

<https://es.overleaf.com/project/6228237696c735b996b489e6>

Herramienta móvil con objetos virtuales de aprendizaje usando elementos de gamificación para la capacitación de ofimática básica para los funcionarios de la alcaldía del municipio de Tuluá

**Andersson Steven Cordoba Rivera
Laura Isabel Jimenez Bonilla**

**Universidad del Valle
Facultad de Ingeniería
Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación
Tuluá
2022**

Herramienta móvil con objetos virtuales de aprendizaje usando elementos de gamificación para la capacitación de ofimática básica para los funcionarios de la alcaldía del municipio de Tuluá

Andersson Steven Cordoba Rivera

Código 1765606

andersson.cordoba@correounivalle.edu.co

Laura Isabel Jimenez Bonilla

Código 1765570

laura.isabel.jimenez@correounivalle.edu.co

Director

Msc. Joshua David Triana

Profesor de la Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación

joshua.triana@correounivalle.edu.co

**Universidad del Valle
Facultad de Ingeniería
Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación
Tuluá
2022**

Trabajo de grado presentado por
Andersson Steven Cordoba Rivera

Laura Isabel Jimenez Bonilla

Como requisito parcial para la obtención del título de Ingeniero de Sistemas

Joshua David Triana Madrid
Director

Jurado

Jurado

"Hola, mi nombre es Frailejón Ernesto Pérez, te vengo a saludar. No me conoces, pero yo a ti sí sí, yo soy tu amigo, tu amigo Frailejón".

Tabla de Contenido

1. Introducción	1
1.1. Formulación del problema	2
1.2. Descripción del problema	2
1.3. Objetivos	5
1.3.1. Objetivo general	5
1.3.2. Objetivos específicos	5
1.3.3. Entregables	6
2. Alcance de la propuesta	7
3. Metodología	8
4. Desarrollo del proyecto	11
4.1. Plantear el contenido de ofimática para el procesamiento de texto (Microsoft Word y Google Docs) en relación con los Objetos Virtuales de Aprendizaje.	11
4.1.1. Actividad 1.1: Investigación y profundización de documentos relacionados con OVAS.	11
4.1.2. Actividad 1.2: Investigación de los modelos pedagógicos a integrar a la OVA.	18
4.1.3. Actividad 1.3: Definición del temario dentro del aplicativo para Microsoft word y Google Docs.	20
4.2. Determinar las características de diseños de aplicaciones dirigido a personas adultas y de edad avanzada.	24
4.2.1. Actividad 2.1: Investigación y profundización de las características del diseño de la aplicación orientada a personas de edad avanzada.	24
4.2.2. Actividad 2.2: Definición de las características del diseño de la aplicación dirigido a personas de edad avanzada.	32
4.3. Determinar las diversas técnicas de gamificación que se puedan adaptar al problema.	34
4.3.1. Actividad 3.1: Investigación y profundización de las técnicas de gamificación.	34
4.3.2. Actividad 3.2: Definición de las técnicas de gamificación a implementar.	44
4.4. Implementar una aplicación con características de diseño y técnicas de gamificación.	47
4.4.1. Implementación de maquetación de la pantalla de inicio.	47
4.4.2. Implementación de maquetación general de los módulos de aprendizaje.	48
4.4.3. Implementación del contenido de Microsoft Word aplicando los métodos de gamificación e Implementación del contenido de Google Docs aplicando los métodos de gamificación.	50
4.4.4. Implementación de niveles de aprendizaje para el aplicativo.	53
4.5. Realizar pruebas y analizar los resultados obtenidos.	54

5. Pruebas	55
5.1. Realizar pruebas y analizar los resultados obtenidos	55
5.1.1. Etapa de pruebas del prototipo.	55
5.1.2. Creación de un documento con un análisis de los resultados de las pruebas.	56
6. Conclusiones y trabajos futuros	68
6.1. Conclusiones	68
6.2. Trabajos futuros	68
7. Bibliografía	70

Listado de Figuras

3.1. Diseño de Arquitectura, tomado de [1] [2] [3] [4]	9
3.2. Modelo Entidad Relación, Edutext	10
4.1. Ciclo de Vida ISDOA[8]	13
4.2. Fases de ISDOA[9]	14
4.3. Indicadores para la Vida Útil[10]	16
4.4. Actividades de VV del plan de pruebas [10]	17
4.5. Evaluación de Calidad para OA [10]	18
4.6. Primera Pregunta, prueba de Campo	27
4.7. Segunda Pregunta, Prueba de Campo	27
4.8. Tercera Pregunta, Prueba de Campo	28
4.9. Cuarta Pregunta, Prueba de Campo	28
4.10. Quinta Pregunta, Prueba de Campo	29
4.11. Sexta Pregunta, Prueba de Campo	29
4.12. Séptima Pregunta, Prueba de Campo	30
4.13. Octava Pregunta, Prueba de Campo	30
4.14. Novena Pregunta, Prueba de Campo	31
4.15. Décima Pregunta, Prueba de Campo	31
4.16. Onceava Pregunta, Prueba de Campo	32
4.17. Muestra 3	32
4.18. Muestra 2	33
4.19. Tomado de [20]	38
4.20. Patrón de ruta de Onboarding [22]	41
4.21. Ejemplo de pregunta inicial. Tomado de [22]	41
4.22. Estrategias, Tomado de [22]	42
4.23. Perfiles de Usuario, Tomado de [22]	43
4.24. Modelo de Enganche del Jugador Edutext	45
4.25. Perfil 1, Público Objetivo	45
4.26. Perfil 2, Público Objetivo	46
4.27. Perfil 3, Público Objetivo	46
4.28. Perfil 4, Público Objetivo	47
4.29. Maquetación Pantalla Inicio	48
4.30. Maquetación Módulos de Aprendizaje	49
4.31. Iniciar la introducción de Word.	50
4.32. Realizar la primera prueba de Word con éxito.	50
4.33. Desbloquear el nivel de bronce de Word.	51
4.34. Desbloquear el nivel de plata de Word.	51

4.35. Desbloquear el nivel de oro de Word.	51
4.36. Iniciar la introducción de Docs.	51
4.37. Realizar la primera prueba de Docs con éxito.	52
4.38. Desbloquear el nivel de bronce de Docs.	52
4.39. Desbloquear el nivel de plata de Docs.	52
4.40. Desbloquear el nivel de oro de Docs.	52
4.41. Registro exitoso en el aplicativo.	53
4.42. Finalizar con éxito Word y Docs.	53
4.43. Niveles de Aprendizaje para el Aplicativo	54
5.1. Pregunta N°1, Encuesta Uso de Aplicación	56
5.2. Pregunta N°2, Encuesta Uso de Aplicación	57
5.3. Pregunta N°3, Encuesta Uso de Aplicación	58
5.4. Pregunta N°4, Encuesta Uso de Aplicación	59
5.5. Pregunta N°5, Encuesta Uso de Aplicación	59
5.6. Pregunta N°6, Encuesta Uso de Aplicación	60
5.7. Pregunta N°7, Encuesta Uso de Aplicación	61
5.8. Pregunta N°8, Encuesta Uso de Aplicación	61
5.9. Pregunta N°9, Encuesta Uso de Aplicación	62
5.10. Pregunta N°10, Encuesta Uso de Aplicación	63
5.11. Pregunta N°11, Encuesta Uso de Aplicación	64
5.12. Pregunta N°12, Encuesta Uso de Aplicación	65
5.13. Pregunta N°13, Encuesta Uso de Aplicación	66
5.14. Pregunta N°14, Encuesta Uso de Aplicación	67

Lista de tablas

1.2. Porcentajes de la prueba de campo realizada.	4
1.3. Objetivos específicos y entregables	6

Resumen

En este trabajo de grado se diseña, modela e implementa una aplicación para dispositivos móviles Android, mediante el empleo de técnicas de inteligencia artificial y características especiales que presentan esta clase de artefactos, con el fin de utilizarlos como herramientas de soporte útiles en las actividades diarias de los ciclistas.

La aplicación en principio funciona en base a un sistema de recomendación, el cual utiliza los datos compartidos diariamente entre cada persona y su teléfono personal con el fin de generar información relevante y de gran ayuda para la persona en actividades relacionadas con el uso de la bicicleta.

Mediante el uso de un servicio web se mantiene la aplicación en sincronización constante con los datos de todos los usuarios, permitiendo determinar la información más relevante para determinado grupo de personas en base a un estudio de características comunes.

Finalmente, con el desarrollo de la aplicación se busca fomentar el uso de la bicicleta como medio de transporte, deporte y recreación, sacando provecho de sus dispositivos móviles y las ventajas que estos ofrecen en el desarrollo de la vida diaria.

Capítulo 1

Introducción

Hoy en día el acercamiento del ser humano con las tecnologías de información y comunicación (TIC) ha permitido su incorporación en diversos campos. Entre ellos, se puede mencionar las áreas administrativas, las cuales se han visto beneficiadas por los métodos y acciones que incluyen estas tecnologías, permitiendo las automatizaciones o ayudas en tareas que pueden llegar a ser repetitivas en la cotidianidad de estas. Un ejemplo más detallado puede ser el paquete de herramientas Microsoft Office, compuesta por un software de procesamiento de texto (Word), software de hojas de cálculo (Excel), software para la elaboración de presentaciones (PowerPoint), aplicativo de notas digitales (OneNote) y un servicio de correo electrónico (Outlook) ofrecidos por la corporación Microsoft.

La mayoría de las personas pertenecientes a un ente gubernamental, permanecen en el mismo cargo durante años, convirtiéndose en un empleo vitalicio, prescindiendo de mejoras en el desarrollo de sus tareas tales como capacitaciones, cursos, entre otros. Además del poco tiempo libre con el que cuentan para adquirir conocimiento hacia nuevas herramientas, y de la edad con la que cuentan la mayoría de los funcionarios, la cual ronda de los 30 a los 65 años.^[5]

La implementación de estos programas como instrumento de trabajo permitió un avance eficiente en el periodo de culminación para el desarrollo de diversas actividades, sin embargo, debido al poco tiempo de transición hacia el manejo de estas herramientas no ha sido posible la adaptación plena del personal en algunas entidades públicas del territorio tulueño.

1.1. Formulación del problema

¿Cómo apoyar a los funcionarios de la alcaldía del municipio de Tuluá a adquirir conocimiento sobre las herramientas de ofimática, específicamente el procesamiento de texto, evitando que este proceso se sienta como una sobrecarga laboral?

1.2. Descripción del problema

El departamento de las TIC, manifestó una necesidad en cuanto al poco conocimiento que se presenta por parte de los funcionarios de la alcaldía del municipio de Tuluá respecto al manejo de office e incluso de los mismos buscadores. Ocasionado principalmente por el poco interés de brindar capacitaciones para el manejo pleno y óptimo de las herramientas, sin dejar de lado la edad de muchos de los funcionarios que representan cargos importantes dentro de establecimiento,[6] además, los equipos poco eficientes en los cuales desempeñan sus funciones aquellos que incluso solamente soportaban el sistema operativo de Windows XP, al ser ordenadores con tan poca capacidad de procesamiento, no pueden sobrellevar ni siquiera los programas básicos, esto hizo que el personal que necesitaba de ellos los dejaran de lado, tomarán pereza por su uso, recurriendo a desempeñar sus actividades por medio de celulares o tablets personales.

Todavía cabe señalar que los servicios de conexión de internet contratados por la alcaldía del municipio de Tuluá ofrecían tan solo 5 megas para todos los departamentos que laboran dentro de este establecimiento, haciendo aún más difícil la realización de sus tareas. Al comenzar a emplear sus dispositivos tecnológicos personales, optaron por redactar y enviar su información de trabajo por medio de aplicativos poco convencionales como whatsapp, debido a que esto sí lo sabían manejar, o simplemente realizados a mano.

Pese a querer implementar capacitaciones por parte de la alcaldía del municipio de tuluá para suplir la necesidad que viven a diario en el desarrollo de sus actividades laborales, no se han podido lograr con éxito, además que, al divisar el panorama se percibe descontento por parte del personal y poco interés en la adquisición de conocimiento para estas nuevas herramientas, ocasionando que el inconveniente persista y crezca.

Al realizar un trabajo de campo, de la mano con el departamento de las TIC, una encuesta para la obtención de datos más precisos sobre su conocimiento en esta área y como lo desarrollaban cada uno de los departamentos dentro de la alcaldía del municipio de tuluá, se encontró qué:

Conocimiento sobre las herramientas ofimáticas (Microsoft Word y Google Docs)	Divisiones	Implementación de las herramientas ofimáticas (Microsoft Word y Google Docs):
(89 % Manejo pleno - 11 % Manejo básico - 0 % Manejo nulo).	Departamento de las TIC	El personal de esta área manifestó tener el conocimiento de las herramientas.
(26 % Manejo pleno - 10 % Manejo básico - 64 % Manejo nulo).	Departamento Administrativo de Planeación	El personal de esta área manifestó que se implementan mensajes de textos vía WhatsApp para suplir el poco conocimiento de las herramientas.
(60 % Manejo pleno - 21 % Manejo básico - 19 % Manejo nulo).	Secretaría Privada	El personal de esta área manifestó recurrir a la delegación de trabajos en casos donde no están familiarizados con algunas tecnologías
(5 % Manejo pleno - 30 % Manejo básico - 65 % Manejo nulo).	Secretaría de Agricultura y Medio Ambiente	El personal de esta área manifestó el uso de otras herramientas y la delegación de trabajos para aquellos que no sepan usar las herramientas.
(9 % Manejo pleno - 38 % Manejo básico - 153 % Manejo nulo).	Secretaría de Gobierno Convivencia y Seguridad	El personal de esta área manifestó que implementan otros medios para el manejo de la información, tales como WhatsApp o correos electrónicos.
(12 % Manejo pleno - 12 % Manejo básico - 76 % Manejo nulo).	Departamento Administrativo de Arte y Cultura	El personal de esta área manifestó que no usaban estas herramientas cotidianamente por lo tanto no comunican que no es necesario aprender a usarlas.
(29 % Manejo pleno - 29 % Manejo básico - 42 % Manejo nulo).	Secretaría de Hábitat e Infraestructura	El personal de esta área de igual forma manifestó implementar otros medios para el manejo de la información, tales como WhatsApp o correos electrónicos.
(36 % Manejo pleno - 20 % Manejo básico - 44 % Manejo nulo).	Departamento Administrativo de Movilidad y Seguridad Vial	El personal de esta área manifestó recurrir frecuentemente a la delegación de las tareas que requieren el manejo de las herramientas ofimáticas, principalmente redacción de documentos.
(33 % Manejo pleno - 9 % Manejo básico - 58 % Manejo nulo).	Secretaría de Salud	El personal de esta área manifestó usar otras herramientas ya prediseñadas para sus actividades.
(41 % Manejo pleno - 20 % Manejo básico - 39 % Manejo nulo).	Secretaría de Educación	El personal de esta área comunicó usar otras herramientas para realizar sus labores.

Conocimiento sobre las herramientas ofimáticas (Microsoft Word y Google Docs)	Divisiones	Implementación de las herramientas ofimáticas (Microsoft Word y Google Docs):
(13 % Manejo pleno - 40 % Manejo básico - 47 % Manejo nulo).	Secretaría de Bienestar Social	El personal de esta área de igual forma manifestó disponer de otras herramientas para el manejo de la información.
(57 % Manejo pleno - 23 % Manejo básico - 20 % Manejo nulo).	Oficina de Asesoría Jurídica	El personal de esta área manifestó que para el personal que no maneja estas herramientas las realizan otras labores.
(21 % Manejo pleno - 22 % Manejo básico - 57 % Manejo nulo).	Secretaría de Hacienda	El personal de esta área manifestó delegar el uso de estas herramientas y manejar la información por medios como WhatsApp o correo electrónico.
(62 % Manejo pleno - 11 % Manejo básico - 27 % Manejo nulo).	Secretaría de Desarrollo Institucional	El personal de esta área manifestó delegar otras labores a quienes no usan estas herramientas.
(49 % Manejo pleno - 25 % Manejo básico - 26 % Manejo nulo).	Oficina de Control interno de Gestión	El personal de esta área manifestó que las personas que no usan estas herramientas manejan la información por otros medios como WhatsApp.
Total		
36,1333333 % Manejo pleno	21,4 % Manejo básico	42,4666667 % Manejo nulo

Tabla 1.2: Porcentajes de la prueba de campo realizada.

Se debe agregar que, para la realización de la encuesta se firmó un acuerdo de confidencialidad, en el cual se establecía que tanto las preguntas realizadas como los datos del personal entrevistado no podría ser público, ni suministrado en este proyecto, solamente los porcentajes de los resultados serían públicos. En el desarrollo de la recolección de información para la herramienta de Microsoft Word, no hay sinceridad total por parte de los funcionarios, debido a las respuestas de “manejo pleno” sobre las herramientas que brindaban, sin embargo, para verificación de ello, de manera verbal se le realizaban preguntas adicionales de cómo sería resuelta tal situación con ellas, y para esto no sabían que comentar, e incluso carecían de la ubicación de ciertas funciones por ejemplo “conversión de un documento .docx a .pdf”.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Desarrollar un aplicativo móvil como herramienta interactiva con objetos virtuales de aprendizaje utilizando elementos de gamificación para la capacitación de Ofimática Básica específicamente para el procesamiento de textos (Microsoft Word y Google Docs), para los funcionarios de la alcaldía del municipio de Tuluá.

1.3.2. Objetivos específicos

1. Plantear el contenido de ofimática para el procesamiento de texto (Microsoft Word y Google Docs) en relación con los Objetos Virtuales de Aprendizaje.
2. Determinar las características de diseños de aplicaciones dirigido a personas adultas y de edad avanzada.
3. Determinar las diversas técnicas de gamificación que se puedan adaptar al problema.
4. Implementar una aplicación con características de diseño y técnicas de gamificación.
5. Realizar pruebas y analizar los resultados obtenidos.

