



1

**Enseñar y Aprender en
los EVEA
Evaluación de la
percepción del diseño
basado en las emociones**

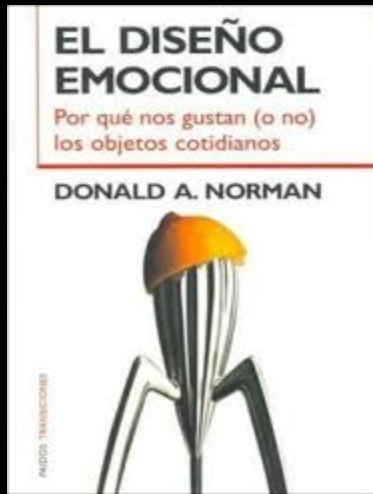
Developer: Makes a simple, intuitive UI

Encuesta estudiantes modalidad semipresencial

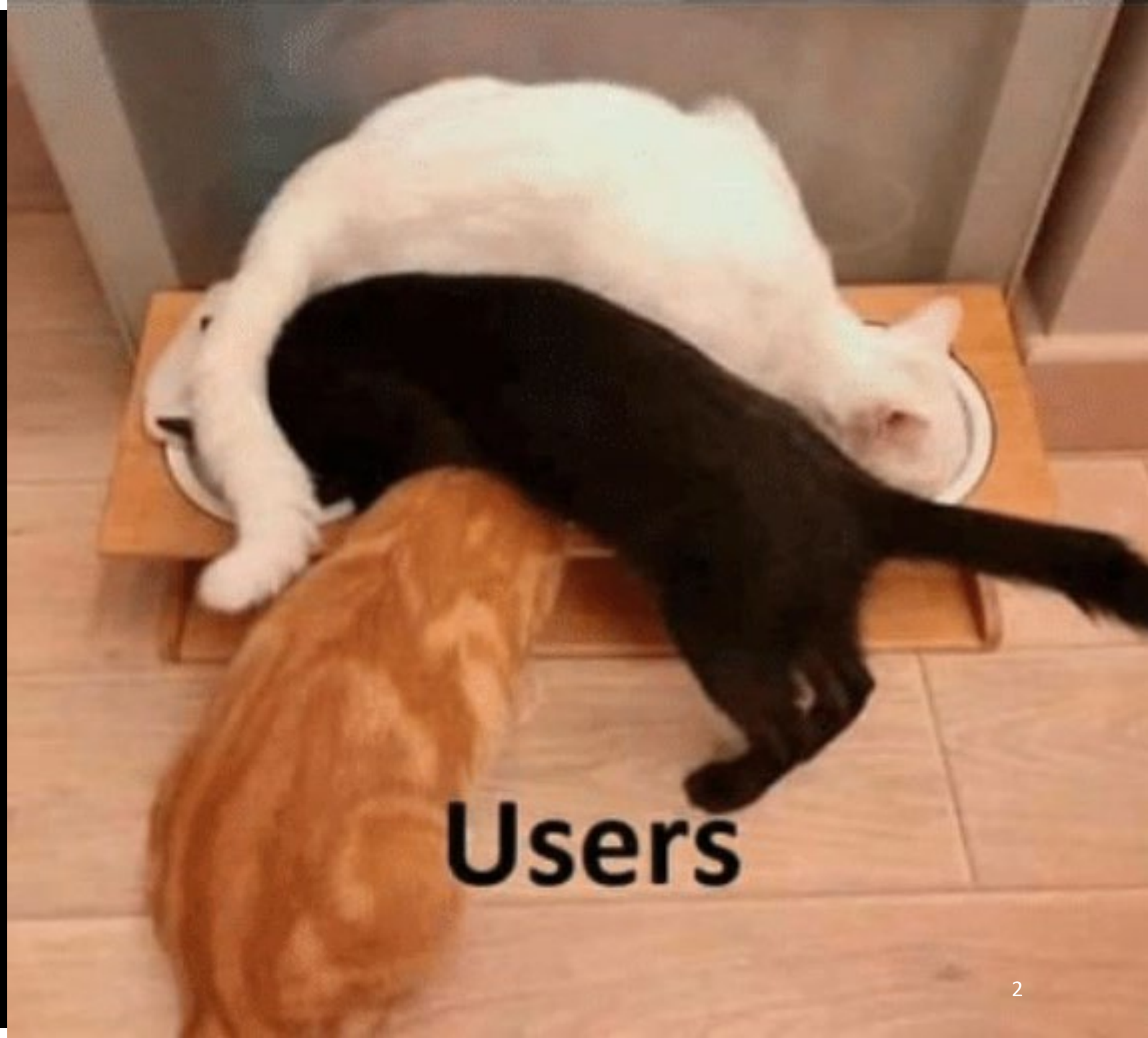
CURZA UNCo



MODELO COGNITIVO DE NORMAN



La comprensión de la interfaz y del modelo normalmente es funcional, pero no siempre produce lo que se espera.



