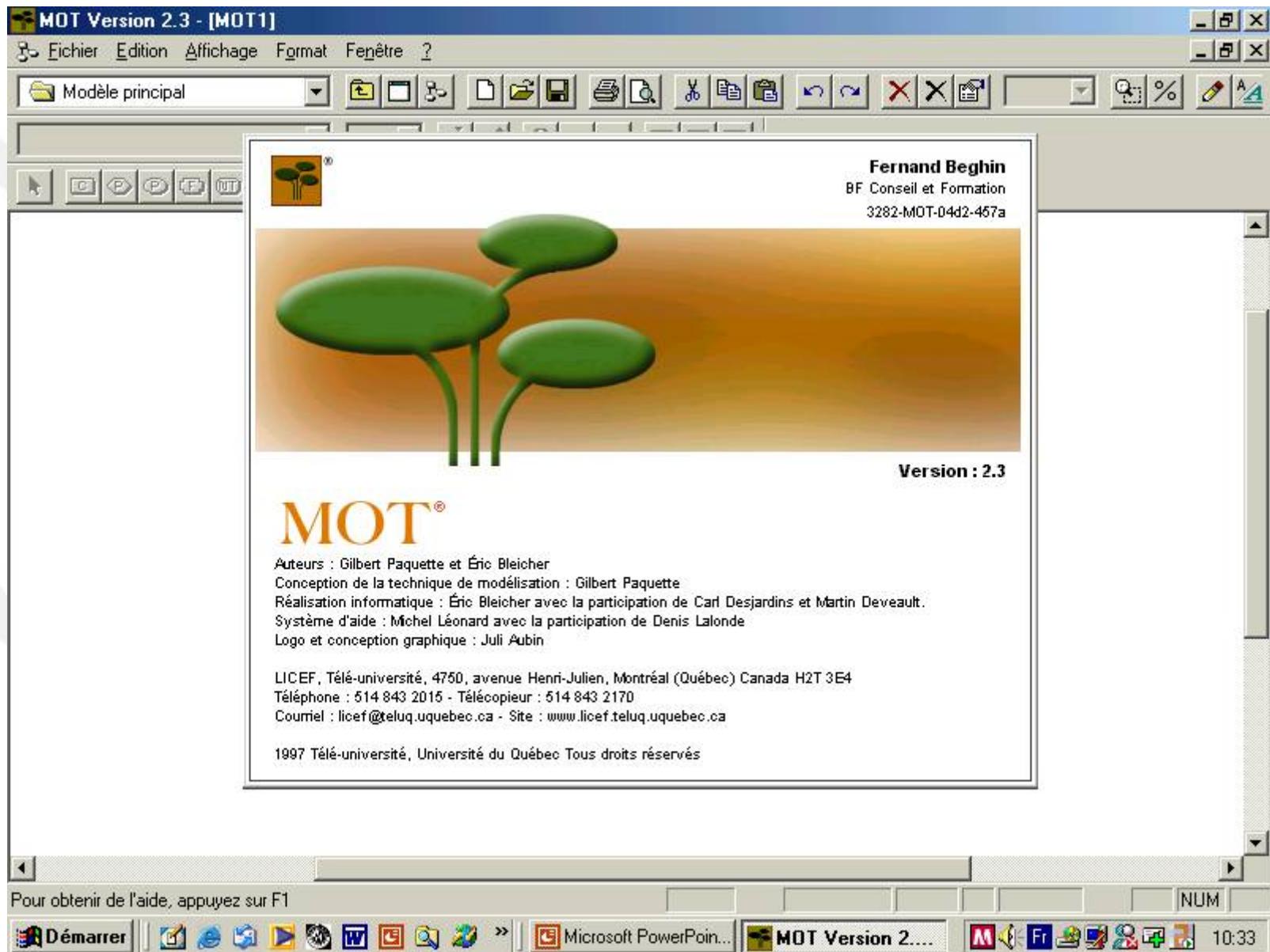




# **MOT v 2.3**

Creación de un modelo de  
conocimientos



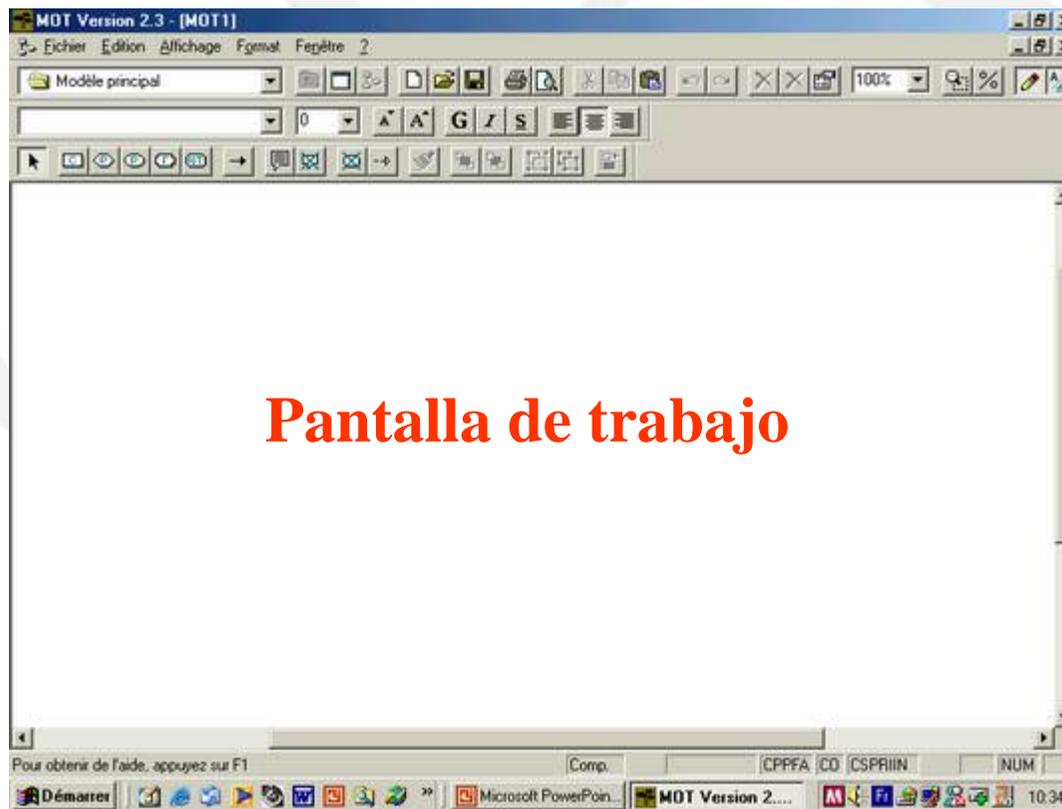
IngeGraph

## La pantalla principal permite acceder a tres menús:

El menú superior permite gestionar los ficheros y las ventanas,

El menú intermedio los textos,

El menú inferior los objetos (conceptos, procedimientos, principios, hechos y los objetos no tipificados).

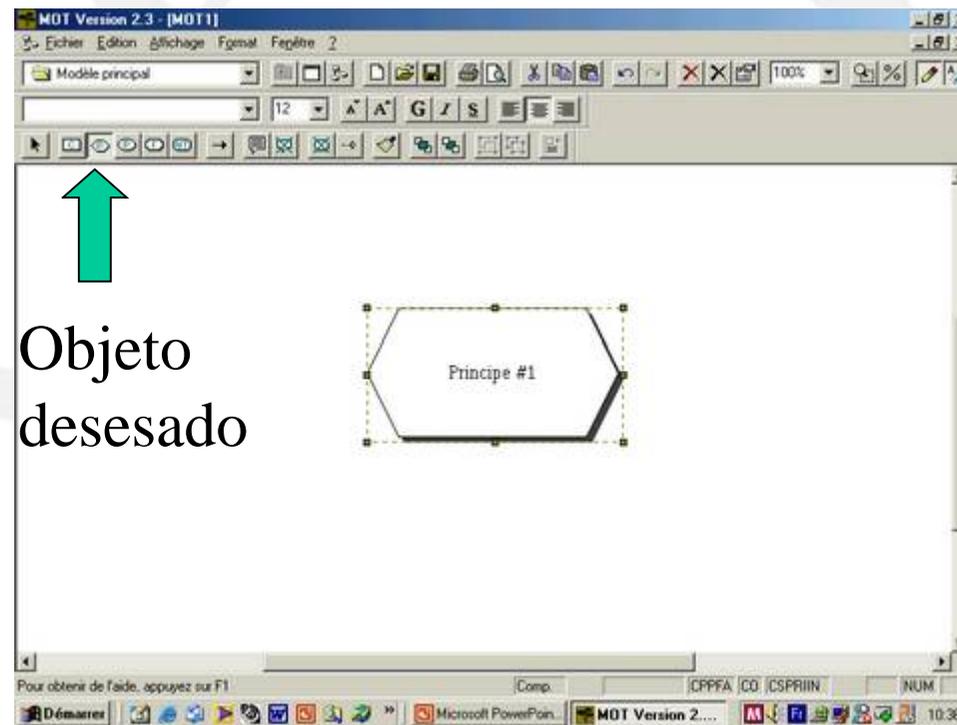


← Menús

**Pantalla de trabajo**

# Construir un modelo sencillo

Haz un clic sobre el tipo de objeto deseado (ej. « principe »), luego ubicar el ratón en el lugar deseado y manteniendo el botón izquierdo apretado, desplazar el ratón, el objeto se dibuja en la pantalla. Parar cuando ha alcanzado el tamaño deseado.



# Construir un modelo sencillo

Haz un doble clic sobre la zona texto del objeto, elegir el tamaño de la letra y teclear tu texto : « Compétence ».



# Construir un modelo sencillo

Crear los demás objetos que componen el modelo, en nuestro ejemplo, dos principios, un objeto no tipificado y un procedimiento. Teclar el nombre de cada objeto.

