



UNACHI

Hombre y cultura para el porvenir

REGLAMENTO DEL CAMPUS VIRTUAL UNACHI

Aprobado en Consejo Académico No.27-2014 del 11 de noviembre de 2014.
Ratificado en el Consejo General Universitario No.4-2016, del 9 de noviembre de 2016.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIRIQUÍ
REGLAMENTO DEL CAMPUS VIRTUAL UNACHI

PROPÓSITO:

Desarrollar cursos mediante la modalidad educativa a distancia, a través del Campus Virtual UNACHI, con la finalidad de fortalecer la formación integral, cobertura y el nivel académico de los estamentos de la Universidad Autónoma de Chiriquí (UNACHI), según se establece la Ley 4 del 16 de enero de 2006, en concordancia con el Decreto Ejecutivo 949 del Ministerio de Educación, del 28 de octubre del 2011, por el cual se reglamenta el funcionamiento de Universidades e Instituciones de Educación Superior a Distancia y la Implementación de planes y programas de Estudio a Distancia.

CAPITULO I
GLOSARIO

Artículo 1. Para efecto de este reglamento, los términos que se indican a continuación se entenderán así:

- 1) **Audiovisual.** Integración e interrelación plena entre lo auditivo y lo visual para producir una nueva realidad o lenguaje.
- 2) **Aula Virtual.** Entorno telemático que permite la impartición de acciones de e-learning. Normalmente, en un aula virtual, los alumnos tienen acceso al programa del curso, a los contenidos y a las actividades diseñadas por el profesor. Además, puede utilizar herramientas de interacción tales como foro de discusión, chat y correo electrónico.
- 3) **B-learning (Blended Learning).** El aprendizaje semipresencial (de sus siglas en inglés: Blended Learning o B-Learning) es el aprendizaje facilitado a través de la combinación eficiente de diferentes métodos, modelos de enseñanza y estilos de aprendizaje, basado en una comunicación transparente de todas las áreas implicadas en el curso.
Puede ser logrado a través del uso de recursos virtuales y físicos, alternados de manera equilibrada. Un ejemplo de esto podría ser la combinación de materiales basados en la tecnología y sesiones presenciales, juntas para lograr una enseñanza eficaz.
- 4) **Biblioteca Digital.** Expresión utilizada para referirse a la fuente bibliográfica almacenada en sistemas electrónicos y a cuya información se puede acceder a través de los medios computacionales.
- 5) **Biblioteca en Línea.** Biblioteca que facilita el acceso a la información de los lectores por la vía del Internet. Se puede acceder a ella desde lugares lejanos para consultar sus catálogos y textos, y obtener fichas bibliográficas y copias de documentos.
- 6) **Campus Virtual.** Universidad o facultad que ofrece servicios educativos a través de Internet: aula virtual, laboratorio virtual, materiales didácticos digitales, biblioteca y administración virtual. Es sinónimo de Universidad Virtual.
- 7) **Centros Asociados.** Estructuras de apoyo que facilitan los procesos administrativos, académicos y de gestión. Estos funcionarán en coordinación con la Sede Central de la Institución.
- 8) **Chat (Conversación).** Servicio de la internet que permite la conversación o charla en ambiente de texto o voz, entre dos o más personas distantes en tiempo real.
- 9) **e-learning.** Proceso de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla a través de internet, caracterizados por una separación física entre profesorado y estudiantes, pero con el predominio de una comunicación tanto síncrona como

asíncrona, a través de la cual se lleva a cabo una interacción didáctica continuada. Además, el alumno pasa a ser el centro de formación, al tener que auto gestionar su aprendizaje, con ayuda de tutores y compañeros.

