

Tema: Aplicación educativa para el aprendizaje del conocimiento del medio

En la segunda práctica, los alumnos de cada uno de los grupos subirán un vídeo corto a una plataforma que se indicará más adelante donde el objetivo es comentar los prototipos actuales con la funcionalidad de ambos módulos entre los alumnos de informática antes de realizar la fase de evaluación con los alumnos de Educación.

Esta práctica tiene dos partes:

- **Parte grupal – Primera fase:** Realización del vídeo explicando los prototipos actuales y la interacción del usuario con los mismos (aunque todavía haya partes que no se encuentran implementadas). El vídeo puede ser realizado con cualquier aplicación, usando un Smartphone, un capturador de pantalla (plugin screencastify para Chrome) o lo que consideréis necesario. Lo que es importante es que el vídeo describa **DETALLADAMENTE toda la interacción que realizará el usuario con nuestra aplicación y que contenga al principio del mismo la estructura de lo que se va a describir** (Por ejemplo, primero se describirá el módulo del niño que consta de pantalla de login, Luego se describirá el módulo del profesor, que contendrá X pantallas. La primera será la pantalla donde...).
Fecha: 18 de Marzo del 2016.
- **Parte individual:** Una vez que el vídeo esté realizado y subido a la plataforma, los compañeros del resto de los grupos tendrán que visualizar los vídeos de forma individual y proveer mejoras respecto a la usabilidad de la aplicación desarrollada en base a unos criterios de evaluación. Esta parte de evaluación entre iguales ayudará a mejorar la aplicación informática que se está desarrollando y a obtener una aplicación más usable en la siguiente práctica. **Fecha: 30 de Marzo del 2016.**
- **Parte grupal – Segunda fase:** Se deberá entregar un documento escrito donde se indiquen todas las mejoras a realizar sobre los prototipos presentados en esta práctica e inclusión de las mismas en los prototipos funcionales que se evaluarán en el siguiente bloque. Estas mejoras deberán estructurarse en:
 - o Mejoras desde la versión v1.0 a los prototipos del vídeo v2.0 donde se podrán incluir tanto mejoras de usabilidad tenidas en cuenta gracias a los aspectos que se comentan en el tema 4 como algunos detalles de los alumnos de educación que les hayáis preguntado posteriormente.
 - o Mejoras desde la versión v2.0 de los vídeos a los prototipos v3.0 gracias a los comentarios recibidos por los compañeros durante esta práctica. En este sentido, se incluirán las mejoras directas. Si hay aspectos que no se tiene claro incluir por no estar de acuerdo con las sugerencias de vuestros compañeros y que se evaluarán en la práctica 3 de la asignatura, se deberán incluir en una sección aparte y razonando porqué no se consideran directamente y se lleva su evaluación a la sesión de evaluación.

Fecha: 06 de Abril del 2016. Este documento tendrá que ser entregado por el campus virtual de la asignatura.

La plataforma que se usará será Cliplt, una red social orientada al aprendizaje basado en vídeo desarrollada en la propia Universidad Rey Juan Carlos y bajo el marco de un proyecto europeo de aprendizaje. El acceso a la plataforma será a través de la siguiente dirección:

<http://clipit.es/urjc>. El usuario de acceso es vuestra dirección de correo electrónico institucional con el @alumnos.urjc.es incluido y el password vuestro DNI.

Cada grupo de trabajo tendrá un espacio privado donde podéis intercambiar ficheros, subir versiones parciales del video, etc. Los elementos que pongáis en este espacio solamente lo verán los componentes del grupo de trabajo.

Cuando finalicéis el vídeo y lo subáis a la parte pública (**NO os olvidéis de publicarlo**), es cuando el resto de compañeros de clase podrá ver lo que se ha hecho en cada grupo. El día 19 de Marzo iniciará la tarea de comentar los vídeos de los compañeros basándose en la rúbrica de evaluación y de realizar comentarios constructivos sobre posibles mejoras a incluir en los prototipos. Tenéis que tener en cuenta los tres ejes de usabilidad que trabajamos en clase: facilidad de aprendizaje, flexibilidad y robustez.

Dentro de estos tres ejes, podéis especificar en concreto también a qué os referís: por ejemplo a algo sobre la visibilidad de las operaciones o las restricciones que aparecerán en la propia interfaz. Al final cada persona tendrá que comentar los 15 vídeos de los grupos restantes. Dado que formará parte de la nota de la práctica, los comentarios deben ser detallados en base a estos tres ejes, aportando ideas a vuestros compañeros y relacionarlas con los principios de usabilidad que hemos visto en el tema 4.

Cliplt os guiará en el proceso de los comentarios a los vídeos de los compañeros y os obligará a comentar en base a los tres ejes: facilidad de aprendizaje, flexibilidad y robustez. Esta guía se ofrece para que sea más fácil centrarse en uno de los aspectos y desarrollarlo de una forma más detallada. Adicionalmente, vais a poder etiquetar con otras palabras clave que hemos visto en el propio tema o poner etiquetas libres que consideréis interesantes y que están asociadas al vídeo.

En Cliplt, al final de la página, tenéis a vuestra disposición el manual del alumno donde viene recogido toda la funcionalidad que permite Cliplt. Además, cualquier duda que os surja la podéis comentar por el CV de la asignatura a través de los foros o escribirme un correo electrónico.

Evaluación de esta práctica:

Tal y como se indicaba en el enunciado general de la asignatura, la evaluación de esta práctica se realizará en dos bloques:

- **Grupal:** El vídeo y el documento con las mejoras será conjunto al grupo de trabajo. La evaluación de este vídeo por parte del equipo docente tendrá en cuenta que el vídeo explique toda la interacción de la aplicación de forma detallada de forma que permita a una persona externa poder evaluar la usabilidad de la aplicación. En el caso de las mejoras debe estar estructurado tal y como se indica en la sección anterior. Esta evaluación tendrá un peso del 30% de la nota de esta práctica.

- **Individual:** El otro 70% de la nota será individual y la tarea a realizar será la visualización de los vídeos del resto de los grupos y los comentarios facilitados para promover la mejora de los prototipos respecto a la usabilidad de la aplicación desarrollada en base a una rúbrica de evaluación y a los comentarios constructivos que realizáis al resto de compañeros. Esta parte de evaluación entre iguales ayudará a mejorar la aplicación informática que se está desarrollando.