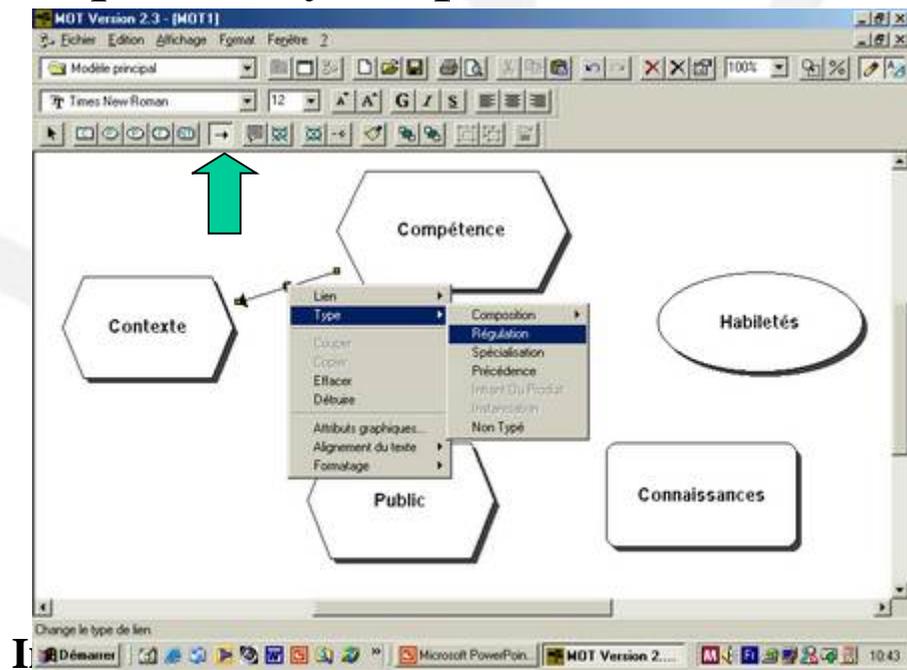


# Construir un modelo sencillo

**Unir los objetos mediante los enlaces correspondientes.**

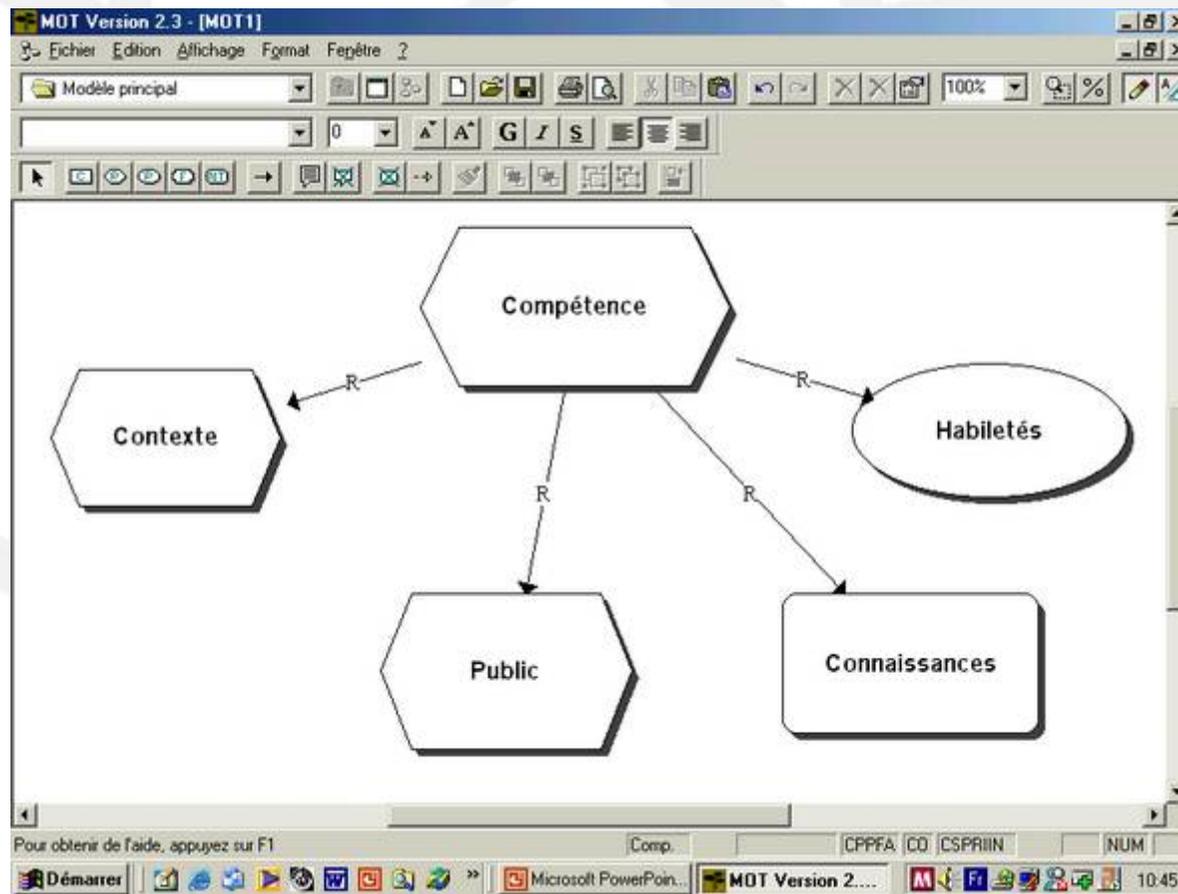
En nuestro ejemplo, un enlace de tipo « R » (como Regular) une la « compétence » a los 4 otros objetos. Para ello basta con hacer un clic sobre el icono que representa una flecha, situarse dentro de uno de los objetos, apretar el botón izquierdo, y desplazar el ratón al centro del otro objeto, luego soltar el botón.