1.3.3. Entregables

Tabla 1.3: Objetivos específicos y entregables

Objetivo específico	Entregable
Plantear el contenido de ofimática para el procesamiento de texto (Microsoft Word y Google Docs) en relación con los Objetos Virtuales de Aprendizaje.	Documento que incluya la investigación de los modelos pedagógicos de las OVAS, además de revisiones y anotaciones de las lecturas sobre los Objetos Virtuales de Aprendizaje.
Determinar las características de diseños de aplicaciones dirigido a personas adultas y de edad avanzada.	Patrones de interacción seleccionados con enfoque a personas de edad avanzada.
Determinar las diversas técnicas de gamificación que se puedan adaptar al problema.	Técnicas de gamificación a implementar y su importancia para la adaptación al público objetivo.
Implementar una aplicación con características de diseño y técnicas de gamificación.	Prototipo funcional donde se presentará las técnicas de gamificación aplicadas en las herramientas de ofimática, además del diseño para el público objetivo.
Realizar pruebas y analizar los resultados obtenidos.	Evidencia del resultado y análisis de los test realizados en cuanto a las características de diseño y técnicas de gamificación planteadas.

Capítulo 2

Alcance de la propuesta

Este proyecto contempla el desarrollo de un aplicativo móvil como una herramienta que brinda el aprendizaje de ofimática básica en cuanto al software de procesamiento de textos para los funcionarios de la alcaldía del municipio de Tuluá. La herramienta móvil se implementará para dispositivos con sistema operativo Android en la versión 8.0 Oreo, permitiendo que desde esa versión hasta la más reciente pueda ser utilizada, dando excelente tiempo de usabilidad, anexando que para el uso de la misma no será necesario el acceso a internet, siendo de soporte off-line para su interacción debido las deficiencias de conexión que se presentan en el establecimiento.

Por otra parte estaría la selección y uso de mínimo dos técnicas de gamificación para la obtención de conocimiento, mejorando así su habilidad en el manejo de la ofimática básica, incentivando el ánimo de superación, además de muchos otros fines, donde las técnicas escogidas deberán ser aptas para el público objetivo de este proyecto. En relación con la ofimática básica a implementar y a enseñar dentro del aplicativo, se tendrá la versión de office 2019, el módulo que se trabajará será microsoft word, además de Documentos de google (Google Docs), donde se abordará para cada una de ellas desde la creación de un archivo, conceptos básicos para su edición, además de su almacenamiento, entre otros.

Siguiendo con la implementación de gamificación para el aplicativo, constará de niveles de aprendizaje donde como requisito para pasar al siguiente nivel deberá haber superado el anterior, tendrá prácticas por cada avance importante, esto significa que cada cierta cantidad de niveles habrá uno superior llamado “jefe” un ejercicio práctico que el usuario decidirá si tomarlo o no.

El usuario podrá señalizar y/o marcar las secciones de mayor interés para él y así acceder de una manera rápida a ellas.

Todo esto será beneficioso para el usuario gracias a las metodologías y las herramientas interactivas que evitarán que ese proceso de aprendizaje se sienta como una carga laboral.

Capítulo 3

Metodología

1. **Metodología de desarrollo** Para el inicio del proceso de codificación de este proyecto, se optó por la unión de dos metodologías: Kanban y Scrum, fusionadas para el avance y desarrollo de la aplicación dependiendo de las necesidades del equipo de trabajo. Con respecto a la metodología Kanban, de ella se tomó principalmente el tablero, el cual está compuesto por columnas de Backlog en proceso y culminadas, aquellas que facilitan la observación y entendimiento del avance del proyecto. Por otra parte tendremos a Scrum, el cual se implementó para los roles dentro del desarrollo del proyecto, tales como:

- a) **Scrum master:** Este rol es desempeñado por el director de trabajo de grado, el cual brindó un ambiente laboral adecuado, además de organizar y facilitar las reuniones periódicas para ir obteniendo un progreso del proyecto. Gestionó y aseguró que el proceso de Scrum se llevará a cabo correctamente.
- b) **Product Owner:** Este rol es desempeñado por el Ingeniero del departamento de las TIC del municipio de Tuluá, el cuál brindó en contadas ocasiones recomendaciones una visión general del producto, sin embargo, quien también ocupó este papel fue el director de trabajo de grado.
- c) **Equipo de desarrollo:** Para este proyecto el equipo de desarrollo estará compuesto por los estudiantes que realizaron la ponencia del mismo como trabajo de grado, encargados de la codificación del producto.

Para la creación del tablero se desarrolló en la plataforma de manejo de proyectos llamada Taiga, en la cuál se agregaron los requerimientos del aplicativo con sus respectivas especificaciones, permitiendo así conocer de forma global el progreso del proyecto y sus avances.

2. **Tecnologías:** Considerando los conocimientos, experiencias y mejor adaptación del equipo de desarrolló, se optó por las siguientes tecnologías:

- a) **React Native:** React Native es un framework proveniente de la librería de react orientado al desarrollo de aplicaciones móviles para los sistemas operativos de ios y android. Este framework usa el lenguaje de programación JS, además de tecnologías del desarrollo web como HTML y CSS. Además de contar con la herramienta llamada Expo que posee muchas librerías para facilitar el desarrollo y permitir visualizar los avances en los dispositivos móviles escaneando un código QR. Sin dejar de lado que React Native ha tenido una gran aceptación entre los desarrolladores, lo cual es de gran ayuda para buscar información o guías en la adquisición de conocimientos necesarios para su uso.

- b) **SQLite:** SQLite es un sistema de gestión de bases de datos relacionales, de código abierto, ligero, de configuración simple y sin servidor, que permite una sencilla integración con el lenguaje de programación y framework seleccionado. Además de ser adecuada para el uso de forma Off-Line, permitiendo montar una base de datos local en los dispositivos móviles que descargan la aplicación.
3. **Diseño de la arquitectura:** Teniendo en cuenta las tecnologías y el gestor de bases de datos mencionados, se puede realizar el diseño de la arquitectura de la aplicación. El cuál en la parte de desarrollo contará con el framework de React Native en el lenguaje de programación JavaScript. Continuando con la base de datos contamos con SQLite que por lo descrito anteriormente no es necesario del uso de un servidor para su integración y el sistema operativo destinado de la aplicación, serán los dispositivos móviles con el sistema operativo android, iniciando en la versión oreo 8.0.

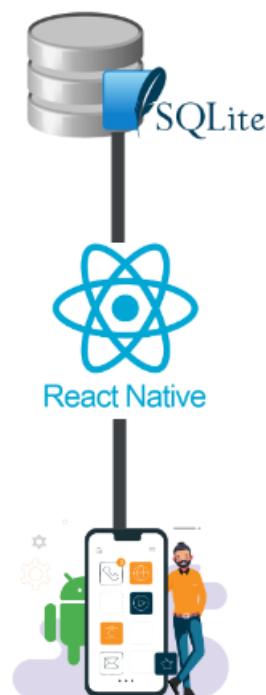


Figura 3.1: Diseño de Arquitectura, tomado de [1] [2] [3] [4]

4. **Modelo entidad relación:**

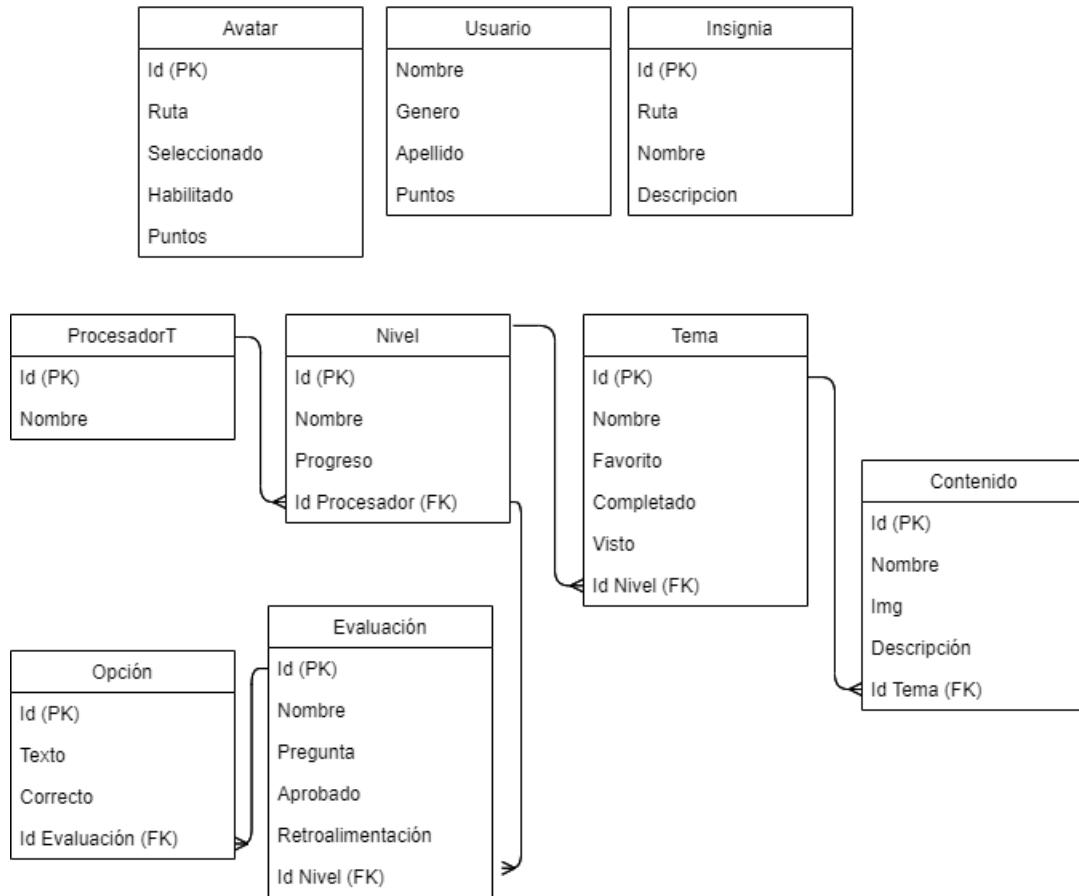


Figura 3.2: Modelo Entidad Relación, Edutext

Capítulo 4

Desarrollo del proyecto

En éste capítulo se abordan los objetivos específicos junto con cada una de las actividades que los componen para el desarrollo pleno del aplicativo móvil.

4.1. Plantear el contenido de ofimática para el procesamiento de texto (Microsoft Word y Google Docs) en relación con los Objetos Virtuales de Aprendizaje.

4.1.1. Actividad 1.1: Investigación y profundización de documentos relacionados con OVAs.

Las metodologías tradicionales para la adquisición de conocimientos están presentando inclinaciones hacia las herramientas tecnológicas como apoyo para aumentar la recepción de información, de igual forma para disminuir las curvas de aprendizajes de temas complejos, además de ser más flexibles a las necesidades y dificultades individuales de los estudiantes. Como lo indican María Veytia, Rosamary Lara y Octaviano García(2018)[7], los Objetos de Aprendizaje (OA) han transitado de espacios presenciales y desde paradigmas tradicionales, a espacios virtuales en donde se busca favorecer la construcción de conocimientos tanto de estudiantes como de docentes, al trabajar de una manera distinta, por ejemplo, desde comunidades de aprendizaje, en donde cada uno de los integrantes que la constituyen tiene elementos que aportar, así como aspectos que les permite enriquecer sus saberes previos, a partir de la participación de sus compañeros y maestros, es en este sentido que es relevante la concepción de los Objetos Virtuales de Aprendizaje desde diferentes aristas y perspectivas que favorezcan un paradigma constructivista, y que no se limite únicamente a una perspectiva instrumental.

Maria E. Moral y Doina. A. Cernea(2005) [8] nos indican que dentro de la nueva perspectiva de una enseñanza centrada en el aprendizaje del alumno en los entornos de formación on-line, el concepto de Objeto de Aprendizaje (OA) juega un papel importante en la construcción y distribución personalizada de contenidos, así como la reutilización de los mismos en nuevos contextos. Contribuyendo a los cambios en las metodologías de enseñanzas con las formas de interactuar con la información y adquirir nuevas habilidades y/o conocimientos.

Un OVA es denominado por el Instituto de Ingeniería Eléctrica y Electrónica (IEEE) como cualquier entidad digital o no, que pueda ser utilizada para el aprendizaje, la educación o la capacitación. Así mismo, también es definido como un conjunto de recursos digitales que pueden ser utilizados en varios

4.1. PLANTEAR EL CONTENIDO DE OFIMÁTICA PARA EL PROCESAMIENTO DE TEXTO (MICROSOFT WORD)

contextos, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizajes y elementos de contextualización (Nieto, 2010).[9]

Por lo cual Tovar (2014) [10] nos indica que estos se deben estructurar de acuerdo a objetivos o competencias, contenidos, la explicación-aplicación, la autoevaluación para que el participante pueda constatar lo significativo del proceso de aprendizaje en el cual es el actor principal. Las principales características de los OVA según Nieto (2010) son:

- Reutilizables: el recurso debe ser modular para servir como base o componente de otro recurso.
- Accesibles: pueden ser indexados para una localización y recuperación más eficiente, utilizando esquemas, estándares de metadatos.
- Interoperables: pueden operar entre diferentes plataformas de hardware y software.
- Portables: pueden moverse y albergarse en diferentes plataformas, de manera transparente sin cambio alguno en la estructura y contenido.
- Durables: deben permanecer intactos a las actualizaciones de software y hardware.

No obstante, Carmen Albaracín, César Hernández y Jhan Piero Rojas(2020)[11] hablando de los OVA en los ambientes virtuales de aprendizaje recalcan que se debe realizar una evaluación de las necesidades del entorno, definir el problema, identificar qué causa el problema y buscar posibles soluciones. También se pueden incluir en esta fase técnicas específicas de investigación, tales como: análisis de necesidades, análisis de contexto y análisis de tareas. Retornando una lista de tareas a seguir para el desarrollo del contenido temático de la OVA.

Ingeniería del Software para el Desarrollo de Objetos Virtuales de Aprendizaje(ISDOA). Teniendo ya una perspectiva sobre lo que es un objeto virtual de aprendizaje se debe abordar más en sobre su desarrollo, a lo cual Pilar Urrutia y Alex Paucar(2013)[12] plantean que los objetos virtuales de aprendizaje no se debe manejar bajo las metodologías propias de ingeniería de software, debido a que estas son orientadas hacia el producto más no en el método, es decir, no llenan las expectativas tanto de profesores como de estudiantes. A su vez nos propone una metodología llamada Ingeniería del Software para el Desarrollo de Objetos Virtuales de Aprendizaje(ISDOA) la cual contempla la calidad del software y acopla conceptos de la ingeniería de software en el desarrollo de OVA. A su vez agregan que esta metodología se soporta en dos pilares, el plan de pruebas y la evaluación de calidad, las cuales deben ser ejecutadas en todas sus fases, esto con el fin de realizar una validación y verificación constante del producto lo que nos lleva a un resultado de mejor calidad. En la siguiente figura se muestran las etapas de esta metodología.

4.1. PLANTEAR EL CONTENIDO DE OFIMÁTICA PARA EL PROCESAMIENTO DE TEXTO (MICROSOFT WORD)

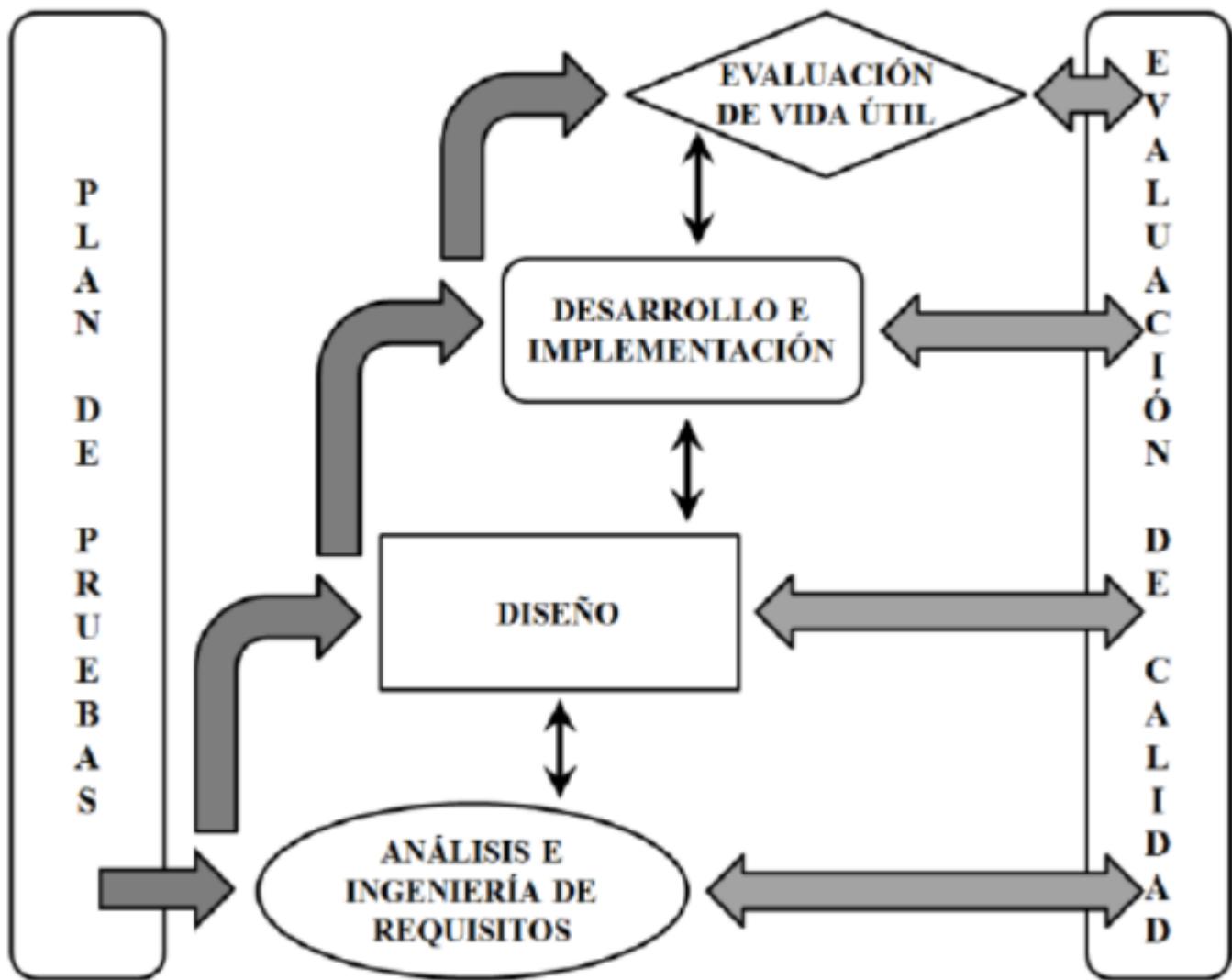


Figura 4.1: Ciclo de Vida ISDOA[8]

Edgar Serna, Carlos Arturo Castro y Ricardo de J. Boter(2012) [13] detallan la siguiente tabla con las fases, actividades y productos respectivos de ISDOA.