EL AULA VIRTUAL Y SUS ACTORES EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA

Viviana Svensson

Codirectora PI V-113 2018-20121

Maestranda en “Metodología de la Investigación Científica- Becaria CIN -PERHID (2018-2019)



Objetivos

- Indagar acerca de la percepción que los estudiantes tienen sobre el diseño de las virtuales del Profesorado en Lengua y Comunicación Oral y Escrita, modalidad semipresencial, del CURZA.
- Elaborar el dispositivo de recolección de datos.
- Analizar los resultados.

NIVELES DE DISEÑO

Población: 100 estudiantes activos modalidad semipresencial

Muestra: 33 encuestas

Nivel Visceral

Es un nivel preconsciente, anterior al pensamiento. Se centra en la apariencia externa de las cosas, nos permite formar las primeras impresiones sobre el funcionamiento, credibilidad y valor de lo que tenemos en frente.

Nivel Conductual

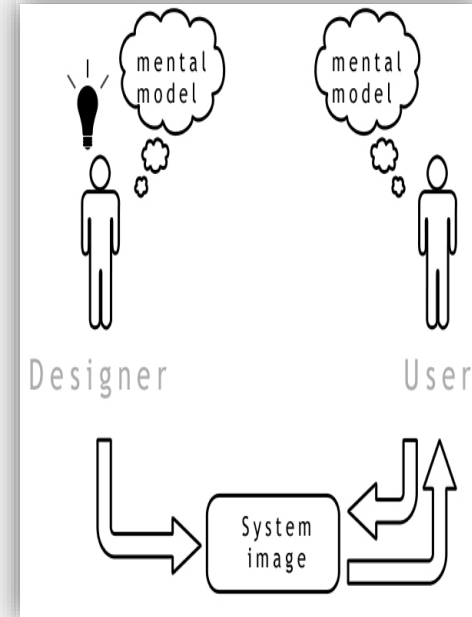
Se evalúa el aspecto funcional del diseño, la calidad de uso, la performance. El nivel conductual domina la atención y el esfuerzo por parte de los diseñadores.

Nivel Reflexivo

Involucra lo emotivo, el orgullo, la satisfacción y la carga de sensaciones, e incluso los valores que una persona otorga al objeto.