- 10) **Educación a Distancia.** Modalidad formativa en la que el docente virtual o tutor y los alumnos están separados en el espacio y algunas veces en el tiempo.
- 11) **Educación Distribuida.** Es una variante educativa basada en la aplicación de la tecnología del aprendizaje y pensada para los estudiantes sin las limitaciones de lugar, tiempo, ocupación o edad. Toma de las mejores prácticas de la educación a distancia y las mejores de la educación presencial, generando un esquema innovador basado en los métodos tecnológicos más vanguardistas. La estrategia involucra, entre otros aspectos, actividades grupales y asistencia de tutores presenciales en los centros asociados.
- 12) **Educación no presencial.** Constituye una de las variantes de la modalidad de educación a distancia, caracterizada por el desarrollo de procesos de enseñanza aprendizaje en los que los alumnos y el tutor no se encuentran en la misma dimensión de espacio y tiempo, requiriéndose de elementos mediadores para el establecimiento de la comunicación de las partes. Se emplean como apoyo a su proceso de enseñanza, guías didácticas, manuales auto-instructivos, radio, recursos virtuales, entre otros.
- 13) **Educación Virtual.** Es una variante educativa, basada en el uso intensivo de las nuevas tecnologías, estructuras operativas flexibles y métodos pedagógicos altamente eficientes en el proceso enseñanza-aprendizaje, que permite que las condiciones de tiempo, espacio, ocupación o edad de los estudiantes no sean factores limitantes o condicionantes para el aprendizaje.
- 14) **Enseñanza Abierta.** Es cualquier forma de enseñanza estructurada de manera flexible, que permite ser más accesible para los estudiantes, que en el caso de cursos, carreras o programas de estudios son ofrecidos en los centros de estudio tradicionales. La flexibilidad está dada por el contenido del curso, en la estructura del programa educativo; el lugar, el modo y el tiempo de su realización; los medios utilizados, el ritmo de estudio, la evaluación y la administración escolar. Es una instrucción que permite que un estudiante se forme independientemente de la enseñanza presencial y auto-dirigiendo sus aprendizajes.
- 15) **Enseñanza Telemática.** Se refiere a la enseñanza abierta y al auto-aprendizaje, ya sea en el mismo centro de estudio o fuera de él. Esta metodología educativa integra las telecomunicaciones con otros medios educativos mediante la informática. Se apoya en el uso de la computadora y de sistemas multimedia.
- 16) **Entorno Virtual de Aprendizaje.** Se refiere al software apropiado que se utiliza para estructurar y poner en operación procesos de enseñanza aprendizaje (cursos) a través de una red de cómputo, ofreciendo la posibilidad de personalizar y facilitar el proceso de aprendizaje a cada estudiante.
- 17) **Escalabilidad y compatibilidad:** Se refiere a la capacidad de la plataforma para funcionar con diversa cantidad de usuarios según las necesidades de la organización, así como la compatibilidad para migrar a otras plataformas.
- 18) **Estandarización:** Es la que permite utilizar cursos realizados por terceros.
- 19) **Facilitador:** Persona comúnmente denominada maestro, docente o profesor, que interviene para que el alumno logre cada vez mayor autonomía en el aprendizaje y transmite a sus alumnos las estrategias necesarias, para adquirir la cultura académica que propicie que tengan acceso a la información de manera planificada.
- 20) **Flexibilidad:** Hace referencia al hecho de que una plataforma pueda ser adaptada no solo a los planes de estudio sino también a los contenidos y estilos pedagógico de la organización.
- 21) **Foro.** espacio virtual donde se da la comunicación entre los actores con respuesta diferida. Permite intercambios, dialogo y debates en torno a problemas, casos y situaciones, enfoques y teorías, análisis de fuentes y documentos, además de proponer instancias de aprendizaje colaborativo.