4.1. PLANTEAR EL CONTENIDO DE OFIMÁTICA PARA EL PROCESAMIENTO DE TEXTO (MICROSOFT WORD)

Fases		Actividades	Producto	
P L A N D E P R U E B A S	Análisis e Ingeniería de Requisitos	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender el problema. • Identificar el público objetivo. • Determinar competencias. • Especificar requisitos. • Proyectar la vida útil. • Definir contexto de utilización 	Documento de análisis. Documento de Ingeniería de Requisitos.	E V A L U A C I Ó N D E C A L I D A D
	Diseño	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar el problema y Modelar la solución • Diseñar prototipos • Evaluar prototipos • Definir patrón de arquitectura y metadatos • Determinar derechos de autor 	Arquitectura de software Prototipo no funcional Patrón de arquitectura y metadatos Objeto funcional	
	Desarrollo e Implementación	<ul style="list-style-type: none"> • Definir herramienta de desarrollo • Desarrollar un objeto funcional • Verificar compatibilidad • Validar integración con el SI • Subir a un repositorio 	Objeto evaluado e implementado Metadatos Repositorio	
	Evaluación de Vida Útil	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar indicadores de vida útil • Definir actualización o retiro 	Documento de análisis de vida útil	

Figura 4.2: Fases de ISDOA[9]

Analisis e Ingeniería de Requisitos: En este apartado se especifican los requisitos funcionales y no funcionales del OVA, complementado con las siguientes actividades: [12]

- **Análisis y comprensión del problema:** Esta actividad es para comprender para que se diseña el OA, a lo cual Pilar Urrutia y Alex Paucar(2013) sugieren los siguientes pasos: 1) identificar docentes, con experiencia y formación en el contexto del problema, con la finalidad de entablar diálogos acerca de los contenidos, autoevaluación, dificultades formativas; y así determinar los estilos de aprendizaje y estructurar la didáctica del objeto; 2) definir el público objetivo, las áreas temáticas y sus dificultades formativas, para estructurar el objeto de acuerdo con sus intencionalidades e intereses formativos; 3) diseñar la estructura didáctica del OVA, con base en los contenidos y los estilos de aprendizaje y 4) seleccionar los contenidos, de acuerdo con los especialistas, los objetivos de aprendizaje y las dificultades formativas identificadas
- **Ingeniería de requisitos:** Según Pilar Urrutia y Alex Paucar(2013) en términos generales, la ingeniería de requisitos envuelve todas las actividades del ciclo de vida dedicadas a la licitación, el análisis, la especificación, la negociación para derivar requisitos adicionales y la validación de los requisitos especificados . Las dos actividades anteriores permiten crear el entorno base para comprender el problema y la especificación de los requisitos que se utilizarán en la siguiente fase de ISDOA. La clave es diseñar casos de uso dinámicos y especificar los requisitos lo más formalmente posible.

4.1. PLANTEAR EL CONTENIDO DE OFIMÁTICA PARA EL PROCESAMIENTO DE TEXTO (MICROSOFT WORD)

Diseño: La etapa del diseño consiste en el modelado arquitectónico del OVA, con base en los requerimientos de aprendizaje y los elementos pedagógicos y didácticos, definidos en la fase de Análisis e Ingeniería de Requisitos; comprende las siguientes actividades:

- Diseñar el problema.
- Modelar la solución.
- Diseñar prototipos.
- Evaluar prototipos.
- Definir patrón de arquitectura y metadatos.
- Determinar derechos de autor.

Además, se tiene como producto:

- Arquitectura de software.
- Prototipo no funcional.
- Patrón de arquitectura y metadatos.
- Objeto funcional.

Desarrollo e Implementación: En esta fase se desarrolla el diseño especificado y se implementa en el contexto que se determinó en la primera fase. Después, se selecciona una herramienta compatible con los requisitos especificados para su desarrollo; se definen las herramientas de desarrollo respecto al entorno gráfico, el lenguaje de programación, la base de datos, los ambientes multimedia, entre otros, que deben funcionar en cualquier dispositivo para aprendizaje.

Posteriormente, se llevan a cabo las actividades de la verificación de la compatibilidad de los requisitos en hardware y en software mediante escenarios de pruebas funcionales y la validación del objeto en los diferentes contextos de software y de hardware que satisfacen las especificaciones mínimas definidas en la primera fase de ISDOA, con el objetivo de analizar su comportamiento y para verificar su arquitectura neutra, es decir, que la funcionalidad del objeto no se vea afectada por las diferentes características del sistema del contexto, como los sistemas operativos, los navegadores, las herramientas de auditoría, entre otras. La calidad del OVA, como producto formativo, se evalúa desde las perspectivas pedagógica y didáctica, para lo cual existen propuestas como la evaluación mediante grupos experimentales y de control y la realización de encuestas a profesores o instructores.

Desde ISDOA se propone un mecanismo apoyado en TIC y orientado al usuario final, que consiste en incluir una encuesta en el mismo objeto para que los usuarios, a través de respuestas a preguntas simples, valoren aspectos como diseño, usabilidad, pedagogía y didáctica, entre otros. Posteriormente, se selecciona el repositorio para almacenar el objeto.

Evaluación de Vida Útil: Edgar Serna, Carlos Arturo Castro y Ricardo de J. Boter(2012)[14] Indican que debido a que los OA tienden a ser estáticos con respecto a los progresos y cambios en los esquemas formales de formación y a que con el tiempo sufren cambios como respuesta a las alteraciones en el contexto en el que funcionan, al mal uso por parte de los usuarios por la influencia de virus informáticos,

4.1. PLANTEAR EL CONTENIDO DE OFIMÁTICA PARA EL PROCESAMIENTO DE TEXTO (MICROSOFT WORD)

necesitan una periódica evaluación de su vida útil para determinar su actualización o retiro. En la siguiente Tabla se describen los indicadores que ayudan para tomar esa decisión.

Actualizar	Retirar
<ul style="list-style-type: none">▪ Surgen nuevas teorías que sustentan el área de formación▪ Cambian las dificultades formativas del público objetivo▪ Aparecen nuevas exigencias en software o en hardware▪ Es necesario actualizar la arquitectura de software▪ Cambian las competencias formativas▪ Cambia el público objetivo▪ Se produce nuevo conocimiento en la temática que cubre▪ Surgen nuevas normas o reglamentaciones▪ Surgen nuevas temáticas en el área que cubre▪ Lo proponen los expertos o los especialistas	<ul style="list-style-type: none">▪ El área de formación ya no es importante▪ El público objetivo ya no tiene la dificultad formativa▪ El software y el hardware necesario ya son obsoletos▪ La arquitectura de software se vuelve obsoleta▪ Surgen nuevas competencias formativas▪ No se alcanzan las competencias formativas▪ La actualización del conocimiento en la temática es alta▪ Es más eficiente un nuevo producto comercial▪ El área de formación se fusiona con otras más recientes▪ Lo proponen los expertos o los especialistas

Figura 4.3: Indicadores para la Vida Útil[10]

Plan de Pruebas: Para la Verificación y Validación funcional y estructural de la metodología propuesta en este trabajo se propone un plan de pruebas para desarrollar paralelamente junto al ciclo de vida y de forma incremental. Cada una de estas actividades se ejecuta sobre el subproducto derivado de cada fase del ciclo de vida y, dado que los OVA tienen naturaleza y competencias y objetivos formativos diferentes, el probador puede decidir entre utilizar la Verificación y Validación completa o parcial, las pruebas de unidad o las integrales, las funcionales o las estructurales. Esta decisión también depende del perfil del público objetivo. En concreto, se realizarán las actividades que se muestran en la siguiente figura.

4.1. PLANTEAR EL CONTENIDO DE OFIMÁTICA PARA EL PROCESAMIENTO DE TEXTO (MICROSOFT WORD)

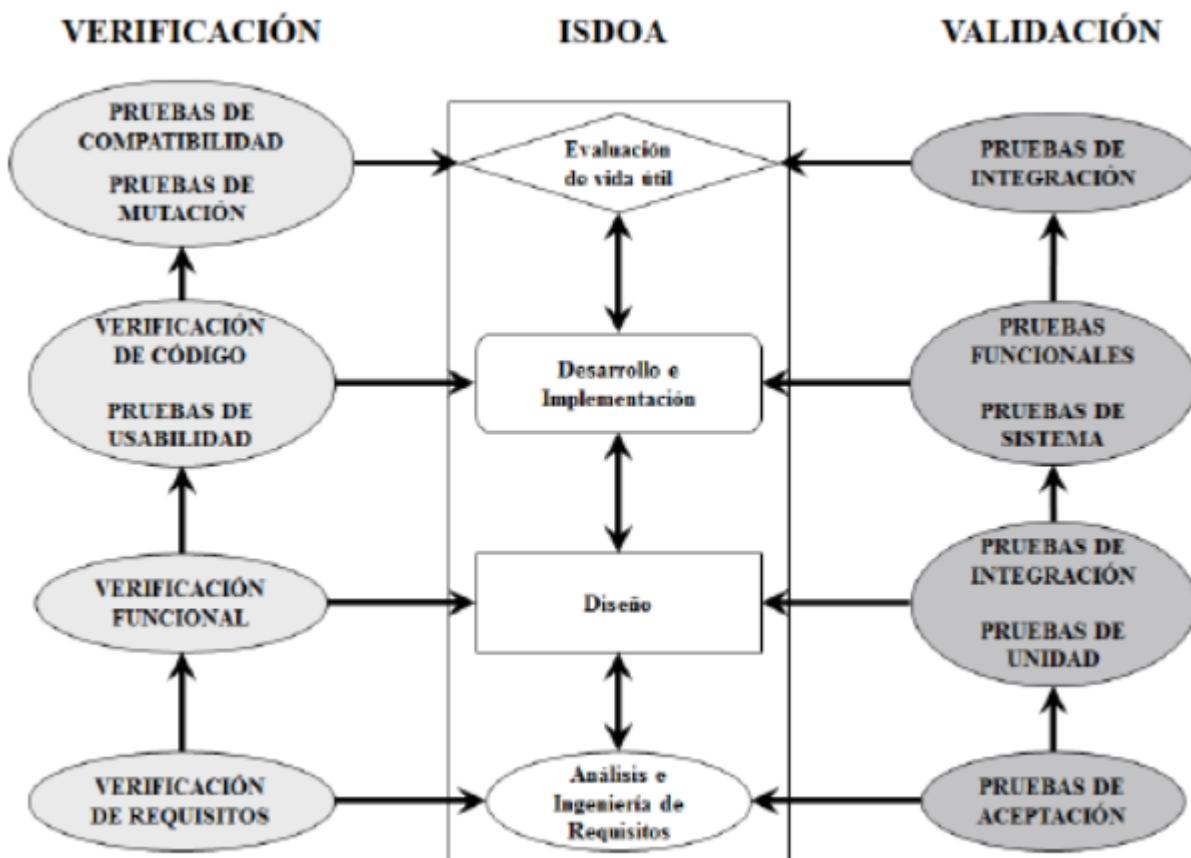


Figura 4.4: Actividades de VV del plan de pruebas [10]

Evaluación de Calidad: En ISDOA se propone la evaluación de la calidad como una fase paralela al ciclo de vida del OVA. Para que esto sea posible, se aplican y desarrollan las especificaciones y los estándares, de tal forma que permitan la interoperabilidad de los objetos en diversas plataformas. La propuesta neutral de evaluación de calidad que propone ISDOA se muestra en la siguiente figura.

4.1. PLANTEAR EL CONTENIDO DE OFIMÁTICA PARA EL PROCESAMIENTO DE TEXTO (MICROSOFT WORD)

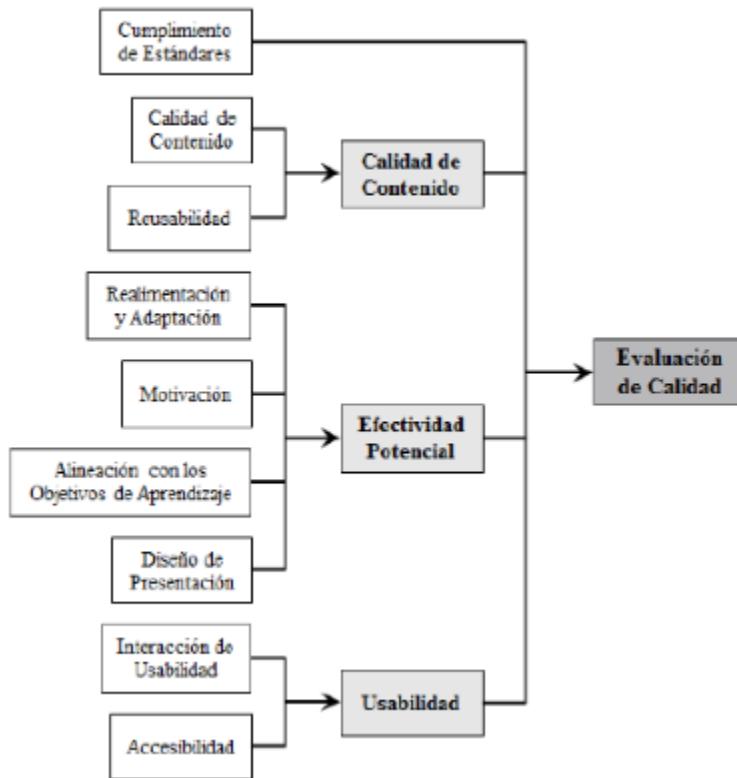


Figura 4.5: Evaluación de Calidad para OA [10]

4.1.2. Actividad 1.2: Investigación de los modelos pedagógicos a integrar a la OVA.

Modelos pedagógicos: Según De Zubiría(2004) un modelo pedagógico puede definirse como el marco teórico del cual se desprenden los lineamientos para organizar los fines educativos y así definir, secuenciar y jerarquizar los contenidos. También precisan las relaciones entre estudiantes, saberes y docentes y determinan la forma en que se concibe la evaluación.

Profundizando más encontramos de tekman education [15], Modelos pedagógicos: Qué son y cuáles son los fundamentales en educación nos dice que aunque se pueden encontrar muchas definiciones de modelos pedagógicos con respuestas complejas y enrevesadas, estos, en realidad responden a unas cuestiones principales muy sencillas:

Qué enseñar
A quién
Con qué procedimiento enseñarlo
Cuándo
Cómo evaluar los resultados

Dicho lo anterior hablemos de los 5 modelos pedagógicos más utilizados:[16]

1. **El modelo tradicional** Aquí el papel de alumno es mayoritariamente pasivo, la clásica lección donde el docente explica y los estudiantes toman apuntes, además de tener presente que se basa en una calificación mala o buena dependiendo de todo lo que te hayas memorizado, en su visión más

4.1. PLANTEAR EL CONTENIDO DE OFIMÁTICA PARA EL PROCESAMIENTO DE TEXTO (MICROSOFT WORD)

básica, aún sigue siendo muy controvertido, ya que, como se señaló en el Congreso internacional virtual sobre La Educación en el Siglo XXI, lo que se consigue es más bien una “domesticación”, fomentando demasiado el formalismo y no tomando en cuenta el desarrollo social y emocional en los niños.

2. **Modelo conductista** Se considera como el aprendizaje que se da a través del entrenamiento, la repetición, la práctica y la exposición, yendo de la mano con una bonificación al final, premios y recompensas fomentando la motivación extrínseca. Castigando el mal comportamiento, sumando o restando puntos.
3. **Modelo Romántico** Basado en la forma de aprender de manera espontánea y natural, además de hacer las cosas y no estudiarlas, logra diferenciarse y sobresalir debido a que el estudiante en este modelo cumple un papel activo y protagonista dejando de ser comparado o evaluado con notas numéricas.
4. **Modelo cognitivista** Se utilizan principalmente estrategias centradas en el desarrollo intelectual del alumno, este modelo también ve al estudiante como protagonista y al docente como un apoyo.
5. **Modelo constructivista** Este modelo brinda las herramientas necesarias al alumno para que pueda ser capaz de construir su propio conocimiento, siendo el responsable de todo su proceso educativo, sin embargo, el docente es quien facilita, orienta y le crea condiciones óptimas de manera progresiva durante el proceso de enseñanza.

El docente tiene la función de crear un entorno colaborativo permitiendo que los estudiantes participen activamente, según el Colegio Williams [17], el modelo constructivista tiene las siguientes características :

- El alumno es el elemento central del proceso de aprendizaje.
- Parte del nivel de desarrollo del alumno.
- Se adapta a las necesidades del alumno según el contexto y momento de aprendizaje.
- Se toman en cuenta de manera integral sus diferencias individuales, intereses, actitudes, creencias, estilos de aprendizaje y contexto particular.
- Toma en cuenta los conocimientos previos.
- Asegura aprendizajes significativos y perdurables.
- Favorece la autonomía y la resolución creativa de problemas.
- La reflexión es necesaria en la resolución de conflictos para actuar, en consecuencia, de manera propositiva.
- El profesor planea de una manera estructurada y flexible las experiencias de aprendizaje.
- El profesor es un mediador facilitando el aprendizaje.

Es necesario también hablar sobre algunos de los más destacados beneficios que ofrece este modelo, tales como:

4.1. PLANTEAR EL CONTENIDO DE OFIMÁTICA PARA EL PROCESAMIENTO DE TEXTO (MICROSOFT WORD)

- Desarrollar las habilidades cognitivas.
- Asegurar aprendizajes significativos y perdurables.
- Fomentar el nivel de desarrollo del alumno.
- Tomar en cuenta los conocimientos previos.
- Adaptarse a las necesidades del alumno.
- Favorecer la autonomía y resolución creativa de problemas.
- Considerar los intereses, actitudes, creencias y diferencias del alumno.
- Mejorar las experiencias de aprendizaje.

En Psicología y mente, se habla de que en este modelo la tríada profesor-alumno-contenido es vista como un conjunto de elementos que interactúan de manera bidireccional los unos con otros. Se busca que el alumno pueda construir de manera progresiva una serie de significados, compartidos con el profesor y con el resto de la sociedad, en base a los contenidos y orientación del docente.

