Guía Didáctica

Taller: Fundamentos visuales y experiencia de usuario para moodle 4.0

Plan VES III

Presentación:

En esta guía encontrarán la descripción del curso-taller “Fundamentos visuales y experiencia de usuario para moodle 4.0”, destinado a equipos de Educación a Distancia, áreas de Tecnologías o similares, y docentes en general de la Universidad Nacional de Cuyo que publiquen contenido en Moodle.

Intentaremos brindarles por medio de ella, una breve presentación de los contenidos del curso en sí, como también de la metodología de trabajo que se propone para abordarlos.

Equipo docente:

- **Profesor y contenidista:** Sosa Eula, Marcos.
- **Administración de usuarios en Moodle y tutoría virtual:** Natalia Marengo.

Contacto:

Universidad Nacional de Cuyo: Sistema Institucional de Educación a Distancia
capacitacion_ead@uncu.edu.ar - sied@uncu.edu.ar

Facultad de Artes y Diseño: Área de Tecnologías para el Aprendizaje y la Comunicación
tac@gm.fad.uncu.edu.ar

Contextualización:

En contextos actuales de enseñanza y aprendizaje, entornos e-learning, ecosistemas transmedia y el reciente advenimiento de las inteligencias artificiales, es fundamental pensar el desarrollo de competencias en los equipos interdisciplinarios y docentes que permitan crear Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (en adelante EVEA) adecuados para esta realidad tecno-socio-cultural.

Los y las estudiantes actuales del sistema de educación superior conviven desde edades muy tempranas con interfaces y tecnologías que les suponen el aprendizaje de un conjunto de

saberes que deben ser contemplados como parte de la “cultura convergente” en la cual se emiten propuestas de educación virtual. Como lo indica Carlos Scolari en “Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas”.Se hace un gran hincapié aquí en el aprendizaje «informal». Esto refleja en parte las nuevas oportunidades para el aprendizaje que están surgiendo en los entornos online - en las plataformas de las redes sociales, entre las comunidades de jugadores, en los «fandoms» de los medios, y en otros sitios similares. Pero la alfabetización mediática no es algo que se vaya a desarrollar solamente porque sí, por el mero hecho de usarlos. Los que más utilizan los medios no son necesariamente los que más alfabetizados están en su consumo.

Este tipo de fenómenos nos dan la pauta sobre algunas variables que debemos contemplar a la hora de desarrollar EVEA: los y las estudiantes cada vez manejan rangos de tiempo de atención más reducidos, los EVEA propuestos “compiten” con otras propuestas de e-learning formales e informales, la experiencia de usuario es una variable importante a la hora de formular estrategias de enseñanza y aprendizaje y todo lo propuesto se emite para un contexto de múltiples plataformas y formatos. El autor, mencionado anteriormente, sobre esto plantea: “Los cambios en la ecología de los medios han dado pie a una discusión sobre la pertinencia de las definiciones tradicionales de alfabetismo mediático y la emergencia de nuevas alfabetizaciones. ¿Aún es posible hablar de «alfabetismo mediático» en un contexto donde el modelo de emisión (de uno para muchos) está siendo desplazado por el paradigma de comunicación (de muchos a muchos) de la red?”

Este contexto nos invita a pensar la producción de Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje con una mirada holística de las herramientas, usuarios, procesos y recursos que deberían contemplarse para satisfacer las necesidades estos grupos sociales de manera eficiente y además para comenzar un debate sobre cómo las tecnologías nos atraviesan culturalmente modificando nuestras conductas y los procesos emergentes dentro de nuestros espacios universitarios, sobre ello, una mirada aguda de la realidad tecno-social puede tomarse de Preciado (2021): “Estamos atravesando un desplazamiento epistemológico, tecnológico y político sin precedentes, que afecta tanto a la representación del mundo como a las tecnologías sociales con las que producimos valor y sentido, pero también a la definición de la soberanía energética y somática de algunos cuerpos vivos sobre otros. Este desplazamiento es aún más relevante porque por primera vez en la historia, la escala en la que se lleva a cabo es planetaria y porque las tecnologías cibernéticas (a pesar de los muchos controles gubernamentales o corporativos) permiten compartir relatos y representaciones de forma simultánea y casi instantánea a escala global.”

