PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: TÉCNICO EN DISEÑO E INTEGRACIÓN MULTIMEDIA
- Código del Programa de Formación: 524139
- Nombre del Proyecto: DESARROLLO DE MATERIAL MULTIMEDIAL PARA LA PROMOCIÓN DE PROGRAMAS DEL CEAI (MEDIA TEC)
- Fase del Proyecto: EVALUACIÓN
- Actividad de Proyecto: EJECUTAR LAS PRUEBAS NECESARIAS PARA VALIDAR Y ENTREGAR EL PRODUCTO AL CLIENTE SEGÚN LOS PARÁMETROS ESTABLECIDOS
- Competencia: DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar: VALIDAR EL PROTOTIPO CON EL DIRECTOR DEL PROYECTO MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL GUIÓN TÉCNICO DEJANDO CONSTANCIA EN LA LISTA DE CHEQUEO.
- Duración de la Guía: 30 horas

2. PRESENTACIÓN



1. Adaptado de: freepik.com

Apreciado Aprendiz del técnico Diseño e integración de multimedia, en la presente guía se encontrará las herramientas necesarias para adquirir conocimientos acerca de la usabilidad, y la experiencia de usuario en el desarrollo de proyectos multimedia.

"El usuario debe ubicarse en el centro de toda decisión de diseño: ***no sólo diseñamos productos, sino que diseñamos la experiencia de usuario****. No es posible entender una producto (web, móvil, interactivo) de su uso, su entorno o las necesidades, gustos y motivaciones de sus usuarios."*

A través de ello se logra:

- Interfaz amigable e intuitiva.
- Diseño y contenido acorde a la multimedia.
- Buena experiencia del usuario.

Lo invito entonces, a participar activamente de este proceso de enseñanza aprendizaje a través de cada una de las siguientes actividades pensadas para usted.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión inicial.

Reconocer la importancia de la usabilidad de un producto multimedia, mediante la observación y análisis.

Conformando grupos de máximo 3 aprendices se analizará el Video:
https://www.linkedin.com/learning/experiencia-de-usuario-ux-esencial/que-es-la-experiencia-de-usuario?u=84303994

Al finalizar, dar respuesta al siguiente interrogante

¿Por qué es importante la experiencia de usuario en un producto multimedial?

La respuesta deberá ser socializada, utilizando la técnica didáctica de la mesa redonda.

Una vez terminada la actividad, se realizará la retroalimentación pertinente y se despejarán las dudas que surjan.

Duración de la actividad: 1 hora
Tipo de actividad: Grupal
Ambiente Requerido: Informática.
Materiales: Computadores, tablero y marcadores, televisor / video beam.

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.

Actividad 1

Identificar la diferencia de los siguientes términos: Usuario, Accesibilidad y Usabilidad, a través de la didáctica mantel de área.

El instructor repartirá un pliego de papel bond a los grupos conformados, estos deben ser de 4 aprendices, el papel será dividido en 4 cuadrantes y un quinto en el centro, cada aprendiz en su cuadrante consignará

su concepto sobre usuario, accesibilidad y usabilidad. Una vez indique el instructor, se socializarán los términos y deberán definir un solo concepto, el cual será consignado en el quinto cuadrante ubicado en el centro del papel. Esta conclusión será socializada por un representante del grupo al resto de los aprendices.

Una vez terminada la actividad se realizará la retroalimentación pertinente y se despejará las dudas que surjan.

Duración de la actividad: 3 horas.
Tipo de actividad: Grupal
Evidencia de aprendizaje: Documento con la conclusión de la actividad enviar a través del espacio ubicado en la opción Evidencias en la plataforma Territorium
Ambiente Requerido: Informática.
Materiales: Computadores, tablero y marcadores, televisor / video beam.

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

Validar el prototipo con el cliente de acuerdo con el guión técnico



2. Adaptado de: freepik.com

Actividad No 1.