4.1.3. Actividad 1.3: Definición del temario dentro del aplicativo para Microsoft word y Google Docs.

Los temarios se generan bajo una metodología constructivista, en la cual se le dan a los aprendices los conocimientos en el uso básico de algunos módulos de los editores de texto, con la idea de lograr desarrollar la capacidad de explorar los módulos restantes que mejor se adapten a sus objetivos de aprendizaje.

Temario de Word 365°

1. Introducción

- a) Cómo abrir el procesador de textos.
- b) Explicación básica de la primera vista.
 - 1) Elegir plantilla
 - 2) Crear documento en blanco.
- c) Explicación del punto de inserción (la barra para escribir).
 - 1) Iniciar escritura.
 - 2) Borrar texto.
 - 3) Situarse a lo largo del texto con el mouse.
 - 4) Salto de línea y de párrafo
 - 5) Copiar y pegar un texto (opciones y formatos).
 - 6) Cortar un texto.

2. Pestaña Archivo

- a) Abrir.
- b) Guardar.
- c) Imprimir.

4.1. PLANTEAR EL CONTENIDO DE OFIMÁTICA PARA EL PROCESAMIENTO DE TEXTO (MICROSOFT WORD)

- d) Exportar.
- 3. Pestaña de inicio:
 - a) Portapapeles
 - 1) Pegar.
 - 2) Copiar.
 - 3) Eliminar.
 - b) Fuente
 - 1) Tipo de fuente.
 - 2) Tamaño.
 - 3) Formato de letra (Negrita, Cursiva, Subrayado y Tachado).
 - 4) Subíndice y Superíndice.
 - 5) Resaltar, color y efectos textos.
 - 6) Borrar formato.
 - c) Párrafo
 - 1) Viñeta, numeración y lista multinivel.
 - 2) Alineación de texto. (izquierda,derecha,centrado,justificado).
 - 3) Aumento y disminución de sangrías.
 - 4) Espaciados entre líneas y párrafos.
 - d) Estilos
- 4. Pestaña Insertar
 - a) Páginas
 - 1) Portadas.
 - 2) Página en blanco.
 - 3) Salto de página.
 - b) Tablas
 - c) Ilustraciones
 - 1) Formas.
 - 2) Gráficos.
 - 3) SmartArt.
 - d) Encabezado y pie de página
 - 1) Encabezado.
 - 2) Pie de página.
 - 3) Número de página.
- 5. Pestaña de disposición
 - a) Configurar página
 - 1) Márgenes.
 - 2) Orientación.
 - 3) Tamaño.

4.1. PLANTEAR EL CONTENIDO DE OFIMÁTICA PARA EL PROCESAMIENTO DE TEXTO (MICROSOFT WORD)

- 4) Columnas.
6. Pestaña Referencias
 - a) Tabla de contenido
 - 1) Tabla de contenido.
 - 2) Actualizar tabla.
7. Pestaña revisar
 - a) Revisión.
 - 1) Ortografía y gramática.
8. Atajos
 - a) Click derecho.
 - b) Click derecho.

Temario Google Docs

1. Introducción
 - a) Cómo abrir el procesador de textos.
 - b) Explicación básica de la vista.
 - 1) Documento en blanco
 - c) Explicación del punto de insercción
 - 1) Cómo escribir correctamente.
 - 2) Borrar texto.
 - 3) Situarse a lo largo del texto con el mouse.
 - 4) Salto de la línea yde párrafo.
 - 5) Copiar y pegar un texto (Opciones y formatos).
 - 6) Cortar un texto.
2. Pestaña Archivo
 - a) Compartir.
 - b) Nuevo Documento.
 - 1) Elección de tipo de documento.
 - 2) Elección de aplicar plantilla.
 - c) Descargar
 - 1) Formatos de descargar.
 - d) Configuración de página.
 - e) Imprimir.
3. Pestaña Editar

4.1. PLANTEAR EL CONTENIDO DE OFIMÁTICA PARA EL PROCESAMIENTO DE TEXTO (MICROSOFT WORD)

- a) Deshacer.
- b) Rehacer.
- c) Cortar.
- d) Copiar.
- e) Pegar - Pegar sin formato.
- f) Eliminar.
- g) Seleccionar todo.

4. Pestaña Ver

- a) Diseño de impresión.
- b) Mostrar regla.
- c) Mostrar el esquema del documento.
- d) Mostrar saltos de sección.
- e) Pantalla completa.

5. Pestaña Insertar

- a) Imagen.
- b) Tabla.
- c) Dibujo.
- d) Gráfico.
- e) Encabezados y pie de páginas.
- f) Saltos.

6. Pestaña Formato

- a) Texto
 - 1) Negrita.
 - 2) Cursiva.
 - 3) Subrayar.
 - 4) Tachar.
 - 5) Superíndice.
 - 6) Subíndice.
 - 7) Tamaño.
- b) Estilos de párrafo.
- c) Alinear y aplicar sangría.
- d) Interlineado y espaciado entre párrafos.
- e) Columnas.
- f) Viñetas y numeración.
 - 1) Opciones de lista.
 - 2) Lista de comprobación.
- g) Números de página.

4.2. DETERMINAR LAS CARACTERÍSTICAS DE DISEÑOS DE APLICACIONES DIRIGIDO A PERSONAS ADULTAS Y DE EDAD AVANZADA

- h) Orientación de la página.
- 7. Pestaña Herramientas
 - a) Ortografía y gramática.
 - 1) Comprobación gramatical.
- 8. Atajos
 - a) Click derecho.
 - b) Combinaciones de teclas.

4.2. Determinar las características de diseños de aplicaciones dirigido a personas adultas y de edad avanzada.

4.2.1. Actividad 2.1: Investigación y profundización de las características del diseño de la aplicación orientada a personas de edad avanzada.

Para empezar con las características diseño de la aplicación orientada a personas de edad avanzada primero debemos abordar el diseño de interfaces de dispositivos móviles, describiendo algunos de sus principios, metodologías y patrones.[18]

Principios básicos para el diseño de interfaces móviles:

- **Simplicidad:** La interfaz de usuario se debe centrar en mostrar las opciones imprescindibles para su objetivos dentro de la aplicación.
- **Eficiencia:** En este aspecto de la interfaz de usuario se debe reducir la cantidad de pasos necesarios para que el usuario consiga un determinado objetivo, por lo tanto, las tareas más importantes deben ser las más accesibles.
- **Consistencia:** La interfaz de usuario debe ser consistente con su representación, determinando cuales son los patrones de diseños, tipografías, colores y demás elementos visuales que le permitan al usuario familiarizar el comportamiento de cada una de las opciones que presente la interfaz.
- **Interacción:** Para este aspecto se debe tener en cuenta que la interfaz será destinada para pantallas táctiles, por lo cual se debe determinar espacios adecuados
- **Metáforas:** La interfaz de usuario presentará acciones las cuales para una mejor comprensión se dispone de semejanzas, asociando elementos del mundo físico con los elementos de la interfaz del usuario.

Patrones para el diseño de interfaces móviles:

- **Navegación.**
 - **Pantalla de inicio:** En esta pantalla se encontrarán los accesos a las funcionalidades principales de la aplicación.
 - **Notificaciones:** Estas deben advertir al usuario sin interrumpir una tarea, dándole al usuario la libertad sobre atender o no la notificación.

4.2. DETERMINAR LAS CARACTERÍSTICAS DE DISEÑOS DE APLICACIONES DIRIGIDO A PERSONAS AD

- **Paginación:** Esta característica permite saber al usuario en todo momento en que parte de la aplicación se encuentra ubicado.
- **Menús:** Este es un elemento que contiene diferentes opciones. Su disposición (Vertical u Horizontal) se da según el desarrollo del mismo.
- **Elementos de control:** Este elemento permite al usuario alcanzar sus objetivos de manera rápida y sencilla.
- Mostrar información
 - **Listados:** Esta característica permite mostrar la información de manera más eficiente cuando se trata de texto, resultados de búsqueda o el menú.
 - **Pestañas:** Esta característica hace posible la visibilidad de elementos que se encuentren en el mismo nivel jerárquico, teniendo presente de marcar en la pestaña en la que se encuentra
 - **Carrusel:** Esta característica facilita la puesta de diversas imágenes, las cuales normalmente irían en un tipo tira, de forma (vertical u horizontal).
 - **Cuadrículas:** Esta característica plasma de forma ordenada elementos sin añadir más información, puede ser horizontal o vertical).
 - **Pila:** Esta característica es similar a la anterior, usada preferiblemente para imágenes o videos.
 - **Pase de diapositivas:** Esta característica facilita la demostración de proyectos por medio de imágenes.
 - **Anotación:** Esta característica hace más factible el mostrar información sin retirarse de la pestaña en donde se encuentra.
- Entradas de datos:
 - **Teclado y voz:** Estas características dependen de las opciones que dispone el sistema operativo.
 - **Formularios:** Estos son elementos imprescindibles para permitir la entrada de datos de parte del usuario.
 - **Botones:** Estos deben ser fáciles de identificar e interactuar, se aconseja añadir una animación cuando es presionado y evitar los toques múltiples.
 - **Interruptores, barras y selectores:**
 - **Interruptores:** Estos deben estar en los menús de configuración sobre opciones que solo permiten dos estados: activar y desactivar o permitir y negar.
 - **Barra:** Serán usados cuando se deba elegir un valor dentro de una escala determinada, como el brillo, sonido, etc.
 - **Selectores:** Serán usados para permitirles a los usuarios elegir opciones, fechas, etc.
 - **Buscat y filtrar información:** Esta característica le permite al usuario evitar desplazamientos por listados y le permite encontrar rápidamente lo que necesita.
 - **Respuesta al usuario:** Son mensajes de confirmación, error, diálogos e indicadores de espera que le muestran al usuario los estados o resultados de un proceso.
- Ayudas:
 - **Diálogo:** Esta característica se presenta en una ventana, la cual pueden cerrar con botones como “continuar o aceptar” y vienen en formato de texto, donde su mensaje debe ser breve.

4.2. DETERMINAR LAS CARACTERÍSTICAS DE DISEÑOS DE APLICACIONES DIRIGIDO A PERSONAS AD

- **Consejo:** Esta característica es un tip, similar al anterior, sin embargo, desaparece cuando el usuario interactúa con la interfaz.
- **Instrucciones:** Esta característica se asemeja a un manual de instrucciones el cual le permite al usuario entender el sistema.
- **Visita guiada:** Esta característica le permite al usuario realizar un recorrido rápido, mostrándole las principales funciones del sistema. Suele ser lo primero que ve el usuario.

Recomendaciones de usabilidad

Se puede iniciar hablando de la gran variedad y utilidad que brindan los recursos conceptuales hacia los diseñadores de interfaz. En Budiu y Nielsen (2015), los autores comunican que, si bien las guías de usabilidad para móviles aplican también para interfaces de usuario de escritorio, las limitaciones inherentes a los dispositivos pequeños hacen más difícil para los diseñadores alcanzar los requerimientos de usabilidad y demandas de los usuarios. Por lo tanto, las guías para móviles deben ser más estrictas y ser menos permisivas con diseños que no conformen a sus usuarios, antes de volverse demasiado desagradables de usar por parte de estos.[19] [20]

Entre ellas tenemos:

- DCU (Diseño centrado en el usuario).
- Claridad en el texto.
- Acciones una a una, preferible diseñar varias pantallas para aclarar la acción a realizar. (No son usuarios multitarea).
- Contraste de colores.(evitar usar azul en los elementos importantes).
- Incorporar texto al lado de los botones.
- Prevenir errores desde el diseño.
- Proporcionar objetos, enlaces y gráficos grandes.
- Evitar en lo posible las barras de desplazamiento.
- Los elementos interactivos deben ser percibidos y comprendidos sin necesidad de documentación.
- Debe ser posible regresar a la pestaña principal desde todas las pestañas secundarias de la aplicación.
- El diseño debe inspirar confianza.
- Evitar doble click en la interfaz.
- Los mensajes de error deben ser simples y fáciles de comprender.
- Espacio adecuado entre los elementos del aplicativo.
- Los colores, texturas para la interfaz deben ser apropiados y no generar distracción.
- Proporcionar señales e indicaciones para mejorar la navegación.
- Texto legible.

4.2. DETERMINAR LAS CARACTERÍSTICAS DE DISEÑOS DE APLICACIONES DIRIGIDO A PERSONAS AD

- Diseño affordance
- Diseño skeuomorphism

Con todo lo descrito anteriormente, se realizó una prueba de campo donde se presentaron una serie de prototipos acompañados con preguntas, todo con el objetivo de tener una visión más clara de lo que sería beneficioso para el público objetivo, en ella se encontró que:

Seleccione el Departamento al que pertenece:

 Copiar

183 respuestas

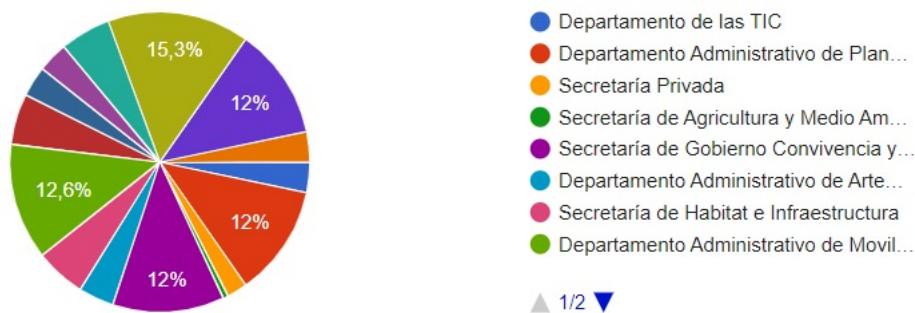


Figura 4.6: Primera Pregunta, prueba de Campo

¿Cuál de los siguientes tamaños considera el más apropiado, visible y comprensible para un título? Seleccione una o dos respuestas.

 Copiar

183 respuestas

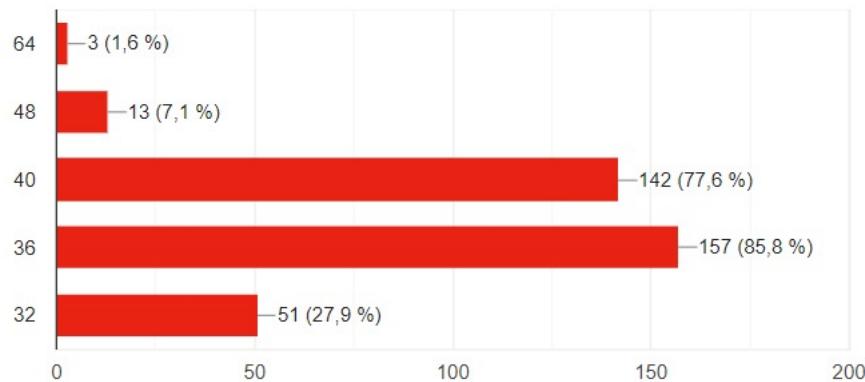


Figura 4.7: Segunda Pregunta, Prueba de Campo

4.2. DETERMINAR LAS CARACTERÍSTICAS DE DISEÑOS DE APLICACIONES DIRIGIDO A PERSONAS AD

Teniendo presente su respuesta anterior y aplicando grosor ¿cuál tamaño considera apropiado, visible y comprensible para un título o si no lo considera necesario?
Seleccione una respuesta.

 Copiar

183 respuestas

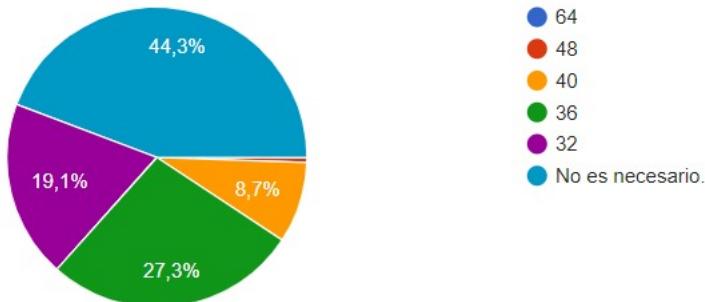


Figura 4.8: Tercera Pregunta, Prueba de Campo

¿Cuál de los siguientes tamaños considera el más apropiado, visible y comprensible para el contenido? Seleccione una respuesta.

 Copiar

183 respuestas

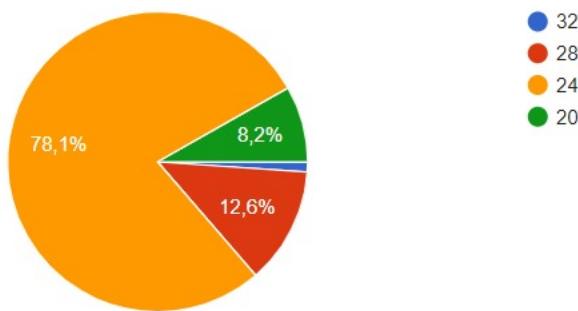


Figura 4.9: Cuarta Pregunta, Prueba de Campo

4.2. DETERMINAR LAS CARACTERÍSTICAS DE DISEÑOS DE APLICACIONES DIRIGIDO A PERSONAS AD

¿Cuál de los siguientes tamaños considera el más apropiado, visible y comprensible para los iconos del menú? Seleccione una respuesta.

 Copiar

183 respuestas

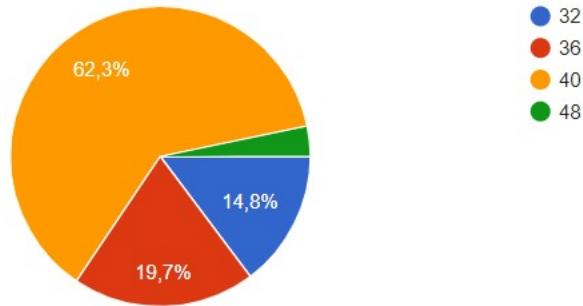


Figura 4.10: Quinta Pregunta, Prueba de Campo

¿Cuál de las siguientes presentaciones considera la más apropiada, visible y comprensible, teniendo presente la posición de los iconos del menú y su acompañamiento? Seleccione una respuesta.