Por defecto MOT elige un enlace de tipo « C ». Cambiarlo en tipo « R » como indicado en la pantalla.



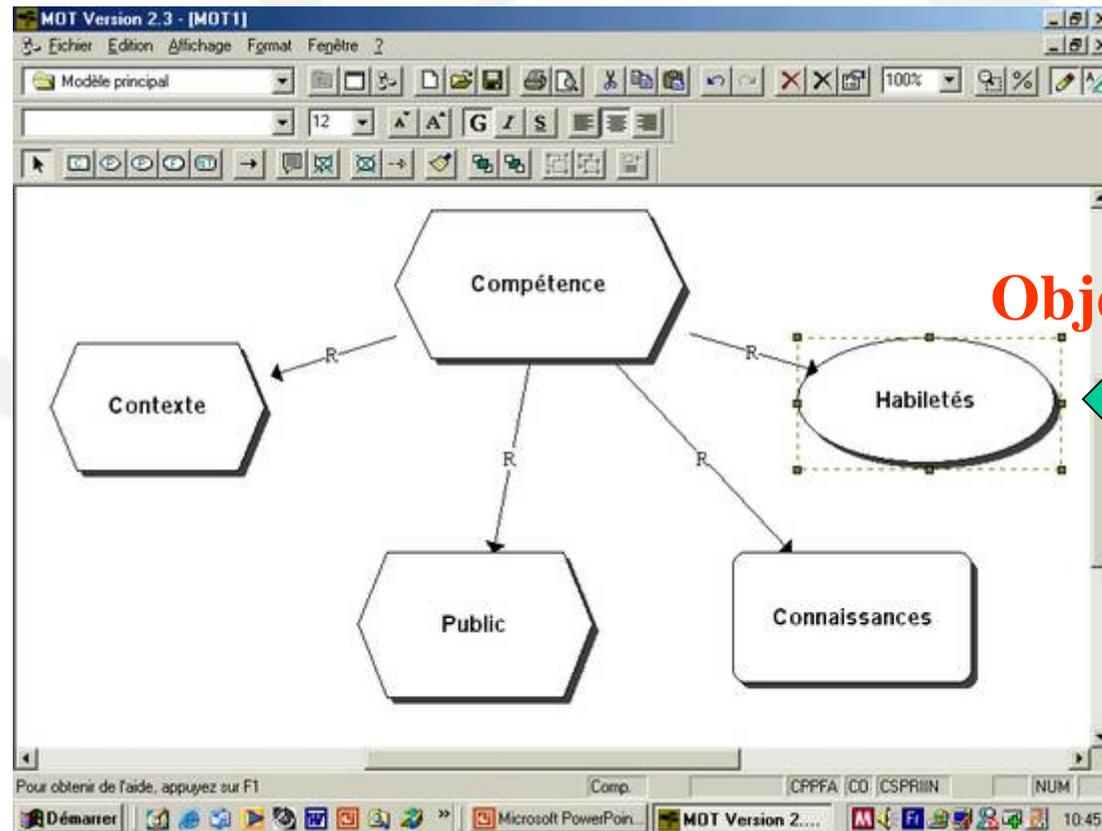
# Construire un modèle sencillo

Vista de la pantalla principal una vez los objetos unidos entre si



# Construir un modelo sencillo

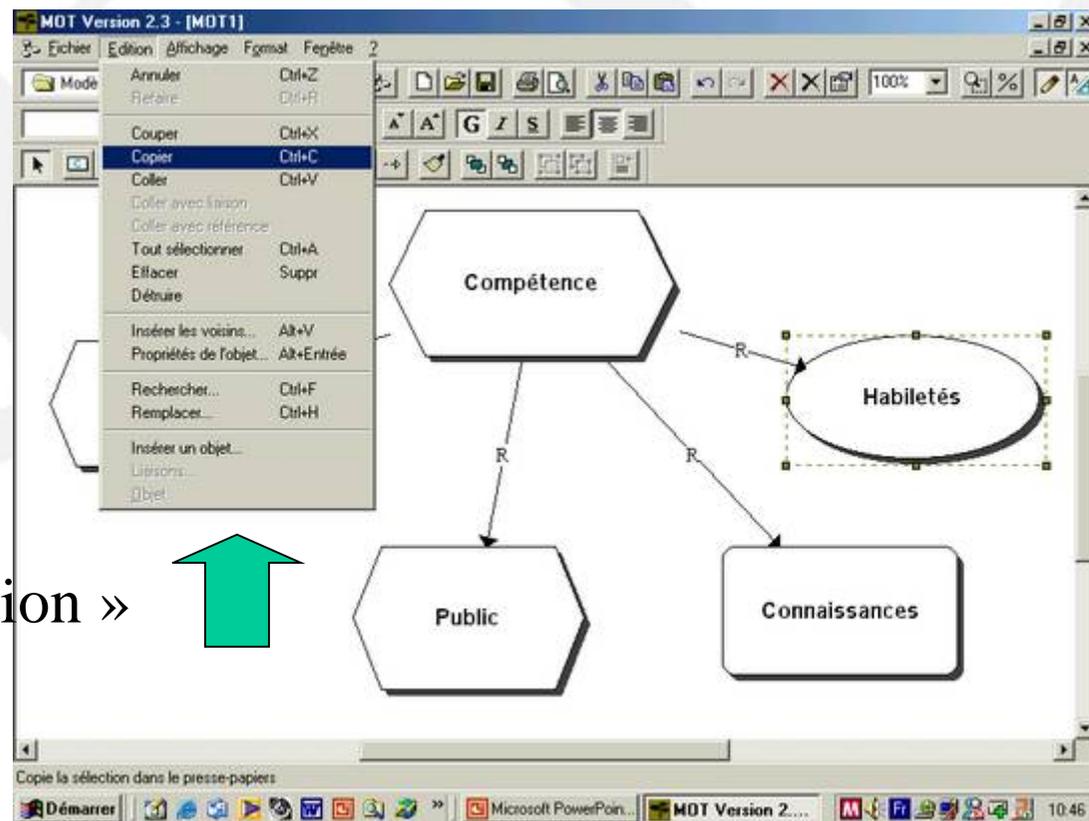
Si queremos detallar uno de los objetos creando una nueva pantalla