- 22) **Funcionalidad:** Son las prestaciones-características que hacen que esa plataforma sea adecuada (funcional) según los requerimientos y necesidades de los usuarios.
- 23) **Guía Didáctica.** Es el material impreso, sonoro o audiovisual que actúa como elemento integrador, al brindar a los participantes y al facilitador orientaciones sobre aspectos metodológicos, didácticos, educativos de la tutoría presencial y no presencial, con una dosificación del tiempo y del aprendizaje auto-dirigido.
- 24) **Infraestructura Tecnológica.** Es la que se sustenta el sistema virtual de educación a distancia. Incorpora una gran variedad de medios que de forma integrada, inmediata y oportuna, permiten que los estudiantes de las aulas remotas tengan la sensación de “estar ahí” en el escenario de intervención de un proceso educativo, anulando las distancias y promoviendo un encuentro “cara a cara” en tiempo real.
- 25) **Interacción.** Acción de socializar ideas y compartir con los demás puntos de vista, conocimientos y posturas con respecto a un objeto de estudio.
- 26) **Interactividad.** Capacidad de actuar a tiempo real o parcial con otros usuarios.
- 27) **Instituciones de Educación Superior.** Se refiere a las instituciones educativas a nivel superior no universitarias.
- 28) **Mapa de Navegación.** Es un esquema de organización de la información de una página web, indicando los principales conceptos, temas y jerarquías en una secuencia lógica, facilitando al usuario su navegación y acceso a la información. Puede representarse en forma textual, en forma gráfica, o una combinación de ambas.
- 29) **Modelo Pedagógico.** Es la recopilación de distintas teorías que orientan a los facilitadores en la elaboración de los programas, módulos y planes de estudio.
- 30) **Plataforma.** Es el principio en el cual se constituye un hardware, sobre el cual un software puede ejecutarse/desarrollarse.
- 31) **Plataforma Educativa Interactiva.** También llamado LMS. Respuesta tecnológica que facilita el desarrollo del aprendizaje distribuido a partir de información de muy diversa índole, utilizando los recursos de comunicación propios de internet, al tiempo que soportan el aprendizaje colaborativo en cualquier lugar y en cualquier momento.
- 32) **Plataforma Virtual.** Se refiere únicamente a la tecnología utilizada para la creación y desarrollo de cursos o módulos didácticos en la web.
- 33) **Programa Semi-presencial.** Es aquel en el que se requiere la asistencia del participante y del facilitador a un ambiente de aprendizaje presencial para el desarrollo de un determinado número de las actividades académicas planificadas.
- 34) **Programa Virtual.** Programa a distancia en el que las actividades académicas planificadas para su desarrollo se realizan a través de medios telemáticos e informáticos.
- 35) **Programador.** Es aquel que escribe, depura y mantiene el código fuente de un programa informático, es decir, el conjunto de instrucciones que ejecuta el hardware de una computadora para realizar una tarea determinada.
- 36) **Propiedad intelectual.** Supone el reconocimiento de un derecho particular a favor de un autor u otros titulares de derechos, sobre las obras del intelecto humano.
- 37) **Realidad Virtual.** Sistema o interfaz informático que se encarga de generar entornos sintéticos que se suceden en tiempo real, es decir, la realidad virtual lo que propone es la representación de determinadas cosas, o situaciones, a través de medios electrónicos.

- 38) **Soportes tecnológicos.** Es un rango de servicios que proporcionan asistencia con el hardware o software de una computadora o algún otro dispositivo electrónico.
- 39) **Tecnologías.** Es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes o servicios que facilitan la adaptación al medio y satisfacen las necesidades de las personas.
- 40) **Teleconferencia.** Enlace para un fin común entre varios individuos o grupos separados geográficamente. Puede ser interactivo o no, y se establece por diversas vías, como líneas telefónicas, canales de microondas, redes de cómputo, satélites, entre otros, que soportan voz, datos e imágenes. Según el medio que se utilice puede ser de varias modalidades: audio conferencia, videoconferencia interactiva, teleconferencia, audio gráfica o conferencia mediada por computadora. Las teleconferencias pueden ser punto a punto o multipunto y de alcance regional, nacional o internacional.
- 41) **Tele-educación.** Utilización de tecnologías de la información y comunicación como una estrategia de comunicación que contribuya al aprendizaje en personas que se encuentran en poblaciones alejadas, que están en alguna condición especial (por ejemplo: detenidos en centros penitenciarios, personas con discapacidad, entre otros.), o que están limitadas de tiempo para acudir a un centro de estudio.
- 42) **Tele-enseñanza.** Se designa con este concepto a todos los procesos de formación que emplean tecnologías de la comunicación como soporte y que por lo general, se apoyan en sistemas y aplicaciones multimedia. Este concepto se utiliza en muchas ocasiones como sinónimo de “Teleeducación”, siendo este último más amplio.
- 43) **Telemática.** Esto cubre un campo científico y tecnológico de una considerable amplitud, englobando el estudio, diseño, gestión y aplicación de las redes y servicios de comunicaciones para el transporte, almacenamiento y procesamiento de cualquier tipo de información (datos, voz, vídeo, entre otros.), incluyendo el análisis y diseño de tecnologías y sistemas de conmutación.
- 44) **Tele-presencial.** Presencia remota; es un medio que proporciona a la persona la sensación de estar físicamente en otro lugar por medio de una escena creada por un ordenador. Es la experiencia de encuentro casi realista que proporciona un entorno ideal para la comunicación e interacción. Cada sala de Tele-presencia está formada por puestos situados frente a pantallas de alta definición y sonido espacial estéreo que proporcionan la impresión de encontrarnos frente a frente con la persona conectada en la otra sala de Tele-presencia. Así, la sensación de continuación de la mesa donde estamos sentados que ofrecen las pantallas, hace que la impresión de encontrarnos ante una reunión presencial sea completa. Estas pantallas de alta resolución ofrecen una imagen a tamaño natural de las personas con las que nos reunimos en remoto que, junto con sonido omnidireccional acentúa la sensación de encuentro y conversación personal.
- Con tele-presencia se logra que los participantes se sientan como si estuviesen manteniendo una conversación con sus compañeros cara a cara, aun cuando les separen kilómetros de distancia.
- 45) **Trabajo Colaborativo.** Se define como procesos intencionales de un grupo para alcanzar objetivos específicos, más las herramientas diseñadas para dar soporte y facilitar el trabajo.
- 46) **Tutor (Docente Virtual).** Profesional académico que, utilizando los elementos didáctico-pedagógicos y las herramientas de telecomunicación a su alcance, de ser necesarias, es capaz de conocer e identificar las necesidades del estudiante, guiar sus actividades, orientar su aprendizaje fomentando el auto-aprendizaje y estimulando la actitud analítica crítica y constructiva.
- 47) **Ubicuidad:** La capacidad de una plataforma o sitio de hacer sentir al usuario omni-presente.
- 48) **Usabilidad:** Es la facilidad con que las personas pueden utilizar la plataforma con el fin de alcanzar un objetivo concreto. La usabilidad también se refiere al estudio de los principios que hay tras la eficacia percibida de su uso. de