 Copiar

183 respuestas

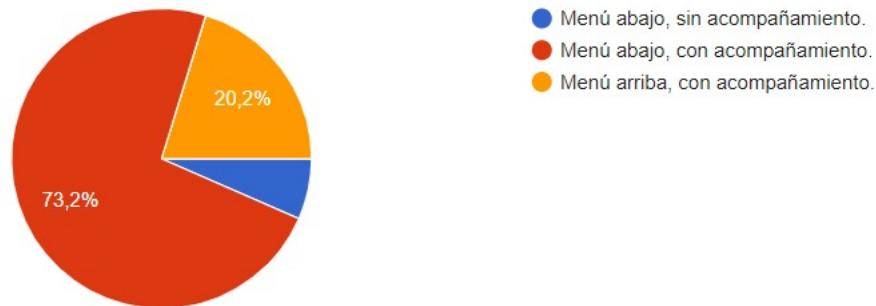


Figura 4.11: Sexta Pregunta, Prueba de Campo

4.2. DETERMINAR LAS CARACTERÍSTICAS DE DISEÑOS DE APLICACIONES DIRIGIDO A PERSONAS AD

¿Cuál de las siguientes opciones considera la más apropiada, visible y comprensible, teniendo en cuenta la posición, presentación y su acompañamiento para regresar de una vista a otra? Seleccione una respuesta.

 Copiar

183 respuestas

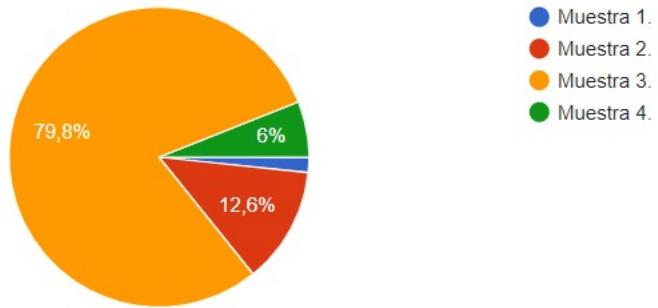


Figura 4.12: Séptima Pregunta, Prueba de Campo

¿Cuál de las siguientes opciones considera la más apropiada, visible y comprensible, teniendo en cuenta los elementos para los temas de contenido? Seleccione una respuesta.

 Copiar

183 respuestas

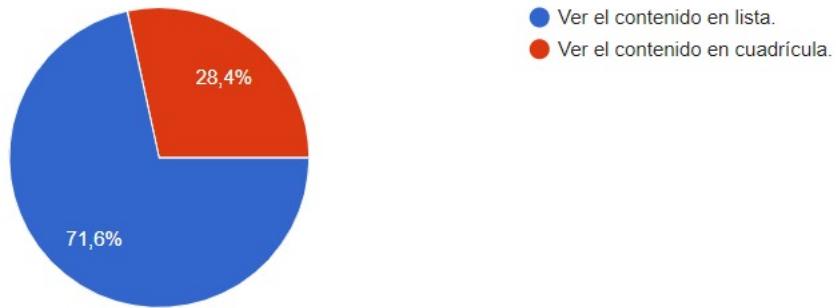


Figura 4.13: Octava Pregunta, Prueba de Campo

4.2. DETERMINAR LAS CARACTERÍSTICAS DE DISEÑOS DE APLICACIONES DIRIGIDO A PERSONAS AD

¿Cuál de las siguientes opciones considera la más apropiada, visible y comprensible, teniendo en cuenta la representación del progreso para los temas de contenido?
Seleccione una respuesta.

 Copiar

183 respuestas

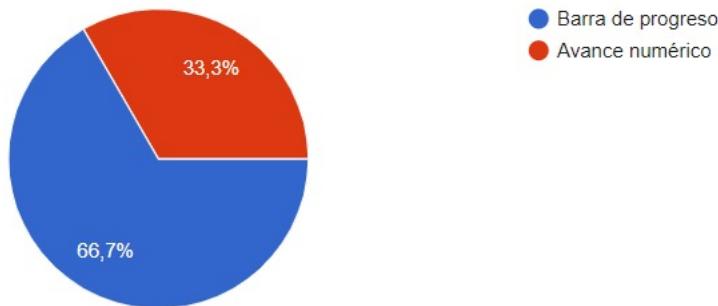


Figura 4.14: Novena Pregunta, Prueba de Campo

¿Cuál de las siguientes opciones considera la más apropiada, visible y comprensible, teniendo en cuenta la disposición y presentación de los temas de enseñanza?

 Copiar

183 respuestas

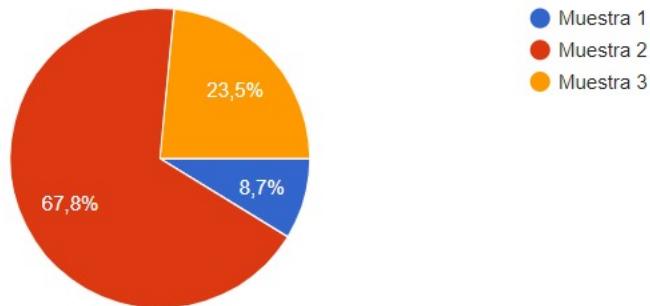


Figura 4.15: Décima Pregunta, Prueba de Campo

4.2. DETERMINAR LAS CARACTERÍSTICAS DE DISEÑOS DE APLICACIONES DIRIGIDO A PERSONAS AD

¿Cuál de las siguientes opciones considera la más apropiada y entretenida para la representación del usuario?

 Copiar

183 respuestas



Figura 4.16: Onceava Pregunta, Prueba de Campo

4.2.2. Actividad 2.2: Definición de las características del diseño de la aplicación dirigido a personas de edad avanzada.

Con toda la información recolectada de la prueba de campo, se pudo establecer que las características de diseño a implementar son:

- El tamaño para los títulos con mayor aceptación es de 36px.
- No se considera el estilo de negrilla para los títulos.
- El tamaño adecuado de la letra de los contenidos es de 24px.
- El tamaño adecuado para los iconos del menú es de 40px.
- La presentación adecuada del menú y su acompañamiento es el menú abajo y el acompañamiento arriba.
- La presentación adecuada para regresar a la anterior vista es la muestra 3(Ver Figura 3.17).



Figura 4.17: Muestra 3

4.2. DETERMINAR LAS CARACTERÍSTICAS DE DISEÑOS DE APLICACIONES DIRIGIDO A PERSONAS ADULTAS

- La opción más apropiada para mostrar los elementos de los temas de contenido es ver el contenido en lista.
 - La opción más apropiada para mostrar el progreso de los temas de contenido es la barra de progreso.
 - La presentación más adecuada para la disposición y presentación de los temas de enseñanza es la muestra 2 (ver Figura 3.18).



Figura 4.18: Muestra 2

- La representación adecuada del usuario es mediante un avatar.

Además de las características anteriores las cuales son centradas en el público objetivo, también se tendrán en cuenta características de diseño como:

- Acciones una a una, preferible diseñar varias pantallas para aclarar la acción a realizar. (No son usuarios multitarea).
 - Contraste de colores.(evitar usar azul en los elementos importantes).
 - Proporcionar objetos, enlaces y gráficos grandes.
 - Evitar en lo posible las barras de desplazamiento.
 - Los elementos interactivos deben ser percibidos y comprendidos sin necesidad de documentación.
 - Debe ser posible regresar a la pestaña principal desde todas las pestañas secundarias de la aplicación.
 - El diseño debe inspirar confianza.
 - Evitar doble click en la interfaz.
 - Los mensajes de error deben ser simples y fáciles de comprender.
 - Espacio adecuado entre los elementos del aplicativo.
 - Los colores, texturas para la interfaz deben ser apropiados y no generar distracción.
 - Proporcionar señales e indicaciones para mejorar la navegación.

4.3. DETERMINAR LAS DIVERSAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN QUE SE PUEDAN ADAPTAR AL PROBLEMA

4.3. Determinar las diversas técnicas de gamificación que se puedan adaptar al problema.

4.3.1. Actividad 3.1: Investigación y profundización de las técnicas de gamificación.

Gamificación

La Gamificación es un anglicismo, que proviene del inglés “gamification”, y que tiene que ver con la aplicación de conceptos que encontramos habitualmente en los videojuegos, u otro tipo de actividades lúdicas, como los videojuegos.

El propósito esencial detrás del diseño e implementación de la gamificación dentro de diferentes tipos de servicios o aplicaciones (por ejemplo, aplicaciones orientadas al cliente y servicios en línea) es aumentar el compromiso, el disfrute y también la lealtad del cliente. La gamificación es un término relativamente nuevo, de ahí que existan diferentes definiciones. [21]

La gamificación es el uso de elementos de juego y técnicas de diseño de juegos:

- **Elementos de juego:** caja de herramientas, las piezas con las que se debe trabajar, patrones de diseño regulares que tienen los juegos. Puntos, recursos, desafíos (misiones), avatars, progreso, niveles, grafo social... Idea: comparar un juego y una app de diseño.
- **Técnicas de diseño de juegos:** pensar como diseñador de juegos, no solo se trata de un conjunto de elementos. Los juegos se diseñan sistemáticamente, artísticamente para hacerlo divertido. No sólo programación, ingeniería, también elementos artísticos.

Objetivos de la gamificación [22]:

1. **Cambiar comportamientos:** promueve la construcción de nuevos hábitos. Dado que los humanos somos seres de costumbres, los hábitos nos permiten hacer cosas en la vida diaria sin que esto nos genere un mayor costo o sin que necesitemos alguna clase de recompensa para hacerlas. Sin embargo, generar hábitos o cambiar los ya existentes es muy difícil. En este caso, las soluciones de gamificación ofrecen ayuda y guianza para lograr cambios. Ejemplo: Nike+, Heart Chase.
2. **Desarrollar habilidades:** los humanos aprendemos cosas todo el tiempo. Somos capaces de aprender la ruta que realiza un bus todos los días o una receta de cocina. Para estos casos la motivación para hacerlo resulta de la necesidad de llegar al trabajo o de comer algo delicioso, respectivamente. Sin embargo, en ocasiones aprender algo puede ser difícil si no se cuenta con motivaciones para hacerlo. La gamificación puede guiar la ruta de aprendizaje y añadir motivación. Ejemplo: Khan Academy.
3. **Impulsar la innovación:** involucrar un buen número de personas puede ayudar a impulsar y promover innovación. La gamificación ofrece la estructura para enganchar, motivar y enfocar actividades de innovación con equipos numerosos; facilitando el espacio de juego, objetivos, reglas, recompensas, entre otros; pero no determina el resultado final, es decir que los jugadores son libres de innovar en el espacio proveído. Ejemplo: Quirky.

La importancia del uso de la gamificación [23]: Muchas personas y/o organizaciones consideran que implementar una solución de gamificación tiene un costo asociado bajo debido a la rapidez con la que avanza la tecnología. Basados en esta suposición, deciden usar gamificación por razones como las siguientes:

- La gamificación es algo de moda, maravilloso, interesante, divertido.

4.3. DETERMINAR LAS DIVERSAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN QUE SE PUEDAN ADAPTAR AL PROBLEMA

- Todos usan gamificación.
- Cumplir los objetivos será fácil y no requerirá esfuerzo.
- Todas las personas aman los juegos.
- Es fácil diseñar una solución de gamificación.

Sin embargo, construir una solución de gamificación implica un proceso cuidadoso de análisis, diseño y desarrollo. También involucra diferentes áreas de conocimiento como son la psicología, la informática y otras relacionadas con el caso específico. Esto hace que la suposición inicial sea falsa y por lo tanto las razones expuestas anteriormente no sean suficientes para implementar una solución de gamificación a un problema particular. A continuación se presentan razones por las cuales sería factible implementar una solución de gamificación:

- **Crear interactividad:** cuando se quiere que los involucrados o la audiencia objetivo cumplan un rol más activo en el proceso que se quiere gamificar. Por ejemplo: en educación se pueden superar las dificultades relacionadas con la poca interactividad que se da en un salón de clases.
- **Superar el bajo enganche:** en múltiples casos la audiencia objetivo no está satisfecha en el entorno en el que se encuentra, como consecuencia se encuentran desmotivados a cumplir sus objetivos.
- **Ofrecer oportunidades para el pensamiento profundo y la reflexión:** en contextos como la educación o aquellos en los que tomar decisiones sea una tarea importante. Es necesario que las personas involucradas realicen un proceso de reflexión adecuado que permita cumplir efectivamente sus objetivos. La gamificación cuenta con elementos de progreso y recompensa; esto puede ayudar a que la persona tome actitudes de reflexión antes de realizar una acción.
- **Cambiar comportamiento positivamente:** la gamificación usa los aspectos positivos de los juegos para motivar a las personas a cumplir objetivos personales y comunes.

Formas de aplicación de la gamificación [24]:

La gamificación puede ser usada en diferentes contextos: salud, educación, ventas, entre otros. Su aplicación puede diferenciarse de tres formas:

1. **Gamificación interna:** en estos escenarios las organizaciones usan la gamificación para mejorar procesos internos. El objetivo generalmente es promover la innovación, la colaboración, el aprendizaje, entre otros. Este tipo de gamificación tiene dos características:
 - a) Los jugadores ya son parte de la organización. Su perfil está muy bien definido. Sin embargo, es probable que no compartan muchas afinidades o intereses.
 - b) Las mecánicas a usar se alinean con las estructuras de gestión y recompensas existentes en la organización. Ejemplo: Language Quality Game (Windows 7) → Mejorar sintaxis.
2. **Gamificación externa:** involucra personas ajenas a la organización, por ejemplo, clientes de un negocio. En estos casos la gamificación resulta útil para mejorar las relaciones con estas personas para enganchárlas y motivarlas a cumplir un determinado objetivo. Ejemplo: Record Searchlight.
3. **Cambio de comportamiento:** busca generar hábitos benéficos en una población. Esto puede ser lograr que las personas tomen mejores decisiones de salud, re diseñar un salón de clases, promover el ahorro, etc. Ejemplo: Habitica.

4.3. DETERMINAR LAS DIVERSAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN QUE SE PUEDAN ADAPTAR AL PROBLEMA

Elementos de la gamificación

[24] Los puntos, las insignias y los tableros de líderes son los elementos o mecánicas más usadas en gamificación. Sin embargo, no son útiles en todos los casos y tampoco son los únicos elementos disponibles para gamificar. Su inclusión en una solución de gamificación depende de los objetivos que se deseen lograr.

1. Puntos, Insignias y Tableros de Líderes.

a) **Puntos:** Los puntos son usados bajo el supuesto de que las personas se motivan a hacer cosas con el objetivo de recibir puntos a cambios. Este supuesto resulta cierto para aquellos jugadores que les gusta colecciónar cosas y para aquellos que les gusta competir contra otros, es decir los triunfadores. A continuación, se describen seis formas en las se pueden aprovechar los puntos:

- 1) **Mantener el puntaje:** el uso típico que se le da a los puntos indica qué tan bien lo han hecho los jugadores en el juego. Un puntaje alto demuestra el tiempo invertido y el éxito obtenido en el juego. Los puntajes pueden alinearse directamente con los objetivos esperados y de esta forma representar el progreso del jugador en el juego.
- 2) **Definir la victoria:** los puntos pueden ser usados como marca de victoria para considerar el juego como completado.
- 3) **Relacionar el progreso del juego con las recompensas extrínsecas:** la consecución de cierta cantidad de puntos puede usarse para redimir premios del mundo real.
- 4) **Dar retroalimentación:** los puntos son una forma efectiva de ofrecer retroalimentación de forma rápida y sencilla. Es una de las formas más grandes de dar retroalimentación, porque en cada punto está cada acción de los jugadores. Es útil, pues la retroalimentación es una característica importante de diseño.
- 5) **Señal externa de progreso:** cuando en la estrategia de gamificación los jugadores pueden ver los puntos de los otros, estos pueden ser un indicador de estatus.
- 6) **Ofrecer datos al diseñador:** los diseñadores pueden hacer seguimiento del progreso de los jugadores con los puntos. Este seguimiento puede ayudar a determinar métricas como: tiempo que tarda un jugador en cambiar de nivel, actividades en que los jugadores obtienen o pierden más puntos, etc.

Dependiendo de los objetivos se puede usar los puntos de una u otra manera. Sin embargo, teniendo en cuenta que un punto no representa más que una magnitud.

b) **Insignias:** Las insignias son una representación visual de un logro en un proceso gamificado. Las insignias enmarcan un conjunto de puntos. También, pueden representar el cumplimiento de actividades o retos específicos. De acuerdo con Judd Antin y Elizabeth Churchill un sistema de insignias bien diseñado tiene cinco características motivacionales:

- 1) Las insignias se convierten en un objetivo a alcanzar por el jugador, lo cual ha demostrado tener efectos positivos en la motivación.
- 2) Las insignias de una guía de lo que es posible dentro del sistema, es una forma sencilla de mostrar lo que se puede hacer en el sistema gamificado. Esta es una característica útil para los usuarios novatos.
- 3) Las insignias son una señal de aquello que es importante para los jugadores y del desempeño que han tenido. Es una marca de reputación visual.
- 4) Las insignias son una señal de estatus y del recorrido que el jugador ha hecho en el sistema gamificado.

4.3. DETERMINAR LAS DIVERSAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN QUE SE PUEDAN ADAPTAR AL PROBLEMA

- 5) Las insignias pueden promover agrupaciones, los usuarios con insignias similares pueden sentirse identificados entre sí.

Además, las insignias son flexibles y su número está limitado por la creatividad del diseñador y las necesidades del proceso a gamificar. Un buen número de insignias puede llamar la atención de un grupo diverso de jugadores, siempre y cuando estas sean significativas e interesantes para dichos jugadores.

Finalmente, las insignias pueden servir como sistemas de certificación que indican cierto nivel de habilidad y la realización de cierta actividad o proceso. Por lo tanto, las insignias resultan útiles en procesos de desarrollo de habilidades.