de nivel inferior, seleccionar aquel objeto haciendo un clic en su centro con el botón izquierdo del ratón.



# Construir un modelo sencillo

Luego copiar este objeto haciendo un clic sobre el botón « Edition » y luego sobre « copier ».

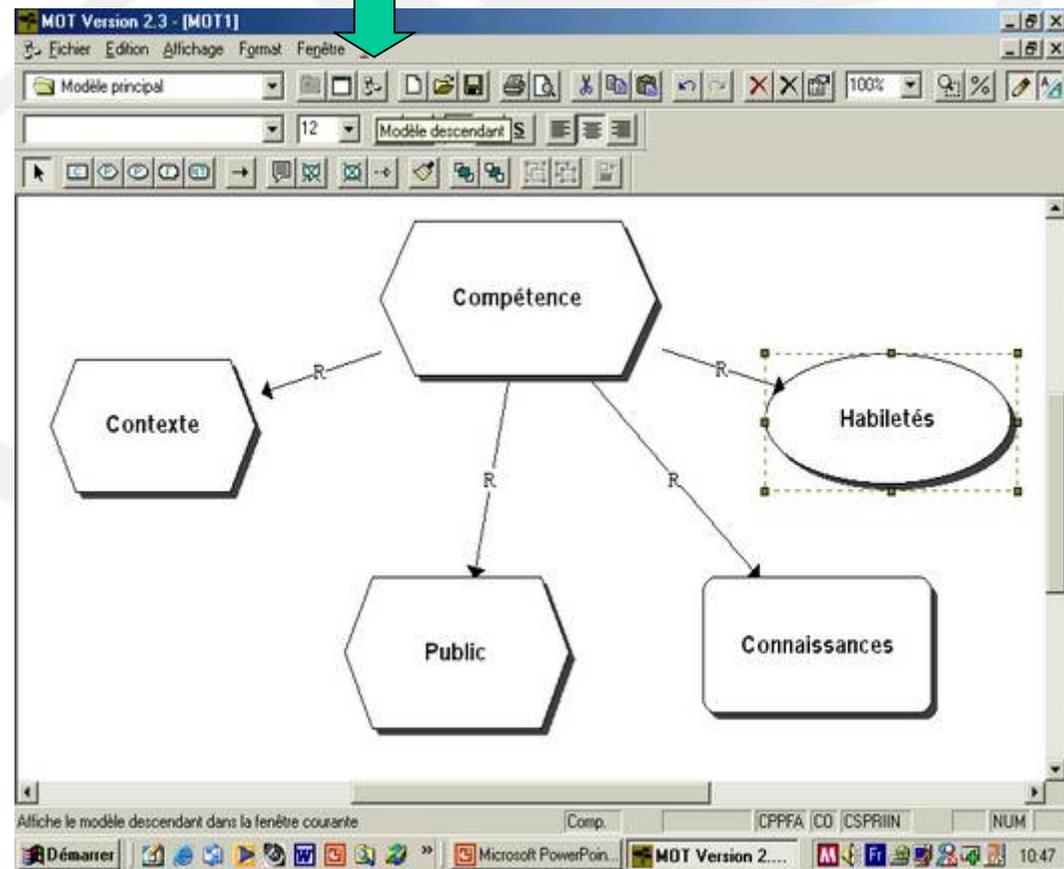
Menú « Edition »



# Construir un modelo sencillo

Botón de selección de un modelo inferior o submodelo.