En la usabilidad encontramos principios importantes al momento de desarrollar un proyecto multimedia, Don Norman, **Director of The Design Lab at the University of California, San Diego at Nielsen Norman Group, miembro de la Academia Nacional de Ingeniería, miembro de IDEO y ex Vicepresidente de Apple, propone los** los 5 principios del diseño e interacción (conocido también como IxD)

Estos principios son:

1. **Consistencia**
2. **Affordance**
3. **Previsibilidad**

4. **Feedback**
5. **Learnability**

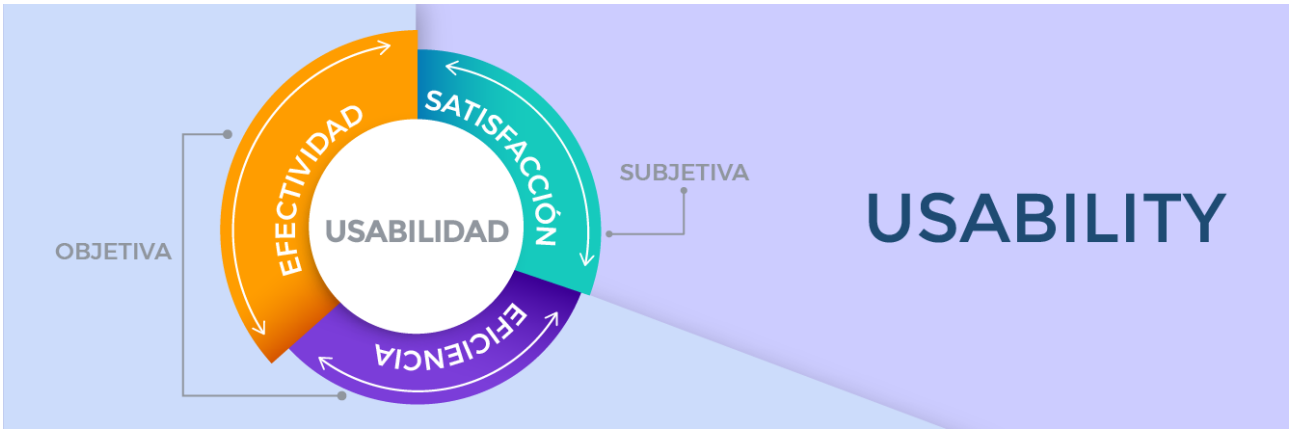
La clase iniciará con la explicación magistral por parte del instructor sobre la temática propuesta, una vez apropiado el tema, los aprendices deberán aplicar y verificar que los 5 principios se cumplan en todos los elementos de interacción presentes en las interfaces gráficas del proyecto formativo.

Los aprendices podrán realizar consultas adicionales en internet, se recomienda el uso de la base de datos de la biblioteca virtual de Sena. http://biblioteca.sena.edu.co/paginas/bases.html

Realizar las actualizaciones necesarias en el diseño de las interfaces gráficas del proyecto formativo aplicando los principios del diseño e interacción.

Duración de la actividad: 5 horas.
Tipo de actividad: Grupal.
Evidencia de aprendizaje: Imagen de cada interfaz actualizada, enviar a través del espacio asignado, ubicado en la opción Evidencias en la plataforma Territorium
Ambiente Requerido: Informática.
Materiales: Computadores, tablero y marcadores, televisor / video beam.

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento



3. Adaptado de: freepik.com

Diligenciar Lista de chequeo como herramienta de verificación de la usabilidad y la accesibilidad del producto

Es importante tener en cuenta que la usabilidad es la medida de la calidad de experiencia que tiene un usuario cuando interactúa con un producto o sistema. Esta medida se toma a través de un estudio de la relación que se produce entre las herramientas y quienes las utilizan.

Con este ejercicio se logra determinar la eficiencia en el uso de los diferentes elementos dispuestos en las pantallas y la efectividad en el cumplimiento de las tareas que se pueden llevar a cabo a través de ellas. Por su parte, el concepto de accesibilidad hace referencia a la posibilidad de acceso al sistema que tienen las

personas en general.

1.1 La clase iniciará con la explicación por parte del instructor sobre las listas de chequeo como herramienta para realizar test de usabilidad y cuáles son las etapas que se deben cumplir para que la prueba sea efectiva, ya que a través de ellas se podrán identificar los errores más comunes de usabilidad y accesibilidad para corregirlos posteriormente en el proyecto que se esté desarrollando.

Una vez apropiado el tema, tomando como referencia el proyecto formativo, los aprendices deberán preparar la lista de chequeo de acuerdo a los siguientes puntos:

- Definición de hipótesis
- Definición de métricas - objetivas y subjetivas
- Tareas y escenarios
- Reclutamiento - selección de usuarios

1.2 Una vez definida la lista de chequeo, cada grupo deberá aplicarla con usuarios reales y realizar las siguientes acciones:

- Analizar los resultados obtenidos de la prueba
- Identificar las opciones de mejora
- Realizar las correcciones pertinentes en el proyecto formativo de acuerdo a los hallazgos encontrados.