un objeto.

- 49) **Videoconferencia.** Consiste en la transmisión de televisión por diferentes medios, puede o no, darse la interacción entre quienes emiten el mensaje educativo y lo que lo reciben.
- 50) **Video Digital.** Es un tipo de sistema de grabación de vídeo que funciona usando una representación digital de la señal de vídeo, en vez de analógica.
- 51) **Tasa de Transferencia:** Es la cantidad de información que recibe o envía un dispositivo servidor a lo largo de un periodo de tiempo. La Transferencia se mide en distintas unidades, generalmente se utiliza el GB como unidad de medida. 1 GB es equivalente a 1024 MB o a 1048576 KB.
- 52) **Consumo de Ancho de banda (Bandwidth):** Es el consumo total de datos producto de la subida, descarga y visualización de contenidos (desde la navegación hasta la bajada de un documento). Suele medirse de forma mensual.
- 53) **Tipo y capacidad del servidor:** Conjunto de Dispositivos de Procesamiento de Información dentro de la organización o contratación de servidores en un Centro de Datos Externo.
- 54) **Aplicaciones de Productividad:** Conjunto de programas informáticos utilizados para idear, crear, coleccionar, almacenar, manipular y transmitir digitalmente la información necesaria en una oficina para realizar tareas y lograr objetivos básicos.

CAPITULO II DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 2. La UNACHI desarrollará cursos mediante la modalidad educativa a distancia, con la finalidad de fortalecer la formación integral, cobertura y el nivel académico de los participantes. Los participantes bajo la modalidad educativa a distancia, son todos aquellos que cumplan con los requisitos de ingreso de los programas de estudio de la institución y educación continua, a nivel de: pregrado, grado, postgrados, diplomados, seminarios, congresos y cursos de extensión, entre otros.

Artículo 3. Este reglamento comprende todas las ofertas educativas en las que se utilicen las tecnologías de la información y comunicación (TIC), para desarrollar las diversas variantes de la educación a distancia, tales como: e-learning (no presencial), tele-enseñanza, educación distribuida o b-learning (semi-presencial), una combinación de estas variantes y como apoyo a la presencialidad.