- c) **Tablero de líderes:** Los tableros de líderes permiten a los jugadores saber en qué posición se encuentran con respecto a sus pares. Un tablero de líderes puede ser un gran motivador, por ejemplo, para aquellos jugadores que se encuentran cerca de la cima del mismo y aún más cuando logran llegar a la meta. Sin embargo, un tablero de líderes puede ser un desmotivador para los jugadores que se encuentran lejos de la cima, porque puede provocar que estos desistan y abandonen el sistema de gamificación. Esto sucede cuando los tableros de líderes se vuelven estáticos y sus primeros lugares siempre corresponden a los mismos jugadores. En este sentido, una estrategia de gamificación en la que su principal elemento es una tabla de líderes podría ser contraproducente. Una forma de evitar esto es incluyendo diferentes tableros de líderes para diferentes aspectos o para diferentes grupos. De esta forma, es posible que los jugadores se comparan con sus pares reales.
2. **Dinámicas.** Son los elementos de juego con mayor nivel de abstracción. Determina la estructura de la estrategia de gamificación, le da coherencia haciendo que siga patrones regulares. Indican los límites de la estrategia, pero no se trata solo de las reglas, porque estas son específicas de cada juego:
 - a) **Restricciones:** los juegos presentan opciones significativas y problemas interesantes limitando la libertad de los jugadores.
 - b) **Emociones:** los juegos producen casi cualquier emoción. En el caso de gamificación estas son más limitadas porque se trata de contextos reales, como el trabajo o la educación. En estos casos las emociones negativas como la rabia o la tristeza no son deseables. Sin embargo, algunas emociones como el disfrute, refuerzo emocional, la sensación de logro, curiosidad, competitividad y la felicidad, si lo son.
 - c) **Narrativa:** es la estructura que pone una las piezas del juego coherentemente en un todo. Esta puede ser explícita, en términos de una historia como en los juegos. Pero, en gamificación no tiene que ser tan compleja como en los juegos, puede tratarse de ideas que crean un flujo en el juego y permiten a los jugadores tener una idea coherente del sistema de gamificación y permita unir todos los elementos individuales. Sin narrativa no hay coherencia y cohesión en los juegos.
 - d) **Progreso:** se trata de la noción de iniciar en un estado e ir mejorándolo a lo largo de la estrategia de gamificación. Se trata de dar a los jugadores la noción de que pueden mejorar, crecer o desarrollarse, en lugar de hacer las mismas cosas, una y otra vez. El progreso debe ser visible, indicando al jugador que tan cerca está de cumplir sus objetivos.
 - e) **Relaciones:** se trata que los jugadores interactúen entre ellos, como amigos, compañeros de equipo, oponentes, etc. Genera sentimientos de camaradería, estatus o altruismo.

4.3. DETERMINAR LAS DIVERSAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN QUE SE PUEDAN ADAPTAR AL PROBLEMA

3. **Mecánicas:** Cada mecánica es una forma de lograr una o más dinámicas. Por ejemplo, una recompensa sorpresa, podrían estimular la sensación de diversión y curiosidad de los jugadores. También, esto podría ser una forma de conectar con los nuevos jugadores o mantener a los jugadores experimentados involucrados.

Algunas mecánicas son:

- a) **Objetivos:** son importantes porque agregan propósito, enfoque y resultados medibles. Dejan claro al jugador lo que deben lograr y el resultado de lograrlo. Los jugadores deben contar con la libertad y autonomía de conseguir los objetivos de diferentes formas. Si el objetivo es muy desafiante o parece muy lejano, es necesario usar objetivos incrementales o mini-objetivos [23].
- b) **Reglas:** proveen el contexto y la forma en la que los jugadores pueden progresar para cumplir los objetivos. Las reglas mantienen todo justo y balanceado.
- c) **Desafíos:** puzzles u otras tareas que requieren esfuerzo para resolver. Permite añadir complejidad, si los jugadores consideran que todo es demasiado fácil no se engancharan con la estrategia de gamificación.
- d) **Azar:** elementos de aleatoriedad.
- e) **Competencia:** un jugador o un grupo gana y el otro pierde.
- f) **Cooperación:** los jugadores deben trabajar juntos para conseguir un objetivo compartido.
- g) **Retroalimentación:** información sobre lo que el jugador está haciendo. Indicando, los errores y aciertos que el jugador ha tenido y lo siguiente que debe hacer. La retroalimentación debe ser constante, asociada a cada acción, para que el jugador no deba esperar hasta el final para saber sus logros. La retroalimentación es un elemento clave para lograr un engagement loop: las acciones de los jugadores resultan de una motivación, esto produce retroalimentación por parte del sistema, por ejemplo: ganar puntos; lo cual a su vez genera nuevas acciones.
- h) **Adquisición de recursos:** obtener objetos útiles o colecciónables.
- i) **Recompensas:** beneficios obtenidos por una acción o logro.
- j) **Transacciones:** comercio entre los jugadores directamente o por medio de intermediarios.
- k) **Turnos:** los jugadores toman turnos para jugar.
- l) **Estados de la victoria:** objetivos que hacen que un jugador o grupo gane.

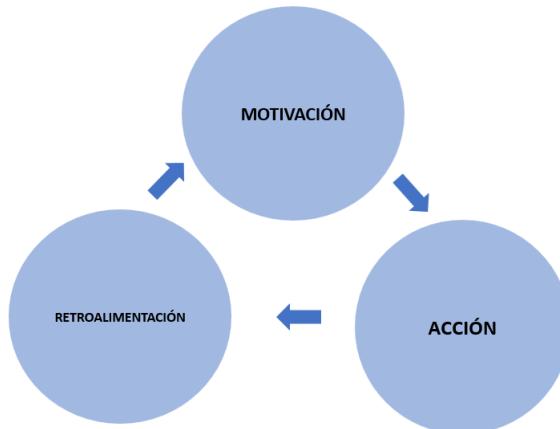


Figura 4.19: Tomado de [20]

4.3. DETERMINAR LAS DIVERSAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN QUE SE PUEDAN ADAPTAR AL PROBLEMA

4. **Componente:** Los componentes son formas más específicas que las mecánicas o dinámicas pueden tomar. A continuación, se presentan algunos componentes de juegos:

- a) **Metas:** objetivos definidos.
- b) **Avatares:** representaciones visuales del personaje de un jugador.
- c) **Insignias:** representaciones visuales de los logros.
- d) **Colecciones:** conjunto de objetos o insignias para colecionar. Las personas coleccionan objetos por distintas razones, según James Halpern, algunas de estas razones son: conocimiento y aprendizaje, relajación y reducción de estrés, placer personal, interacción social, reconocimiento, altruismo, deseo de control, nostalgia y acumulación. La escasez añade valor a los objetos colecciónables.
- e) **Combate:** una batalla definida, típicamente cortos.
- f) **Desbloqueo de contenido:** elementos disponibles sólo cuando el jugador logra un objetivo.
- g) **Regalos:** oportunidades para compartir recursos con otros. Pueden objetos transferibles entre los jugadores. Pueden ser promovidos por la estrategia con recordatorios o recomendaciones, por ejemplo, en redes sociales a los usuarios se les recuerda cuando otros cumplen años.
- h) **Tableros de los líderes:** representación visual del progreso del jugador y sus logros.
- i) **Niveles:** fases definidas en el progreso del juego. Los cambios de nivel deben ser claros para los jugadores, no sólo con aspectos visuales sino con la dificultad del mismo. El progreso a través de los niveles debe dar confianza y experiencia a los jugadores. Recuerde dar momentos de respiro y tranquilidad al jugador.
- j) **Puntos:** representaciones numéricas del progreso del juego.
- k) **Retos:** retos predefinidos con objetivos o recompensas. Dan a los jugadores información a los jugadores sobre lo que deben hacer dentro de la experiencia gamificada.
- l) **Luchas de jefes:** desafíos especialmente difíciles al final de un nivel.
- m) **Grafos sociales:** representación de la red social de los jugadores dentro del juego.
- n) **Equipos:** grupos de jugadores definidos jugando juntos para lograr un objetivo común.
- ñ) **Bienes virtuales:** objetos de juego con valor monetario real o percibido. La escasez añade valor a los bienes virtuales.

Cada componente puede estar asociado a una o más dinámicas y/o mecánicas. Por ejemplo: resolver una trivia puede otorgar puntos a un jugador, darle retroalimentación y acercarlo a una recompensa. La selección de mecánicas, dinámicas y elementos depende del contexto del problema particular que se está abordando.

5. **Narrativa:** Un juego (o una estrategia de gamificación) no necesita tener una historia diseñada por un escritor, y aún así este siempre tendrá una narrativa [25]. Tenga en cuenta que sin importar de qué trata una historia, ésta siempre tiene tres partes como en la literatura: inicio, nudo y desenlace. Teniendo en cuenta que los humanos percibimos el tiempo de forma lineal, una narrativa es una secuencia de eventos. En consecuencia, cada vez que un jugador interactúa con una estrategia de gamificación crea una narrativa, la cantidad de narrativas que se pueden generar es infinita. El trabajo del diseñador es diseñar desde la perspectiva del héroe, es decir el jugador, adelantándose a estas narrativas emergentes para hacerlas divertidas. Un ejemplo de narrativa clásica es el siguiente:

- a) Primero, hay un héroe que tiene un deseo.

4.3. DETERMINAR LAS DIVERSAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN QUE SE PUEDAN ADAPTAR AL PROBLEMA

- b) Nuestro héroe encuentra un evento que pone su vida en desorden e interfiere en la obtención de su deseo. Este evento causa un problema para el héroe.
- c) El héroe trata de superar el problema, pero falla.
- d) Hay un cambio de suerte, que causa más problemas al héroe.
- e) Un problema aún peor es creado y este pone al héroe en un riesgo mayor.
- f) Finalmente, hay un último problema que enfrenta al héroe con el mayor de los riesgos.
- g) El héroe debe resolver el último problema para conseguir un objeto de deseo. Y todos viven felices por siempre, bueno, hasta la secuela Una historia puede dar lugar a diferentes mecánicas y/o elementos de juego.

Tenga en cuenta que algunos jugadores se pueden interesar en la historia detrás de su estrategia, ofrezcales detalles, por ejemplo, con audios, animaciones, imágenes, etc. Sin embargo, asegúrese de que estos puedan ser omitidos por quienes no se interesan. Para estas personas desinteresadas, puede usar puzzles o mini-juegos que cuenten la historia. Añada cambios de trama o nuevos elementos cada cierto tiempo, así la historia se contará en tramos.

Si encuentra la forma de incluir suspenso en su estrategia, hágalo. Las sorpresas son interesantes, pero ofrecen una experiencia instantánea, en cambio, el suspenso ofrece una experiencia mientras dura. Piense, en las bombas de tiempo en las películas.

6. **Onboarding:** Onboarding es el acto de introducir un jugador nuevo (novato) a la estrategia de gamificación. Debe diseñarse cuidadosamente pues de este puede depender la permanencia de los jugadores en el sistema gamificado. Se ha demostrado que el primer minuto es vital, pues es cuando los jugadores toman decisiones. Se trata de entrenar y enganchar a los jugadores, no de abrumarlos [26].

Los diseñadores deben aprovechar el primer minuto para permitir a los jugadores explorar el sistema, presentando la actividad core de la estrategia de motivación (ej: opinar, responder preguntas, observar videos, etc.). Un error común es pedir a los jugadores que se registren antes de permitirles explorar el sistema. Muchos jugadores evitarán entregar datos a un sistema sin conocerlo. Este minuto también puede ser aprovechado para otorgar algo de valor a los jugadores: premios, insignias, objetos virtuales, etc. Después de esto, pida al usuario que se registre [26].

El onboarding no es el momento de explicar cada cosa del sistema gamificado. A veces se entrega mucha información a los jugadores en el primer contacto con el sistema. Incluso, algunos diseñadores presentan textos largos para hacer esto. Los jugadores seguramente tienen mejores cosas para hacer que leer un manual de instrucciones o algo similar [26]

En sus primeras interacciones con el sistema, los jugadores deberían ejecutar acciones simples con los que obtengan alguna recompensa (incluso un ¡Bien hecho! es válido). En este punto los jugadores no necesitan opciones o alternativas. El onboarding de un sistema gamificado podría seguir una ruta como la siguiente [26]:

4.3. DETERMINAR LAS DIVERSAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN QUE SE PUEDAN ADAPTAR AL PROBLEMA



Figura 4.20: Patrón de ruta de Onboarding [22]

Las fases pueden variar, pero es un patrón que puede ser útil. Continúe con una recompensa, y revele lentamente cada elemento del sistema, entrenando a los jugadores sobre su uso y la forma de lograr cosas en el sistema. Otra estrategia útil es realizar preguntas simples y fáciles de contestar para adaptar la experiencia inicial a las preferencias de los jugadores.

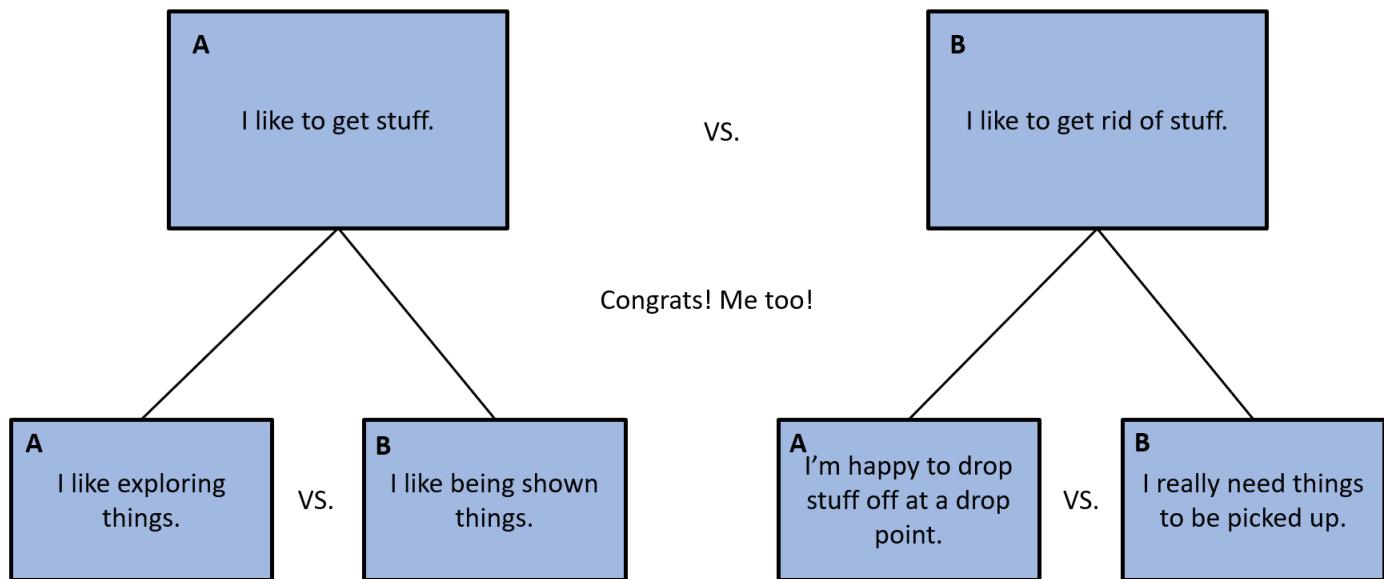


Figura 4.21: Ejemplo de pregunta inicial. Tomado de [22]

En resumen, lo que se espera de un buen proceso de onboarding en los primeros minutos es:

- Revelar la complejidad del sistema gamificado lentamente.
- Reforzar el jugador positivamente.
- Quitar las oportunidades de fracaso.
- Aprender algo sobre los jugadores.

Diversión y experiencia de usuario

Estado del flow

Estado en el que los jugadores son absorbidos de tal forma que se sienten energéticos, enfocados e inconscientes del tiempo. Hay un balance entre la dificultad del desafío y la habilidad requerida.

4.3. DETERMINAR LAS DIVERSAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN QUE SE PUEDAN ADAPTAR AL PROBLEMA

Condiciones para el flow:

- Objetivos claros.
- Balance entre destrezas percibidas y retos percibidos.
- Feedback claro e inmediato.

Estrategias para generar flow:

- La actividad debe suponer un desafío.
- La actividad no debe ser demasiado complicada.
- Las metas deben estar diseñadas de la manera más clara posible.
- Es necesario que el usuario reciba un feedback.

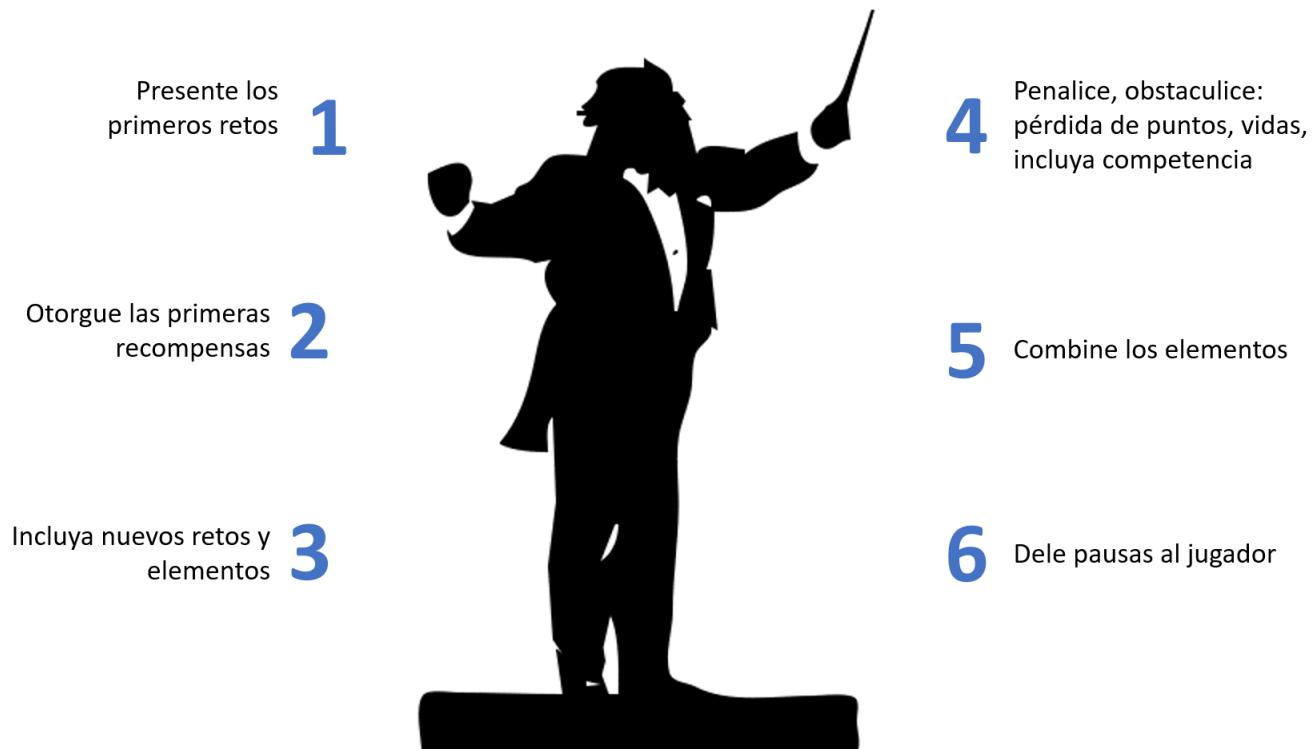


Figura 4.22: Estrategias, Tomado de [22]

Bartle (1996) define estos cuatro perfiles de usuario según dos variables: jugadores vs. mundo e interacción vs. acción.