Competencias:

Las competencias esperadas se desprenden desde los KIPs o “Indicadores clave de desempeño”. Al finalizar la propuesta se espera que los participantes adquieran las competencias para:

- Aplicar los principios de la experiencia de usuario en el diseño de un LMS.
- Utilizar principios básicos de diseño visual.

- Optimizar la navegabilidad de LMSa partir del diseño de interacciones.
- Diseñar para diferentes dispositivos (pantallas), contemplando las limitaciones de un LMS (Learning Management System).

Objetivos e indicadores de logro:

1. **Entender los principios de la experiencia de usuario en un LMS.**

Para medir el presente objetivo se establecen los siguientes indicadores:

- Una vez completado el curso se pueden identificar y explicar los principios básicos de UX en un sistema de gestión de contenidos (LMS).
- Al finalizar el curso, se pueden identificar y corregir problemas de experiencia de usuario en una sección específica de Moodle (cómo una página de curso).

2. **Comprender los principios básicos de diseño visual.**

Para ello se establecen los siguientes indicadores de logro:

- Los destinatarios pueden identificar y explicar los principios básicos de diseño gráfico que deben contemplarse para lograr una experiencia de usuario adecuada
- Los participantes pueden identificar y corregir problemas de experiencia de usuario en una sección específica de Moodle.

3. **Comprender el diseño de interacciones.**

Para medir este objetivo se especifican los siguientes indicadores:

- Los participantes pueden identificar y explicar los diferentes tipos de interacciones en Moodle desde el análisis de sus propias aulas mediante un enfoque de “niveles y órdenes de anidamiento”.
- Los participantes pueden optimizar la navegabilidad de sus aulas mediante el trabajo práctico en una sección específica de Moodle.

4. **Aprender a diseñar para diferentes dispositivos (pantallas) y contemplando las limitaciones de un LMS (Learning Management System).**

- Los participantes pueden identificar y explicar las variables de diseño que se deben contemplar en Moodle para diferentes dispositivos.
- Los participantes pueden diseñar una experiencia de usuario efectiva para una sección específica de Moodle en diferentes dispositivos.

Contenidos:

Apartado 1: Recomendaciones sobre el entorno Moodle

Aspectos generales, navegabilidad y características de la interfaz de Moodle 4.0 y posteriores. Características y lógicas de un CMS Sistemas de Gestión de Contenidos y LMS Sistema de Gestión de Aprendizaje. Estrategias y técnicas para adecuar el diseño de un aula a los requerimientos de este tipo de sistemas.

Apartado 2: Diseñar contenidos desde la experiencia de usuario

Diseñar estrategias de contenidos y lógicas de usabilidad teniendo en cuenta la lógica de lectura en distintas pantallas. Legibilidad, lecturabilidad y recorridos visuales en soportes analógicos y digitales. Lectura y aprendizaje en contextos multiplataforma. Variables relevantes para el diseño de aula: posibilidades del sistema, recursos y competencias del equipo docente, estrategias de enseñanza y aprendizaje, tiempos de producción.

Apartado 3: El usuario

Aspectos técnicos sobre recursos para este tipo de plataformas: formatos de archivos adecuados, variables de tamaño y consideraciones para adaptabilidad en diferentes pantallas. Recomendaciones básicas para el diseño de actividades y recursos en Moodle, crear recursos visuales desde Google Slides o Canvas. Técnicas y herramientas para mejorar los aspectos UX y UI de un aula virtual en Moodle. Bancos de recursos con licencias Creative Commons.

Metodología:

El cursado del taller consta de una instancia presencial de cuatro horas reloj que se complementa con seis horas reloj de cursado virtual en un aula Moodle. La instancia presencial contempla fases como: desarrollo del temario, discusión de ejemplos y contenidos en equipo y exposición de casos. Por otro lado, en la instancia virtual se abordan aspectos como: reconocimiento de la versión Moodle 4.0, recorrido por el material didáctico e instancias de aplicación práctica de lo desarrollado.