Artículo 4. Los objetivos del Campus Virtual UNACHI son:

- a. Facilitar el acceso a la educación superior y educación continua a las personas que cumplan con los requisitos establecidos para realizar estudios y elijan la modalidad educativa a distancia soportadas por las TIC.
- b. Promover la vinculación intra-institucional e inter-institucional, a nivel nacional e internacional a través de la Educación Superior en las variantes de la educación a distancia, tales como: e-learning (no presencial), tele-enseñanza, educación distribuida o b-learning (semi-presencial), una combinación de estas variantes y como apoyo a la presencialidad.
- c. Contribuir al desarrollo de las funciones intrínsecas de docencia, investigación y extensión de las universidades de la región, sin las limitaciones de tiempo y espacio.
- d. Responder a los requerimientos actuales de la sociedad del conocimiento, cumpliendo con los principios constitucionales de democratización, equidad, inclusión e igualdad de oportunidades, sustentados en los avances científicos, tecnológicos y comunicación. Su desarrollo ha de fortalecer la inclusión en el sistema de educación superior; además de garantizar la calidad en términos de eficiencia, eficacia y pertinencia.

CAPITULO III PARTICIPANTES DEL CAMPUS VIRTUAL UNACHI

Artículo 5. Los participantes (Estudiantes):

El estudiante es la persona matriculada en los cursos ofrecidos en la UNACHI, en cualquiera de las variantes establecidas en este reglamento. La inscripción en un programa virtual exige del estudiante el desarrollo de destrezas que le permitan un uso efectivo de la Plataforma Educativa Interactiva y un alto grado de compromiso formativo.

El estudiante:

- a. Debe utilizar los procedimientos de matrícula establecidos por la UNACHI.
- b. Deberá observar el presente Reglamento y las demás disposiciones dictadas por el Campus Virtual UNACHI.
- c. Debe Proporcionar sus datos generales fidedignos y deberán actualizarlos permanentemente.
- d. Debe hacer uso adecuado de su usuario y contraseña, que se les proporcione para ingresar al Aula Virtual, son personales e intransferibles. El uso inadecuado de ellos será su responsabilidad.
- e. Comunicará al administrador responsable del Campus Virtual UNACHI cualquier anomalía observada en el uso de la Plataforma Educativa Interactiva, así como cualquier incidencia que viole las presentes condiciones de uso.
- f. Debe disponer de una computadora u otro dispositivo con acceso a Internet.
- g. Debe tener conocimiento en el uso de herramientas ofimáticas, correo electrónico, redes sociales, entre otros.

CAPITULO IV DOCENTES DEL CAMPUS VIRTUAL UNACHI.

Artículo 6. El Docente del Campus Virtual UNACHI o Tutor es un facilitador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediador, motivador, dinamizador y un guía de las diferentes fuentes de información en un ambiente virtual.

Artículo 7. El Docente del Campus Virtual o Tutor debe:

- a. Poseer competencias en el uso y manejo de entornos virtuales.
- b. Reforzar los conocimientos auto-aprendidos.
- c. Responder consultas e inquietudes de naturaleza académica.
- d. Elaborar actividades académicas individuales y grupales.
- e. Orientar a los participantes en el manejo del material de estudio, los contenidos y actividades académicas asignadas.

CAPITULO V ADMINISTRACION DEL CAMPUS VIRTUAL UNACHI

El Campus Virtual UNACHI requiere de las siguientes figuras administrativas:

Artículo 8. El Director del Campus Virtual UNACHI debe ser un Docente con formación, competencias y experiencia en Entornos Virtuales.

Artículo 9. El Director del Campus Virtual UNACHI tiene las siguientes funciones:

- a. Gestionar administrativa y logísticamente el Campus Virtual UNACHI.
- b. Realizar reuniones informativas y de coordinación con los responsables de los programas de estudio de la institución y educación continua, a nivel de: pregrado, grado, postgrado, diplomados, seminarios, congresos y cursos de extensión, a fin de que conozcan la dinámica de los cursos en el Campus Virtual UNACHI.
- c. Atender las dudas y necesidades de los docentes virtuales en cuanto al uso, metodología y manejo adecuado de los ambientes virtuales de aprendizaje.
- d. Dar seguimiento a las acciones formativas de los Docentes del Campus Virtual UNACHI.
- e. Promover los procesos de formación en las variantes establecidas en este reglamento, organizados por UNACHI.
- f. Dar a conocer el funcionamiento del proyecto Campus Virtual UNACHI y el manejo de los ambientes virtuales de aprendizaje, entre otros.

Artículo 10. Se designará un Administrador del Campus Virtual UNACHI, quien es el responsable técnico de las funciones administrativas de la Plataforma Educativa Interactiva.