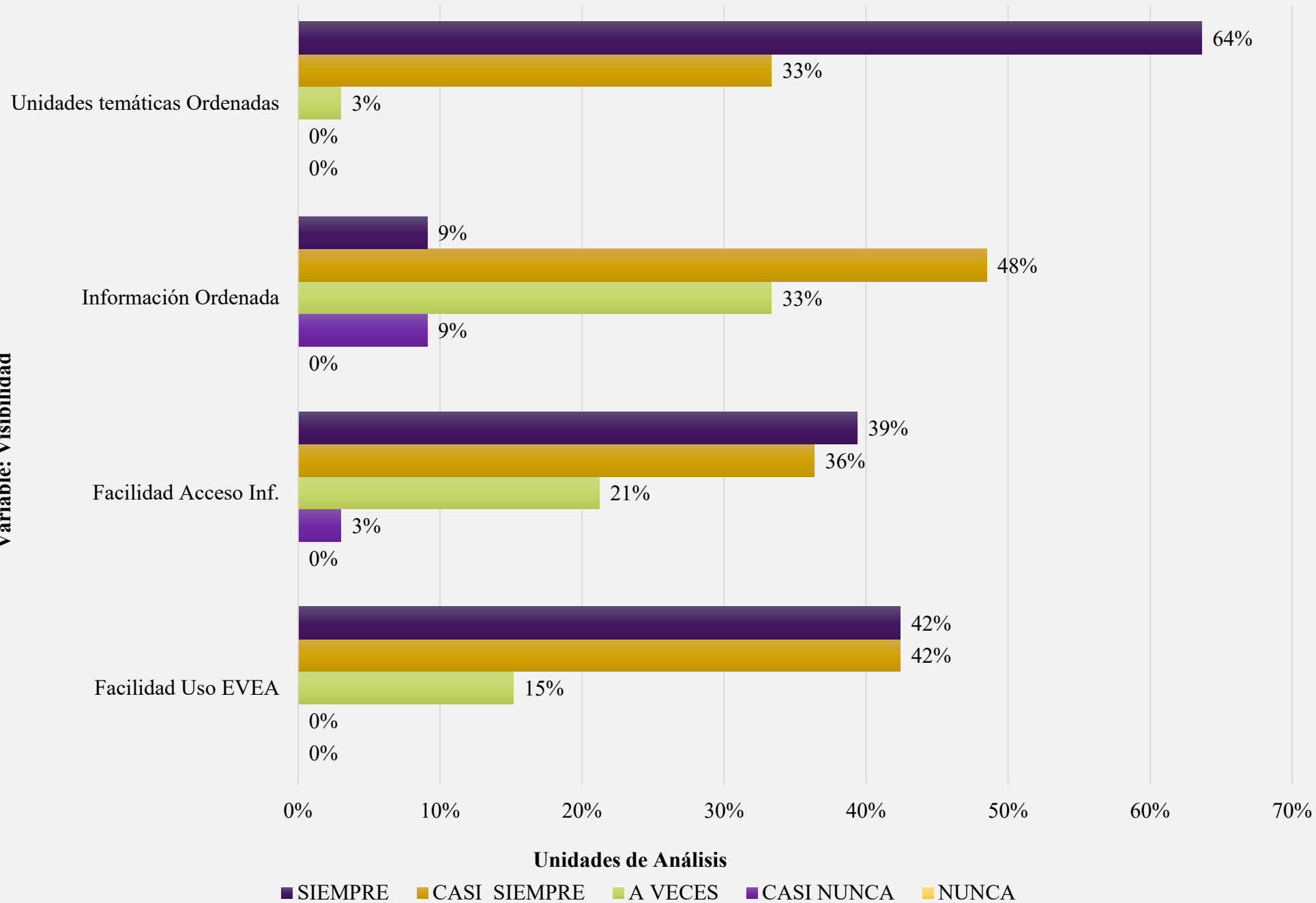
En este nivel es válido preguntarse cómo un producto se ajusta a la autoimagen del usuario, si tiene un reflejo positivo o negativo, si el usuario es capaz de relacionarlo a historias o si es capaz de conectar con otras personas por medio de este producto.

