

AVANCE PROYECTO DEL CURSO



Res. No. 16740, 2017-2021.



Vigilada MinEducación.

SEBASTIÁN BEJARANO - 2190853
JAIRO VERGARA - 2151714
LUIS COLLAZOS - 2171185
ANDRÉS CAMPILLO - 2170481

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE INGENIERÍA
ASIGNATURA DESARROLLO DE EXPERIENCIAS MULTIMEDIA PARA LA WEB
SANTIAGO DE CALI
5 de septiembre de 2021

Planteamiento del problema y análisis del contexto

Con frecuencia se ha etiquetado como una discrepancia entre la “intención” y la “acción”, es decir, la distancia entre lo que una persona tiene la intención de hacer y lo que en realidad hace. En el ámbito académico, la procrastinación supone el hábito de posponer la realización de actividades académicas consideradas importantes por el propio estudiante, afectando así, en este caso, a los resultados presentados en las pruebas parciales (César Ruiz Alva, Abel Cuzcano Zapata, 2017).

Dicha demora le ocasiona malestar emocional al estudiante, por lo que suele manifestar deseos de cambio al respecto. Al menos el 95% de las personas son proclives a la procrastinación y, de éstas, 20% serían procrastinadores frecuentes (Universidad de Calgary-Canadá, 2015).

Piers Steel, investigador de la Universidad de Calgary-Canadá, dice que “existe una tendencia a creer que la procrastinación es un fenómeno reciente, pero me inclino a creer que se trata de un fenómeno que ha existido a lo largo del tiempo, sólo que ha aumentado en años recientes”. Sin embargo, no se puede confundir la procrastinación con retrasar intencionalmente algo, ya que estaríamos hablando de dos conceptos completamente diferentes pero que muchas personas suelen confundir (Anna Rodríguez, Mercè Clariana, 2017).

Oportunidad de solución

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, se puede evidenciar que es necesario que se les brinde a los estudiantes las herramientas necesarias para ayudar a evitar esos resultados deficientes en las pruebas parciales, por lo que surge el interrogante ¿Cómo a través de un sistema multimedia se pueda contribuir en los hábitos de estudio de los estudiantes universitarios, de modo que mejoren su desempeño en las pruebas parciales y que no sea aburrido realizar dichas actividades?

Diseño de la experiencia multimedia centrada en el usuario

Antes

El estudiante con la necesidad de dejar de procrastinar y así mejorar sus resultados de las pruebas parciales, accede al sistema multimedia que ofrece la universidad para aprender cómo manejar mejor su tiempo.

El estudiante deberá ingresar al sistema con su correo institucional y su contraseña, posteriormente se le presentará una animación donde se le mostrará la historia de la experiencia. Por último, el estudiante deberá personalizar su personaje, una vez personalizado iniciará la experiencia multimedia.

Durante

Durante la experiencia el estudiante va a realizar actividades que le permitirán conocer la importancia de organizarse y tener un buen manejo del tiempo. Las actividades que el usuario debe realizar son:

- Organizar el espacio de trabajo
- Planificar las actividades diarias

Además de estas actividades, el usuario durante la experiencia debe realizar 2 actividades que están dirigidas a mantener la atención del usuario y a reducir el nivel de estrés para generar una mejor experiencia, teniendo en cuenta que la atención es un factor determinante para los métodos de organización del tiempo. Dichas actividades son las siguientes:

- Realizar ejercicios de concentración
- Realizar ejercicios de respiración

La historia que se desarrolla a lo largo de la experiencia es sobre un perro que viene del futuro y le cuenta al usuario que ha venido a ayudarlo para que pueda tener ese futuro exitoso que sabe que puede tener. A partir de esto el perro

acompaña al usuario por toda la experiencia dentro del sistema y lo ayuda a completar correctamente las actividades, planteadas anteriormente, dentro del entorno virtual para que al final de la experiencia pueda conseguir ese futuro exitoso. A continuación se muestra por medio de un journey map la experiencia multimedia con mayor detalle.