Artículo 11. El Administrador del Campus Virtual UNACHI tiene las siguientes funciones:

- a. Gestionar las aulas virtuales y los recursos disponibles en la *Plataforma Educativa Interactiva*.
- b. Gestionar la información de los estudiantes y docentes virtuales en la *Plataforma Educativa Interactiva*.
- c. Brindar soporte en las tareas de ayuda y apoyo a los usuarios.

Artículo 12. En cada Unidad Académica habrá un coordinador responsable de los programas virtuales.

CAPITULO VI CREACIÓN DE AULAS VIRTUALES

Artículo 13. Creación de Aulas Virtuales.

La solicitud de la creación de un aula virtual debe hacerse por la Facultad o la Unidad Académica, a la instancia correspondiente, de acuerdo a la naturaleza del programa, por la Autoridad de la unidad académica responsable del programa. La unidad correspondiente notificará al Director del Campus Virtual UNACHI para proceder a crear el aula virtual.

El aula virtual debe ser creada en un plazo no mayor de cinco (5) días y se le comunicará a los docentes responsables del curso para que den inicio a la creación de los contenidos, en correspondencia con la estructura de aula virtual aprobada.

Artículo 14. Creación de Aulas Virtuales de Apoyo a la presencialidad.

Las aulas virtuales de apoyo a las asignaturas presenciales deberán contener como mínimo la siguiente información:

- a. Encabezados, contenido programático, descripción de la metodología del curso, información del docente (correo electrónico institucional, carta de presentación) y actividades a desarrollar según cronograma.
- b. Considerando el volumen de cursos presenciales que se imparten en la UNACHI, se sugiere una carga automática de los cursos, desde la base de datos administrada por Secretaría General a la Plataforma Educativa Interactiva, para minimizar el tiempo de creación del aula y estudiantes matriculados. Bajo estas condiciones la carga o subida de información se debe realizar en un plazo no mayor de cinco (5) días hábiles a la aprobación de la solicitud por la instancia correspondiente.

CAPITULO VII EL CAMPUS VIRTUAL UNACHI

Condiciones generales de política de uso del Campus Virtual UNACHI.

Artículo 15. Los Usuarios del Campus Virtual UNACHI son responsables del uso personal que hagan de la Plataforma Educativa Interactiva.

Artículo 16. La Dirección del Campus Virtual UNACHI, será el responsable del programa de formación académica, orientación, capacitación y actualización permanente para todos los coordinadores y docentes virtuales, en conjunto con la instancia correspondiente.

Artículo 17. Los usuarios que utilicen el Campus Virtual UNACHI se comprometen a acceder únicamente a los recursos y herramientas del Campus Virtual UNACHI para los que se les concede permiso.

Artículo 18. Los usuarios del Campus Virtual UNACHI no utilizarán la Plataforma Educativa Interactiva, su infraestructura y servicios para:

- a. La difusión de información o material que pueda perjudicar a otros usuarios de la red (virus, correo publicitario, cadenas de correo, correos spam, entre otros.).
- b. La realización de actividades encaminadas a entorpecer el uso de la red: congestión de enlaces, denegación de servicios, destrucción de información, violación de la privacidad, entre otros.
- c. La publicación de material que sea o que pueda considerarse ilegal, amenazante, dañino, ofensivo, difamatorio,

obsceno o pornográfico.

- d. La usurpación de la personalidad de otro usuario del sistema o la simulación o desvirtuación de la relación del usuario con cualquier otra persona o entidad.
- e. La utilización del Campus Virtual UNACHI con cualquier fin comercial, político, ideológico o religioso.

El incumplimiento a este artículo estará sujeto a sanción.

Artículo 19. La UNACHI no se hace responsable de las consecuencias que el uso de la Plataforma Educativa Interactiva, cuando se generen daños:

- a. al usuario, incluyendo y sin limitarse a: acciones de virus, hackers, spyware o daños en sus equipos o computadores.
- b. por visitas a las páginas y portales a los cuales remiten los enlaces o hipervínculos contenidos en el Campus Virtual UNACHI, dado que la inclusión del enlace o hipervínculo no implica que exista relación alguna entre el operador de la página o portal al que conduce la UNACHI.

Artículo 20. Las Calificaciones formarán parte de la Base de Datos de la UNACHI, custodiada por Secretaría General, cuando así lo requiera el programa. El Campus Virtual UNACHI utilizará el Registro de Calificaciones vigente, aprobado por el Consejo Académico.