Escala Likert

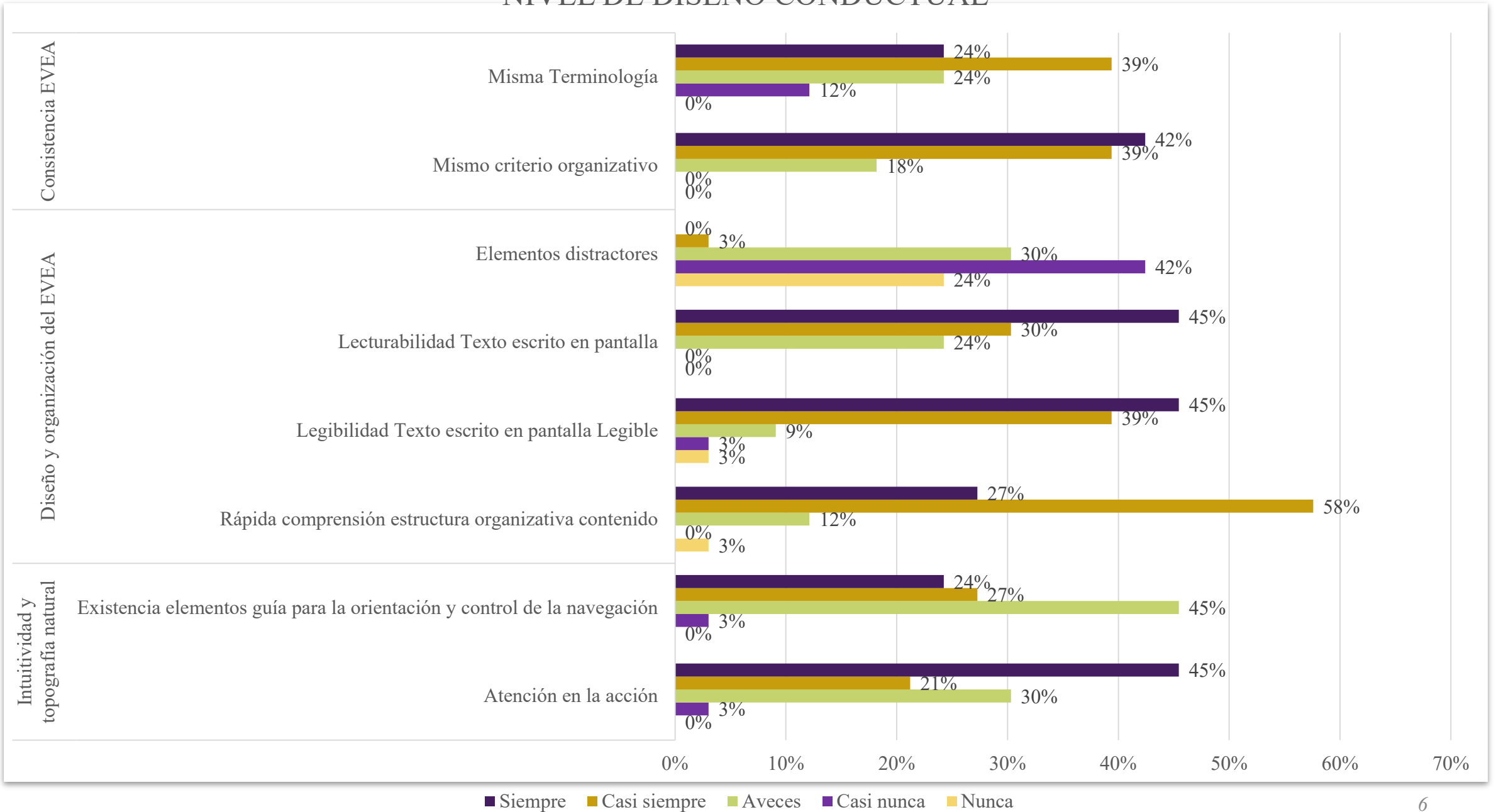


NIVEL DE DISEÑO VISCERAL

Variable: Visibilidad



NIVEL DE DISEÑO CONDUCTUAL





NIVEL REFLEXIVO

Aulas virtuales más completas y fáciles para navegar y ricas para la construcción del aprendizaje

1

Rol de la Información

- Textos Obligatorios no digitalizados
- Dificultades para encontrar:
 - las clases
 - Los TP
- Información desorganizada

2

Rol Docente

- Ausencia del docente
- Falta de seguimiento
- Espacios no habilitados
- Información importante publicada en lugares poco habituales
- Falta de renovación del aula.
- Fechas de entrega TP incoherentes
- Links rotos

Foros

- Mensajes dejados por los docentes no están a la vista fácilmente.
- Los docentes tardan en responder.
- Poco seguimiento de los foros
- Las explicaciones en el foro son réplicas de las clases teóricas. No sirven.
- Los foros están desorganizados.

3

Rol del estudiante

- Falta de familiaridad y conocimiento del entorno y la tecnología:
 - Dificultad para completar el perfil
 - Subir archivos y entregar TP
 - Para comprender la organización de la materia
 - Leer en pantalla

Otras dificultades

- No llegan las notificaciones
- No ser matriculada a tiempo
- Aulas de años anteriores eliminadas
- Dificultades con la conectividad

?

**Dificultades
manifiestas**

REFERENCIAS

NORMAN, D. (2011) *La Psicología de los objetos cotidianos*. 5ta. Ed. San Sebastián: Nerea.

BRANTES, A. Hablemos del Diseño y las Emociones III: Modelos teóricos en la disciplina del Diseño y las Emociones. http://disenoyemociones.com/hablemos_de/disenoyemociones3.html. [24 de marzo de 2019]

KANTAR Information is Beautiful Awards (2015) “Perceptions of Probability and Numbers” <https://github.com/zonination/perceptions> Consultado 12 de mayo de 2019.
Universidad Católica de Valparaíso. “Construyendo una encuesta tipo”. Recursos de apoyo para el rol docente. En línea: http://aula.virtual.ucv.cl/aula_virtual/recursos/18/index.html.

MCKAY, E.(2010) “Intuitive UI: What the heck is it?”. En UX DesignEdge. Post June 8th, 2010. <http://www.uxdesignedge.com/2010/06/intuitive-ui-what-the-heck-is-it/>[4 abril de 2019]



PI V-113

Viviana Svensson ✉ vivianasvensson@Hotmail.com