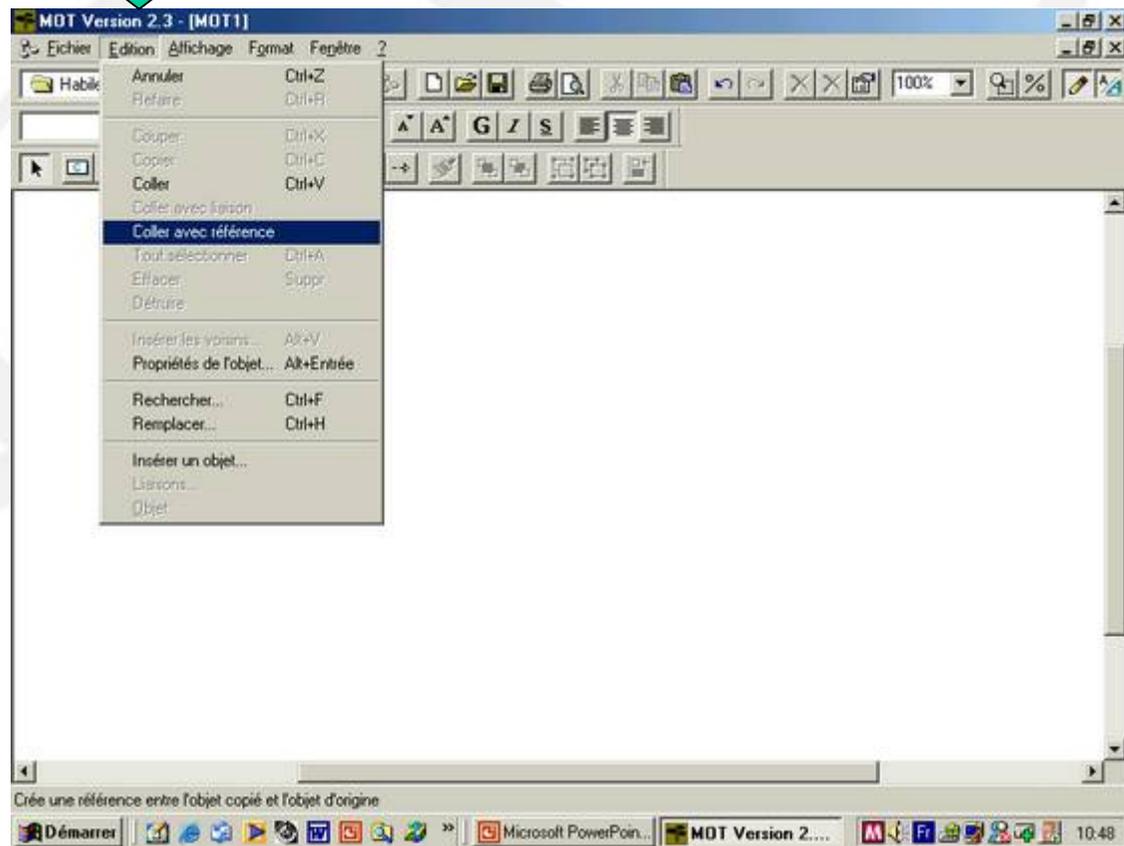
Hacer un clic sobre el botón « modèle descendant » para acceder a una nueva pantalla de nivel inferior (virgen).



# Construir un modelo sencillo

Hacer un clic sobre « Edition » y luego  
« coller avec référence ».

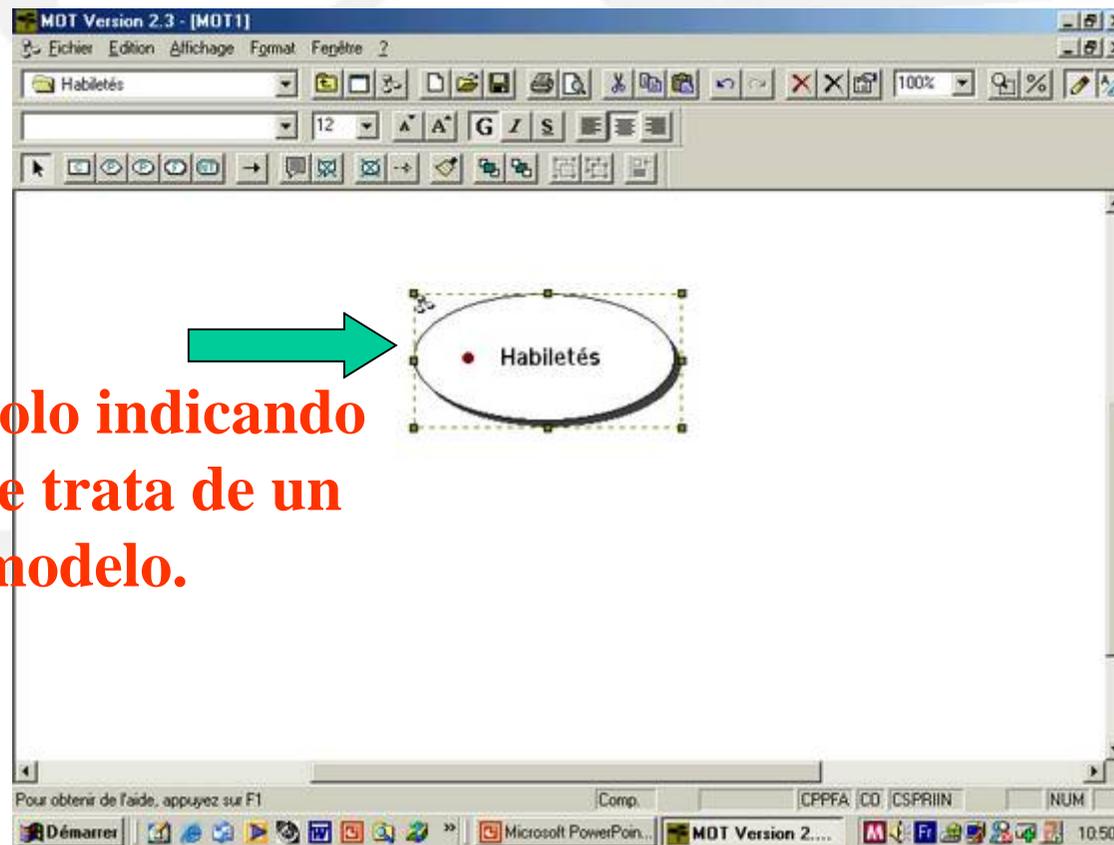
Una vez situado en la nueva pantalla, copiar el objeto inicial seleccionando el menú « Edition » y luego « coller avec référence ».