Artículo 21. El Campus Virtual UNACHI se compromete a respetar la propiedad intelectual de los cursos. Un curso elaborado por un docente solo puede ser utilizado por otro docente con el consentimiento y autorización por escrito del Autor.

CAPITULO VIII COMPONENTE TECNOLÓGICO

Artículo 22. La *Plataforma Educativa Interactiva* o Sistema de Gestión de Aprendizaje (componente software) estará instalado en un servidor web. El sistema se utilizará para administrar, distribuir y controlar las actividades académicas del Campus Virtual UNACHI. Las principales funciones del Sistema de Gestión de Aprendizaje son:

- Gestionar usuarios y recursos, así como materiales y actividades de formación.
- Administrar el acceso.
- Seguimiento (supervisión) del proceso enseñanza- aprendizaje.
- Realizar evaluaciones.
- Generar informes.
- Gestionar servicios de comunicación como foros de discusión, videoconferencias, chats, entre otros.

Artículo 23. Las características básicas de la *Plataforma Educativa Interactiva* adoptada por la UNACHI son: interactividad, flexibilidad, escalabilidad, estandarización, usuabilidad, funcionalidad y ubicuidad.

Artículo 24. Requerimientos Tecnológicos.

La *Plataforma Educativa Interactiva* utilizada por el Campus Virtual UNACHI debe poseer requerimientos tecnológicos para que su funcionamiento sea óptimo, a saber:

- a. **Tasa de Transferencia:** La *Plataforma Educativa Interactiva* necesita una velocidad adecuada de descarga de las páginas, para que los usuarios naveguen con comodidad y la experiencia de navegación sea satisfactoria. La tasa de transferencia debe ser evaluada periódicamente, en función del número de usuarios matriculados en los diferentes cursos.
- b. **Consumo de Ancho de banda (Bandwidth).** El consumo de Ancho de banda debe ser evaluada periódicamente, en función del número de usuarios matriculados en los diferentes cursos.
- c. **Tipo y capacidad del servidor:** La capacidad y tipo de servidores debe ser calculada en función de la cantidad de usuarios de la *Plataforma Educativa Interactiva*.
- d. **Aplicaciones de Productividad:** El Campus Virtual UNACHI debe adquirir los programas necesarios para administrar cada función y ejecutar los contenidos:
 - Software para diseño instruccional.

- Elaboración de contenidos o material multimedia
- Cualquier otra herramienta tecnológica que se requiera.

Artículo 25. El Factor de Seguridad

- a. La Seguridad de la Plataforma Educativa Interactiva, dependiendo del proveedor de hosting (Servicio de Alojamiento de Aplicaciones o Datos), en la Dirección de Tecnología de Información y Comunicación (DTIC UNACHI) o en un Data Center Externo, debe ser garantizada a través de la implementación de cortafuegos, sistemas de prevención de intrusos u otros mecanismos de control que garanticen la privacidad y seguridad de los datos del Campus Virtual UNACHI.
- b. El proveedor de hosting de la *Plataforma Educativa Interactiva* debe garantizar la continuidad de operaciones a través de enlaces duales y sistemas de suministro de energía continua y personal técnico de apoyo a este tipo de eventos. Los enlaces duales deben cumplir con el artículo No. 24, del Capítulo VIII, Componente Tecnológico.

CAPITULO IX

REQUISITOS PARA LA CREACIÓN Y EJECUCIÓN DE PLANES Y PROGRAMAS EN EL CAMPUS VIRTUAL UNACHI.

Artículo 26. La ejecución de planes y programas en las variantes adoptadas en la modalidad educativa a distancia, deben cumplir con los requisitos de creación y ejecución de planes definidos por la Universidad Autónoma de Chiriquí.

CAPITULO X

FALTAS Y SANCIONES

Artículo 27. Los participantes que cometan cualquier falta al presente reglamento serán sometidos al régimen disciplinario del Estatuto Universitario de la UNACHI.

CAPITULO XI

DISPOSICIONES FINALES

Artículo 28. El presente Reglamento entrará en vigencia una vez sea ratificado en el Consejo General Universitario.

Aprobado en Consejo Académico No.27-2014 del 11 de noviembre de 2014.

Ratificado en el Consejo General Universitario No.4-2016, del 9 de noviembre de 2016.