4.3. DETERMINAR LAS DIVERSAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN QUE SE PUEDAN ADAPTAR AL PROBLEMA

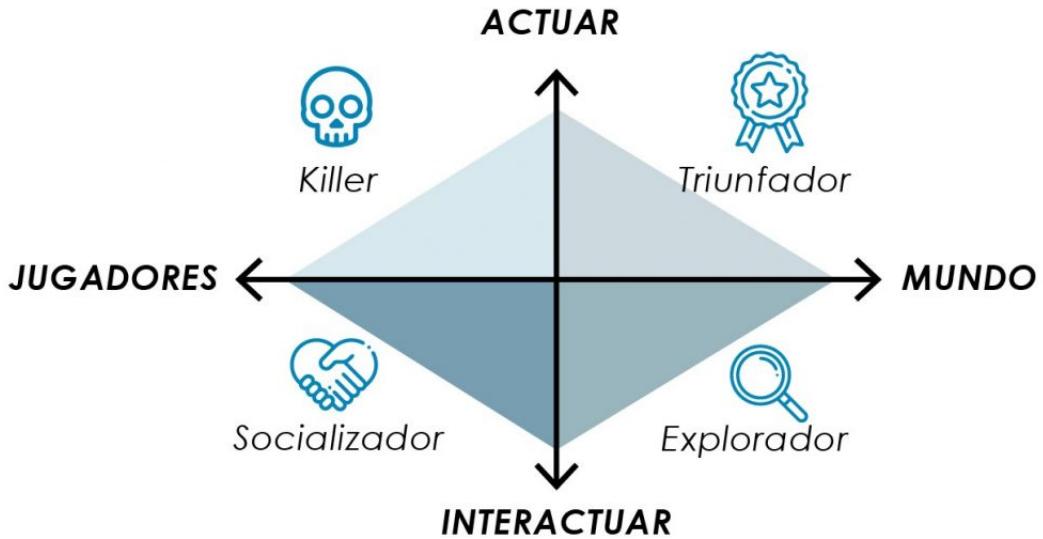


Figura 4.23: Perfiles de Usuario, Tomado de [22]

Jugadores VS. Mundo: Esta variable define la relación de los usuarios con sus iguales y con el juego en sí mismo. Los usuarios con una personalidad correspondiente a socializadores o asesinos buscan relacionarse con otros usuarios, mientras que los exploradores y triunfadores prefieren dinámicas que les permitan relacionarse con el sistema.

Interacción VS. Acción: Esta variable indica la manera de actuar de los usuarios. Los asesinos y triunfadores quieren actuar directamente sobre algún elemento, ya sea otro usuario o el propio sistema, mientras que los socializadores y exploradores prefieren dinámicas de interacción mutua.

Tipos de jugadores []

- **Exploradores:** A un explorador le gusta recorrer el mundo con el objetivo de descubrirlo para encontrar objetos y lugares secretos.
- **Triunfadores:** Los triunfadores están interesados en obtener puntos, niveles y logros. Son competitivos y desean ser siempre los número uno.
- **Socializadores:** Este tipo de jugadores está interesado en la posibilidad de interactuar con otros, el juego es un medio para lograr este objetivo.
- **Asesinos:** Les encanta destruir, conquistar, apoderarse. Quieren ganar, pero además necesitan que alguien pierda.

Modelo de Enganche

Motivación Extrínseca: Implica evitar el castigo externo o buscar recompensas. Los factores externos que motivan a los miembros del equipo pueden incluir recompensas extrínsecas, como los incentivos de ventas o los méritos de desempeño.

Motivación Intrínseca: Es el medio para encontrar la satisfacción dentro de uno mismo. Los motivadores intrínsecos pueden ser la curiosidad o la aceptación de un desafío nuevo.

4.3. DETERMINAR LAS DIVERSAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN QUE SE PUEDAN ADAPTAR AL PROBLEMA

4.3.2. Actividad 3.2: Definición de las técnicas de gamificación a implementar.

La aplicación de gamificación en el desarrollo de este proyecto es una Gamificación interna, puesto que con esto se busca mejorar procesos internos, teniendo presente las dos características donde los jugadores ya son parte de la organización y se ofrecen recompensas dentro de ella, promoviendo el aprendizaje y la innovación.

Dicho lo anterior es necesario definir los elementos de gamificación a implementar para el desarrollo del proyecto, basándose en la investigación previamente descrita:

1. Puntos, Insignias y Tableros de Líderes.

- a) **Puntos e Insignias:** Estas características serán incorporadas en el aplicativo con el objetivo de motivar al usuario a seguir usando la herramienta para acumular más puntos y desbloquear insignias.

2. Dinámicas.

- a) **Emociones y progreso:** Estas características serán incorporadas en el aplicativo con el objetivo de estimular las emociones positivas en el progreso y aprendizaje del usuario, permitiéndole crecer y desarrollarse.

3. Mecánicas.

- a) **Objetivos:** Esta característica será implementada para medir el progreso del usuario, motivándolo a lograr los objetivos del aplicativo.
- b) **Desafíos:** Esta característica será implementada con la finalidad de ir midiendo el aprendizaje obtenido por el usuario a lo largo del aplicativo.
- c) **Retroalimentación:** Esta característica se verá reflejada en los desafíos indicando al usuario los errores y aciertos que ha tenido.

4. Componente.

- a) Avatares
- b) Insignias
- c) Desbloqueo de contenido
- d) Niveles
- e) Luchas de jefes

No es necesario tener una historia diseñada por un escritor para incluir la narrativa, la estrategia de gamificación siempre tendrá tres pasos: Inicio, nudo y desenlace. En el caso del aplicativo, el inicio se considera mientras se abre la aplicación donde se motiva al usuario a permanecer, además del registro, el nudo se representaría con la visualización del temario junto con los desafíos y el desenlace los desafíos, metas, insignias alcanzadas.

Contará con un onboarding para lograr introducir al jugador a la estrategia de gamificación. Diseñado para lograr una permanencia del usuario en el aplicativo, además de un uso constante dentro de ella. Con todo lo descrito anteriormente los exploradores y los triunfadores son los tipos de jugadores acordes al

4.3. DETERMINAR LAS DIVERSAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN QUE SE PUEDAN ADAPTAR AL PROBLEMA

aplicativo.

Con las encuestas realizadas, da como respuesta que el modelo de enganche apropiado para el usuario final nace de la motivación extrínseca, puesto que siempre buscan recompensas a cambio de una tarea.

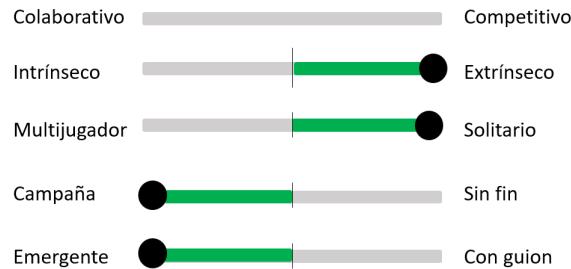


Figura 4.24: Modelo de Enganche del Jugador Edutext

Se debe agregar que las técnicas de gamificación escogidas fueron en base a las encuestas previamente realizadas, además de un perfilamiento del público objetivo:

JUAN CARLOS ARIAS

Edad: 58 años
Género: Masculino
Estudios: Tecnólogo
Cargo: Técnico operativo
Departamento: Secretaría de hacienda
Horario laboral: 9am a 5pm
Discapacidad: Ninguna

Experiencia con procesadores de texto
Identifica las herramientas que son procesadoras de texto.
Transcribir un texto
Incorpora características como: tabla de contenido, un gráfico, entre otras.

Motivación para aprender una nueva herramienta
Reunir puntos para desbloquear objetos
Obtener recompensas
Manejar niveles
Libertad en el aplicativo

Figura 4.25: Perfil 1, Público Objetivo

4.3. DETERMINAR LAS DIVERSAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN QUE SE PUEDAN ADAPTAR AL PROBLEMA



Figura 4.26: Perfil 2, Público Objetivo



Figura 4.27: Perfil 3, Público Objetivo

4.4. IMPLEMENTAR UNA APLICACIÓN CON CARACTERÍSTICAS DE DISEÑO Y TÉCNICAS DE GAMIFICA



Figura 4.28: Perfil 4, Público Objetivo

4.4. Implementar una aplicación con características de diseño y técnicas de gamificación.

4.4.1. Implementación de maquetación de la pantalla de inicio.

La construcción de la maquetación del aplicativo partió de las encuestas realizadas previamente, en las cuales se establecieron los colores y la manera más adecuada para la visualización del contenido, además del tamaño de las fuentes e iconos. También fue necesario incluir los elementos de gamificación escogidos para determinar si eran aptos y bien recibidos por el público objetivo, incluyendo la pantalla de carga, el onboarding con el texto que busca motivar al usuario a partir del primer encuentro con la aplicación, seguido de un formulario de registro, el cual solicita tres campos sencillos de información al usuario como lo es el primer nombre, el primer apellido y la selección del género, en unión con un desafío sencillo que enganche al jugador.

Para una mayor claridad dentro del aplicativo se elaboró una guía encargada de indicar la manera correcta del manejo y visualización del contenido, finalmente la pantalla de inicio muestra el menú en la parte inferior acompañado de íconos para las pantallas de avatares, insignias e inicio. Además de mostrar las dos opciones de aprendizaje de los procesadores de textos donde el usuario podrá acceder.

4.4. IMPLEMENTAR UNA APLICACIÓN CON CARACTERÍSTICAS DE DISEÑO Y TÉCNICAS DE GAMIFICA

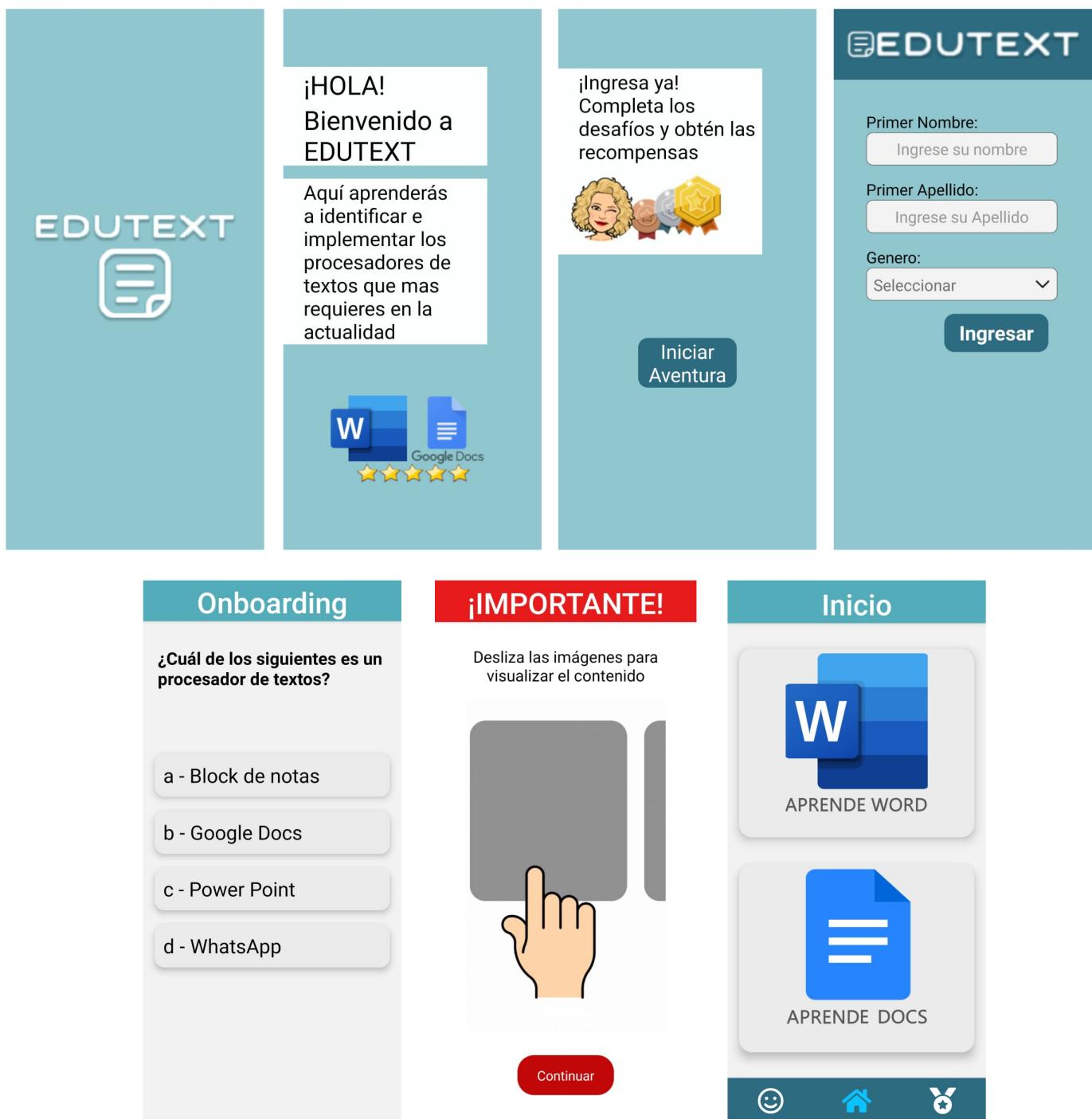


Figura 4.29: Maquetación Pantalla Inicio

4.4.2. Implementación de maquetación general de los módulos de aprendizaje.

La implementación de la maquetación general de los módulos de aprendizaje es a partir de la pantalla de inicio descrita anteriormente, en ella se perciben dos opciones de aprendizaje de los procesadores de texto que el usuario tendrá a elección.

4.4. IMPLEMENTAR UNA APLICACIÓN CON CARACTERÍSTICAS DE DISEÑO Y TÉCNICAS DE GAMIFICA

Cada módulo de enseñanza de los procesadores de texto abarca cuatro pantallas más, encargadas de brindar visualización de cada uno de los niveles, acompañados de un ícono que hace alusión a la dificultad, distribuidos en: Bronce, Plata y Oro. Se debe agregar que dependiendo del nivel donde se encuentre el usuario se desplegarán los temas, donde a su vez dichos temas estarán albergando contenido, el último tema que puede observarse en la distribución pertenece a pruebas, aquí el usuario será evaluado según todo el conocimiento dado previamente en el nivel, estos desafíos constan de tres modos:

1. Selección Múltiple
2. Falso o Verdadero
3. Completar la Oración

Si la pregunta es contestada correctamente, se premiará al usuario, si por el contrario la pregunta es errónea, se pondrá en rojo y mostrará una retroalimentación de la respuesta acertada.



Figura 4.30: Maquetación Módulos de Aprendizaje

4.4.3. Implementación del contenido de Microsoft Word aplicando los métodos de gamificación e Implementación del contenido de Google Docs aplicando los métodos de gamificación.

La implementación del contenido de Microsoft Word y Google Docs aplicando los métodos de gamificación inicia tomando en cuenta el temario previamente definido, dejando claro que se encuentra dividido en cuatro niveles, donde cada nivel tendrá sus debidos temas, y estos a su vez tendrán una serie de imágenes y descripciones culminando así con su contenido.

Siguiendo con la gamificación primeramente se usó un sistema de puntos que serán obtenidos mediante el desarrollo de las pruebas respondidas de manera correcta que el usuario puede realizar, esto con el objetivo de desbloquear los distintos avatares que el aplicativo presenta, sin embargo, el usuario no tendrá la tarea de canjear los puntos por los avatares, para esto el encargado será solamente el sistema, quien automáticamente dependiendo de los puntos acumulados irá desbloqueando avatar por avatar durante el progreso de la aplicación. El siguiente elemento de gamificación está diseñado para premiar al usuario mediante insignias, las cuales se van generando y mostrando con el progreso en los niveles al terminar cada tema. De estos métodos de gamificación anteriormente descritos tenemos que los avatares podrán ser usados como representación del usuario y las insignias serán la demostración de los objetivos alcanzados por el usuario en el recorrido de la aplicación.

Las insignias correspondientes al contenido de Word son:



Figura 4.31: Iniciar la introducción de Word.



Figura 4.32: Realizar la primera prueba de Word con éxito.

4.4. IMPLEMENTAR UNA APLICACIÓN CON CARACTERÍSTICAS DE DISEÑO Y TÉCNICAS DE GAMIFICA



Figura 4.33: Desbloquear el nivel de bronce de Word.



Figura 4.34: Desbloquear el nivel de plata de Word.



Figura 4.35: Desbloquear el nivel de oro de Word.

Las insignias correspondientes al contenido de Docs son:



Figura 4.36: Iniciar la introducción de Docs.

4.4. IMPLEMENTAR UNA APLICACIÓN CON CARACTERÍSTICAS DE DISEÑO Y TÉCNICAS DE GAMIFICA



Figura 4.37: Realizar la primera prueba de Docs con éxito.



Figura 4.38: Desbloquear el nivel de bronce de Docs.



Figura 4.39: Desbloquear el nivel de plata de Docs.



Figura 4.40: Desbloquear el nivel de oro de Docs.

Insignias compartidas para Word y Docs:



Figura 4.41: Registro exitoso en el aplicativo.



Figura 4.42: Finalizar con éxito Word y Docs.

4.4.4. Implementación de niveles de aprendizaje para el aplicativo.

Teniendo en cuenta la maquetación y gamificación descrita previamente, se decidió a continuar con la estructura del desarrollo lógico para darle pie a la implementación de los niveles de aprendizaje en el aplicativo. Partiendo de la premisa de que cada nivel tendrá 4 temas principales, de los cuales se agregó un valor porcentual a cada tema, equivalente a un 20 % que suman al progreso del nivel, es decir, la barra visible que cambia de gris a verde dependiendo de cuanto avance el jugador en el tema. Además de incluir una evaluación sorpresa entre los temas, la cual de ser respondida correctamente dará 5 puntos al usuario, por el contrario si es respondida erróneamente no dará puntos y expondrán una retroalimentación de su verdadera respuesta.