# Construir un modelo sencillo

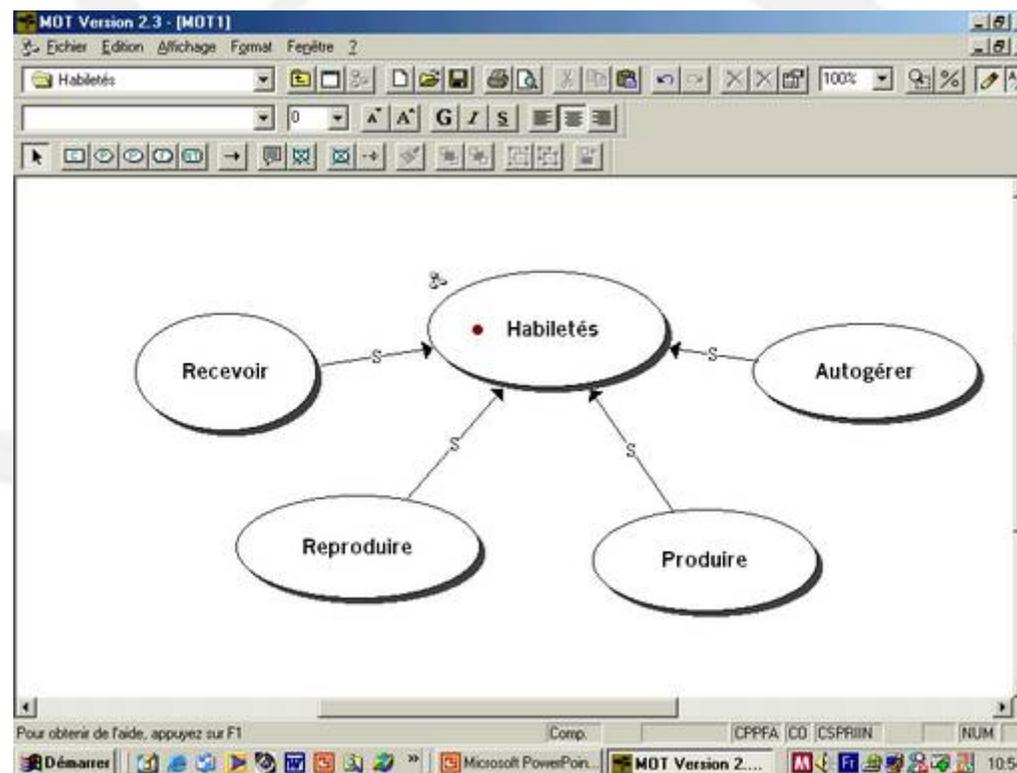
El objeto inicial queda reproducido en la nueva pantalla.

**Símbolo indicando  
que se trata de un  
sub-modelo.**



# Construir un modelo sencillo

Para representar los diferentes objetos unidos al procedimiento « Habilidadés » procederemos como anteriormente, eligiendo nuevos objetos e uniéndolos con nuevos tipos de enlaces.

