saltar este obstáculo, se hicieron muchas tentativas para crear nuevos lenguajes basados en métodos orientados a objetos, pero permitiendo algunas características imperativas de maneras "segu-

 Contenido adici... 100 %
tp3.docx

Fuentes

FUENTES INCLUIDAS

Internet (4) 64 %

Base de datos global (1) 36 %

Fuentes principales

- ① Documento del estudiante 36%
- ③ wikibooks 22%
- ④ velcrosoft 19%

Conteo de palabras: 513 Enviado el: 11/03/21 UUID de entrega: 975ba986-9122-31af-0e96-f1576ccf:797 UUID de documento adjunto: 1f96cbaf-5e8f-3444-bc7b-a8c56fb7c512

»»» Revisión de la originalidad – análisis del reporte

1 Microsoft Visual Studio es un entorno de desarrollo integrado (IDE, por sus siglas en inglés) para Windows y macOS. 2 Es compatible con múltiples lenguajes de programación, tales como C++, C#, Visual Basic .NET, F#, Java, Python, Ruby y PHP, al igual que entornos de desarrollo web, como ASP.NET MVC, Django, etc., a lo cual hay que sumarle las nuevas capacidades en línea bajo Windows Azure en forma del editor Monaco.

Visual Studio permite a los desarrolladores crear sitios y aplicaciones web, así como servicios web en cualquier entorno compatible con la plataforma .NET (a partir de la versión .NET 2002). Así, se pueden crear aplicaciones que se comuniquen entre estaciones de trabajo, páginas web, dispositivos móviles, dispositivos embebidos y videoconsolas, entre otros.

este fragmento de texto es de mi autoría, y podemos describir la programación como una manera de materializar las ideas que resuelven problemas en un lenguaje de programación,

Contenido adicio... 100 %
Submission_Text.html

Fuentes

FUENTES INCLUIDAS

Fuente	Porcentaje
Internet (1)	85 %
cursosejras	
Base de datos global (1)	15 %
Documento del estudiante	

Fuentes principales

1. En esta sección se resalta con diferentes colores el texto que tiene coincidencias con alguna de las fuentes consultadas en el proceso de revisión.

2. Se muestran las fuentes que tienen coincidencia, separándolas por: sitios de internet, base de datos institucional y base de datos global

El texto sin remarcar es el que no tiene coincidencias con ninguna fuente de las consultadas

Revisión de la originalidad – descarga del reporte

1. Desde esta sección, podrás descargar el reporte con el análisis detallado de cada una de las coincidencias (2)

Ver el diseño anterior del Originality Report

Ver el resumen del informe

Contenido adici... 100 %
tp1.docx

Fuentes

FUENTES INCLUIDAS

Internet (5) 100 %

Fuentes principales

pedrobeltrancanessa 53%

manejan. ① En la programación estructurada solo se escriben funciones que procesan datos. ④ Los programadores que emplean POO, en cambio, primero definen objetos para luego enviarles mensajes solicitándoles que realicen sus métodos por sí mismos.

Coincidencias de fuente (8)

Source	Match Percentage	Document Type	Original Source
① ciberaula	100%	Documento del estudiante	Fuente original
② ciberaula	100%	Documento del estudiante	Fuente original
③ wikipianet	100%	Documento del estudiante	Fuente original
④ wikipianet	100%	Documento del estudiante	Fuente original
⑤ wikipianet	100%	Documento del estudiante	Fuente original
⑥ wikipianet	100%	Documento del estudiante	Fuente original
⑦ wikipianet	100%	Documento del estudiante	Fuente original
⑧ wikipianet	100%	Documento del estudiante	Fuente original

② La identidad es una propiedad de un objeto que lo diferencia del resto; dicho con otras palabras, es su identidad.

③ La identidad es una propiedad de un objeto que lo diferencia del resto; dicho con otras palabras, es su identidad.

④ La identidad es una propiedad de un objeto que lo diferencia del resto; dicho con otras palabras, es su identidad.

⑤ La identidad es una propiedad de un objeto que lo diferencia del resto; dicho con otras palabras, es su identidad.

⑥ La identidad es una propiedad de un objeto que lo diferencia del resto; dicho con otras palabras, es su identidad.

⑦ La identidad es una propiedad de un objeto que lo diferencia del resto; dicho con otras palabras, es su identidad.

⑧ La identidad es una propiedad de un objeto que lo diferencia del resto; dicho con otras palabras, es su identidad.

Video tutorial de 9 minutos <https://www.youtube.com/watch?v=VitLdbjwEsw>

Te esperamos en

UAI*Online*
ultra >>>



Un solo lugar... múltiples experiencias.