Deberán registrar los resultados de la actividad en un documento, como soporte del proceso de validación y verificación de la usabilidad y presentar las interfaces del proyecto formativo con los ajustes realizados.

Duración de la actividad: 20 horas.
Tipo de actividad: Grupal.
Evidencia de aprendizaje: Documento digital, enviar a través del espacio asignado, ubicado en la opción Evidencias en la plataforma Territorium
Ambiente Requerido: Informática.
Materiales: Computadores, tablero y marcadores, televisor / video beam.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Desarrolle la evaluación del proceso formativo teniendo en cuenta las fortalezas y debilidades que usted identificó en el transcurso del trimestre. Proponga recomendaciones que apunten hacia la mejora del proceso de formación en cuanto a la metodología de enseñanza-aprendizaje, ambientes, recursos didácticos, horario y compañeros de grupo.

Duración de la actividad: 1 hora.
Tipo de actividad: Individual
Evidencias de aprendizaje: Socialización.

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: Evaluación teórica de conocimientos. Talleres de investigación**.** **Evidencias de Desempeño:** Socialización en el ambiente. **Evidencias de Producto:** Test de usabilidad Interfaces	• Codifica los elementos de la usabilidad de acuerdo a los principios del usuario • Identifica la importancia de la usabilidad para crear una multimedia	Técnica: Formulación de preguntas Instrumento: Cuestionario Técnica: Observación Instrumento: Lista de chequeo Técnica: Valoración de producto Instrumento: Lista de chequeo

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Usabilidad: cualidad de la página web o del programa informático que son sencillos de usar porque facilitan la lectura de los textos, descargan rápidamente la información y presentan funciones y menús sencillos, por lo que el usuario encuentra satisfechas sus consultas y cómodo su uso.

experiencia de usuario: la experiencia de usuario es el conjunto de factores y elementos relativos a la interacción delusuario, con un entorno o dispositivo concretos, cuyo resultado es la generación de una percepción positiva o negativa de dicho servicio, producto o dispositivo.

Interfaz gráfica de usuario: conocida también como **gui** (del inglés *graphical user interface*), es un programa informático que actúa de interfaz de usuario, utilizando un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz. su principal uso, consiste en proporcionar un entorno visual sencillo para permitir la comunicación con el sistema operativo de una máquina o computador.

Accesibilidad: tiene como objetivo lograr que las páginas web sean utilizables por el máximo número de personas, independientemente de sus conocimientos o capacidades personales e independientemente de las características técnicas del equipo utilizado para acceder a la web.

Affordance: es la cualidad de un objeto o ambiente que permite a un individuo realizar una acción.

Call to action: cta (también llamado llamada a la acción) es un botón o enlace situado en nuestro site que busca atraer clientes potenciales y convertirles en clientes finales, normalmente a través de un formulario en una página de destino o landing page.

Think-aloud: es un protocolo utilizado para recopilar datos en pruebas de usabilidad en el diseño y desarrollo de productos, en psicología y en una variedad de ciencias sociales.

Boceto: esquema que contiene solamente los rasgos principales de una obra artística o técnica.

Prototipo: primer modelo que se fabrica de una figura, un invento u otra cosa, y que sirve de modelo para fabricar otras iguales, o molde original con el que se fabrica.

5. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

Herramientas para la usabilidad en la Fundación Sidar (España)
http://www.sidar.org/recur/desdi/traduc/es/visitable/Herramientas.htm

BIBLIOTECA SENA

Bohórquez, M., Reina, A., & Duque, P. (2015). *Diseño e imagen*. Programa Editorial de la Universidad del Valle. Tomado de: http://www.digitaliapublishing.com.bdigital.sena.edu.co/visor/44026

TADEO, L. (1993). Color, Reflexiones. Tomado de:
http://www.digitaliapublishing.com.bdigital.sena.edu.co/visor/37947

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Arlex Alexis Roa**	**Instructor**	**CEAI**	**Octubre 2017**

8. CONTROL DE CAMBIOS

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	**Karen Andrea Saldarriaga Ramírez**	**Instructor**	**CEAI**	**Abril 2020**	**Actualización y formato**

					contenido