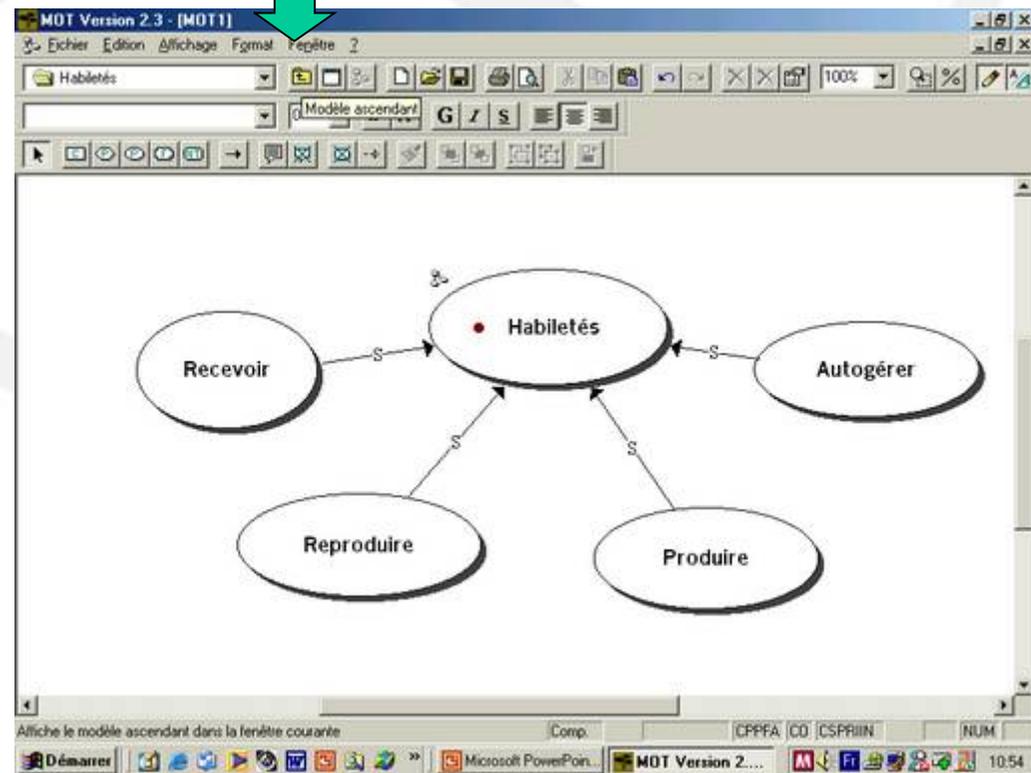


# Construir un modelo sencillo

Modelo de nivel superior

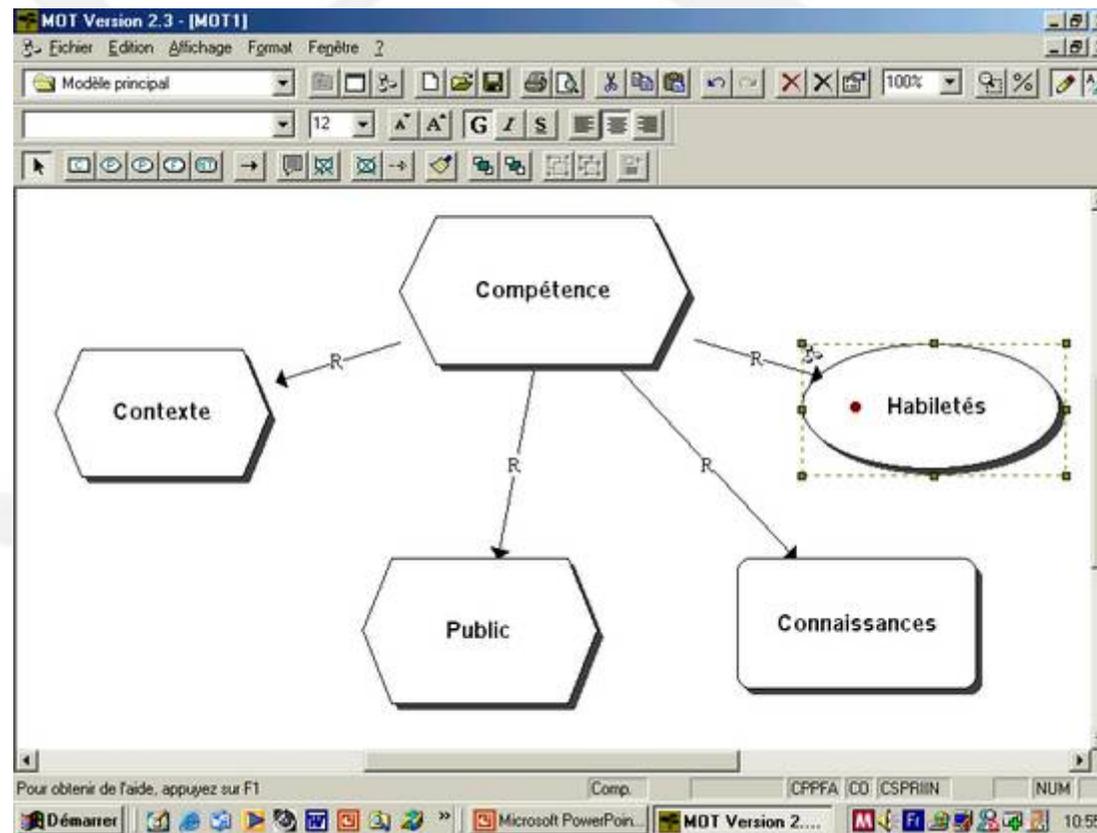


Para volver a la pantalla principal, hacer un clic sobre el botón « Modèle ascendant ».



# Construir un modelo sencillo

Nuestro modelo de conocimientos está terminado.



# Representación de una competencia

El modelo que acabamos de realizar representa una de las definiciones de « **compétence** » o sea : enunciado que pone en relación, un **público determinado**, dentro de un **contexto** preciso, una **habilidad** y el dominio de **conocimientos** sobre el cual esa habilidad se aplica.