Experiencia práctica virtual:

- **Consigna:** Implementar una estrategia de optimización de contenidos en una unidad temática del aula del docente (como por ejemplo un recurso página).
- **Tiempos de entrega:** Dos semanas disponibles para el ejercicio práctico luego del cierre presencial del taller.
- **Recursos:** Material del encuentro presencial disponible en aula virtual y guías de trabajo como material de consulta para el desarrollo de la actividad.

Evaluación:

Para aprobar el taller, las/los participantes deben:

1. Cursar el tramo presencial del mismo realizando aportes al debate de clase orientados desde los indicadores clave de desempeño.

2. Realizar la actividad virtual que consiste en la entrega de una sección del aula virtual (como por ejemplo un recurso página) que contemple los aspectos planteados en los indicadores clave de desempeño.

Requerimientos tecnológicos:

Los interesados deben contar con notebook o computadora personal con Webcam y micrófono para conectarse a las clases y una conexión a Internet estable con una velocidad mínima recomendada de 100 Mb/s (conexiones de menor velocidad pueden sufrir problemas de interrupciones en las imágenes o en el audio).

De ser posible, asistir con computadora portátil o tablet al encuentro presencial.

Conocimientos previos:

Requiere conocimientos básicos sobre Moodle versión 3 o inferior, tener un perfil de usuario en Moodle y formar parte de un equipo de trabajo en algún entorno virtual de la mencionada plataforma.

Competencias personales:

Automotivación	Capacidad de cada persona de darse las razones, el impulso, el entusiasmo y el interés necesarios para realizar una acción específica o un determinado comportamiento.
Autorregulación	Capacidad que cada persona posee para planear, realizar, supervisar y evaluar sus actividades. Por ejemplo: administrar sus tiempos de estudio o la presentación de trabajos.
Autoevaluación permanente	Valoración del aprendizaje de cada uno (propios métodos, resultados, acciones correctivas)
Trabajo en equipo	Capacidad de integrarse unos con otros para aprender y crecer juntos.
Comunicación asertiva	Habilidad de expresar ideas (positivas/negativas) y sentimientos de una manera abierta, honesta y directa, respetando al otro y a uno mismo (Guevara, 2011).

Plan de trabajo-Cronograma:

El curso tendrá dos ediciones, por lo que deberá elegir una de ellas para participar, considerando las fechas indicadas a continuación. Es importante que tenga en cuenta que los cupos son limitados y, además, se llevará a cabo una instancia presencial como parte de las actividades del curso.

Primera edición presencial	Martes 24 de Octubre de 2023
Segunda edición presencial	Martes 31 de Octubre de 2023

La instancia presencial del taller consta de cuatro horas reloj a dictarse en el Laboratorio Digital Educativo de la Facultad de Artes y Diseño. El recorrido por la propuesta virtual y por consiguiente los contenidos y actividades propuestos en este espacio requieren una carga horaria de seis horas reloj. Por lo tanto la propuesta global se conforma por un total de diez horas reloj.

Cupo: 30 lugares por taller

Bibliografía:

Auir Retegui Uria - Diseño de Experiencias - Experimenta 79. Diseño de experiencias: Funcionalidad, placer y bienestar.

Cruces, F. (2017) ¿Cómo leemos en la sociedad digital? Lectores, booktubers y prosumidores. Fundación Telefónica.

Norman, D. (2010) El diseño de los objetos del futuro: La interacción entre el hombre y la máquina.

Salmond, M. Ambrose, G. (2014). Los fundamentos del diseño interactivo. Una introducción a las artes visuales aplicadas. Barcelona: Editorial Blume

Scolari, C. (2018). Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula. H2020 Research and Innovation Actions

Scolari, C. (2018). Las leyes de la interfaz. Barcelona: Editorial Gedisa

Cibergrafía:

https://docs.moodle.org/all/es/P%C3%A1gina_Principal
https://transmedialiteracy.org/the-dissemination/