De igual forma, en cada nivel contamos con una prueba que consta de 5 preguntas, dicha prueba al ser terminada también acumulará un 20 % en el progreso hasta llegar a un 100 %. Por último, pero no menos importante se definió que al completar un 100 % en el nivel, esté fuera premiado con una insignia encargada de indicar que podía avanzar al próximo nivel, incluyendo que por responder adecuadamente las preguntas, el usuario podrá adquirir o desbloquear un nuevo avatar para su colección.

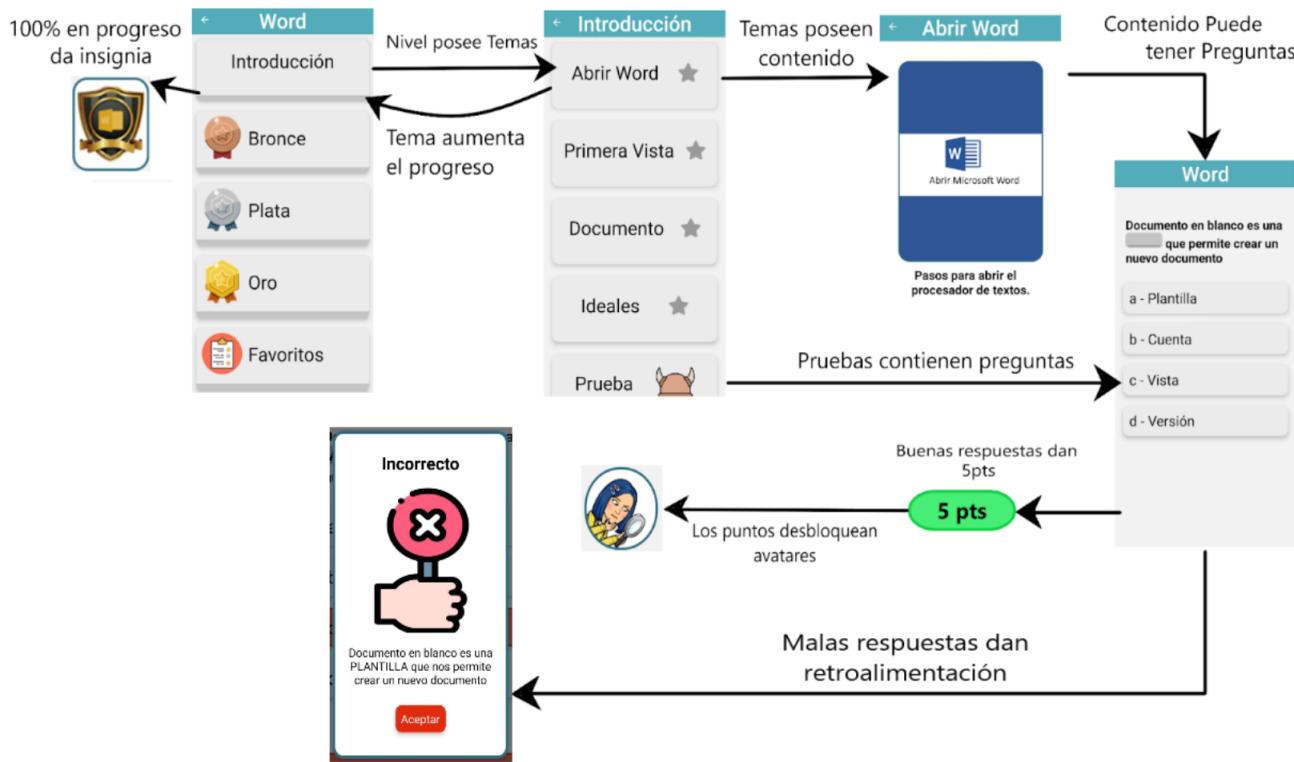


Figura 4.43: Niveles de Aprendizaje para el Aplicativo

4.5. Realizar pruebas y analizar los resultados obtenidos.

Capítulo 5

Pruebas

5.1. Realizar pruebas y analizar los resultados obtenidos

5.1.1. Etapa de pruebas del prototipo.

Llegados a este punto se procedió a elaborar una encuesta breve con el objetivo de evaluar el funcionamiento y desarrollo del aplicativo, donde el usuario pudiera expresar si lo consideraba intuitivo, legible, amigable a la vista, además de si los elementos de gamificación incorporados en el proyecto cumplen con la tarea de motivar al usuario final.

Dicha encuesta consta de las siguientes preguntas:

1. ¿Considera que la información de la aplicación es legible?
2. ¿Considera que el diseño de la aplicación es amigable a la vista?
3. ¿Consideras que el manejo del aplicativo es intuitivo?
4. ¿Consideras que el desbloqueo de avatares genera algún tipo de motivación para aprender?
5. ¿Consideras que la obtención de insignias genera algún tipo de motivación para aprender?
6. ¿Consideras que la barra de progreso entre los niveles genera algún tipo de motivación para aprender?
7. ¿Consideras que las pruebas generan algún tipo de motivación para aprender?
8. ¿Consideras útil la opción de favoritos?
9. ¿Consideras que el aplicativo es amigable para el aprendizaje sobre procesadores de texto?
10. ¿Consideras el aplicativo como una sobre carga laboral?
11. ¿Usarías el aplicativo para terminar tu aprendizaje sobre los procesadores de textos?
12. ¿Consideras que la aplicación sigue comprendiéndose aún con el modo oscuro activado en el teléfono?
13. ¿Presentó fallas el aplicativo cuando lo usaste? De ser así, por favor escribe detalladamente cuál.
14. ¿Recomiendas algo para el aplicativo?

5.1.2. Creación de un documento con un análisis de los resultados de las pruebas.

Una vez realizada la encuesta por parte del equipo de desarrollo hacia el público objetivo, con una muestra de 42 usuarios, se encontró qué:

1. ¿Considera que la información de la aplicación es legible?

Para este ítem el 97,6 % de los usuarios consideró como legible la información de la aplicación. No obstante se recibió una observación para la sección que brinda una guía de cómo visualizar el contenido de la aplicación, por lo cual se realizaron ciertas alteraciones en los colores de la cabecera y el botón de esa sección con el objetivo de captar la atención del usuario.

¿Considera que la información de la aplicación es legible?

42 respuestas

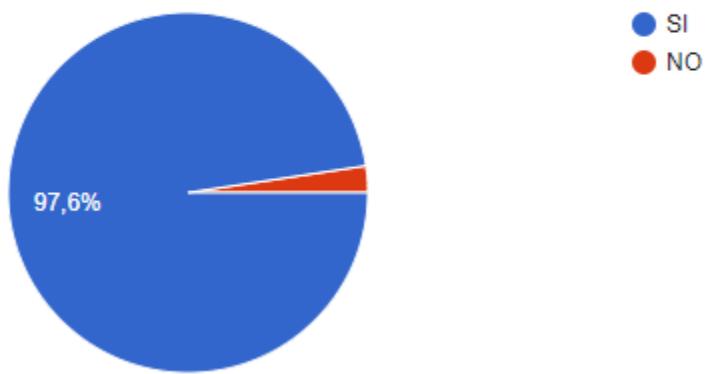


Figura 5.1: Pregunta N°1, Encuesta Uso de Aplicación

2. ¿Considera que el diseño de la aplicación es amigable a la vista?

Para este ítem se obtuvo un 100 % como respuestas positivas, por lo cual no requirió de modificaciones en el aplicativo.

¿Considera que el diseño de la aplicación es amigable a la vista?

42 respuestas

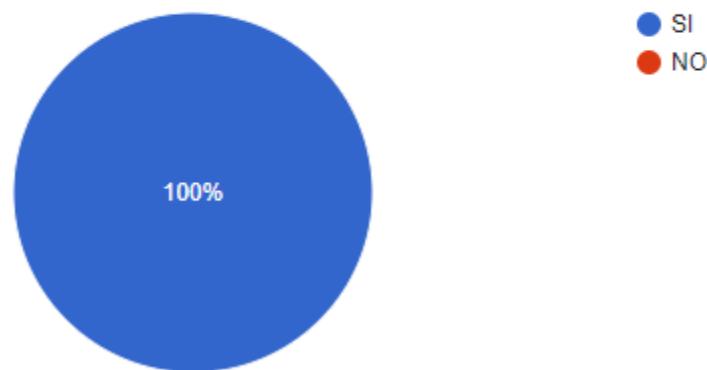


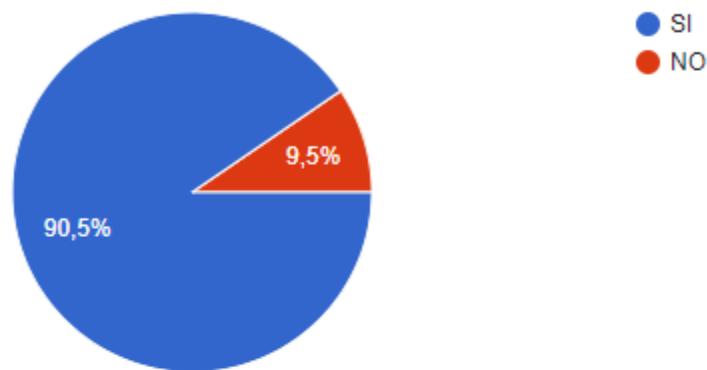
Figura 5.2: Pregunta N°2, Encuesta Uso de Aplicación

3. ¿Consideras que el manejo del aplicativo es intuitivo?

En este ítem se recibió un 90,5 % de aceptación, además de las notaciones sobre los puntos que no permiten percibir el aplicativo como intuitivo para ciertos usuarios. Por lo cual se decidió modificar los temas para mostrar cuando fueron completados, de igual forma se alteraron las opciones de Word y Docs para ser más intuitivas.

¿Consideras que el manejo del aplicativo es intuitivo?

42 respuestas



Si seleccionaste en la anterior "No", explica el ¿por qué?

4 respuestas

seria mejor poner algo que indique cuando termina un tema

En la parte de inicio no entendia que hacer con las imagenes

al principio no entendí que hacer en inicio

debe ir algo que indique a donde dar clic para abrir los procesadores de texto

Figura 5.3: Pregunta N°3, Encuesta Uso de Aplicación

4. ¿Consideras que el desbloqueo de avatares genera algún tipo de motivación para aprender?

Para este ítem se obtuvo un 100 % como respuestas positivas, por lo cual no requirió de modificaciones en el aplicativo en cuanto a los avatares.

¿Consideras que el desbloqueo de avatares genera algún tipo de motivación para aprender?

42 respuestas

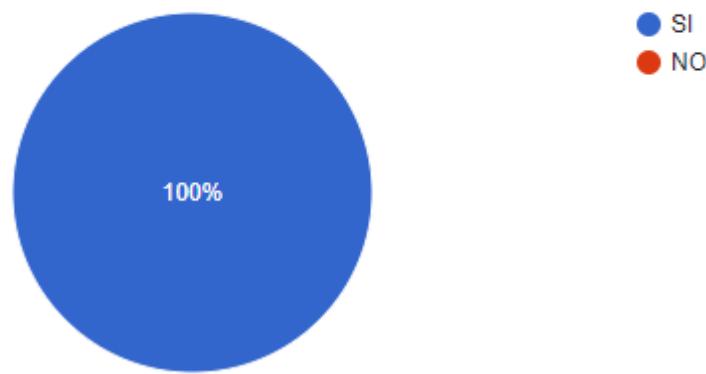


Figura 5.4: Pregunta N°4, Encuesta Uso de Aplicación

5. ¿Consideras que la obtención de insignias genera algún tipo de motivación para aprender?

Para este ítem se obtuvo un 100 % como respuestas positivas, por lo cual no requirió de modificaciones en el aplicativo en cuanto a las insignias.

¿Consideras que la obtención de insignias genera algún tipo de motivación para aprender?

42 respuestas

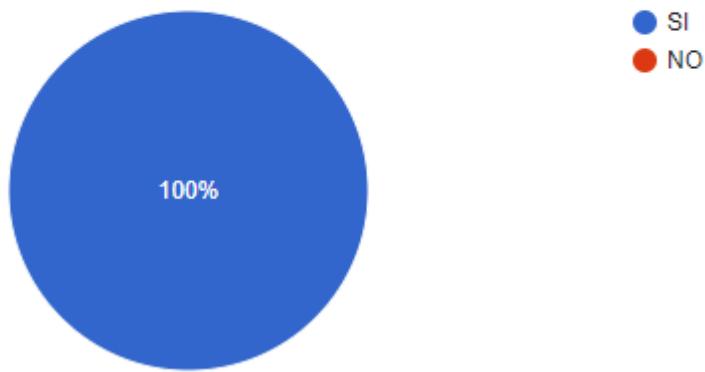


Figura 5.5: Pregunta N°5, Encuesta Uso de Aplicación

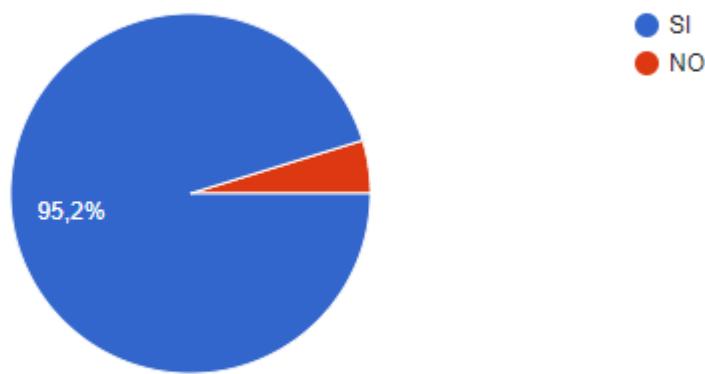
6. ¿Consideras que la barra de progreso entre los niveles genera algún tipo de motivación para aprender?

Para este ítem no se obtuvo una aceptación del 100 % pero no se recibió un argumento válido o

recomendación para mejorar.

¿Consideras que la barra de progreso entre los niveles genera algún tipo de motivación para aprender?

42 respuestas



Si seleccionaste en la anterior "No", explica el ¿por qué?

1 respuesta

no lo veia necesario pero es bonita, vi que a los demás si les gustó

Figura 5.6: Pregunta N°6, Encuesta Uso de Aplicación

7. ¿Consideras que las pruebas generan algún tipo de motivación para aprender?

No se obtuvo un 100 % de aceptación y se tuvo que aclarar que ciertas preguntas se pueden repetir por tres factores, el primero es por que si se respondió la primera vez mal, esta se vuelve a repetir para asegurarnos que el usuario aprendió de la retroalimentación, el segundo factor por el que se repite es para que el usuario mantenga presente el conocimiento adquirido de anteriores pruebas y el tercero es por que se tiene una pregunta sorpresa entre los temas que se puede repetir en la prueba.

¿Consideras que las pruebas generan algún tipo de motivación para aprender?
42 respuestas

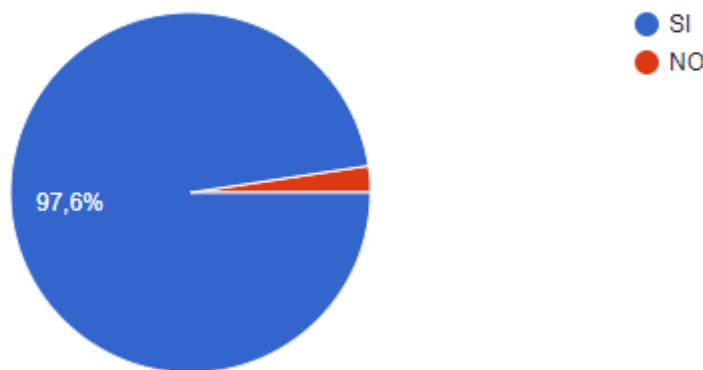


Figura 5.7: Pregunta N°7, Encuesta Uso de Aplicación

8. ¿Consideras útil la opción de favoritos?

Para este ítem se obtuvo un 100 % como respuestas positivas, por lo cual esta opción seguirá en la aplicación final.

¿Consideras útil la opción de favoritos?
42 respuestas

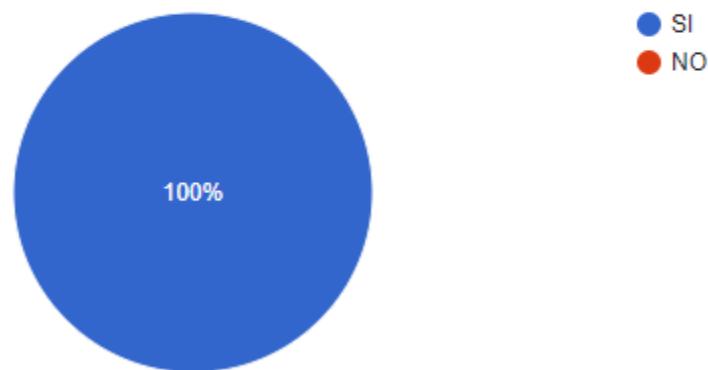


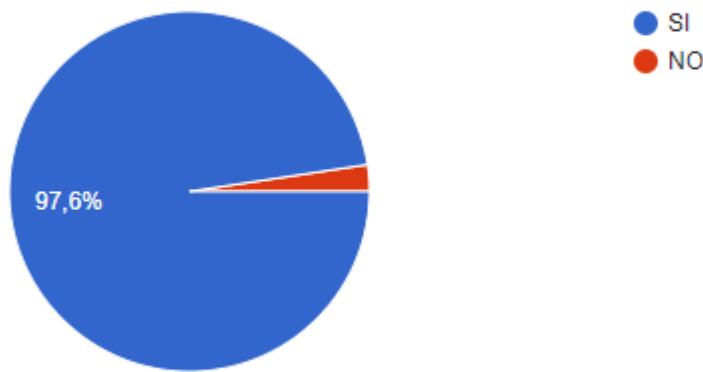
Figura 5.8: Pregunta N°8, Encuesta Uso de Aplicación

9. ¿Consideras que el aplicativo es amigable para el aprendizaje sobre procesadores de texto?

En este ítem se obtuvo un 97,6 % de aprobación y una notación que correspondió a la modificación realizada en el ítem número tres de la encuesta.

¿Consideras que el aplicativo es amigable para el aprendizaje sobre procesadores de texto?

42 respuestas



Si seleccionaste en la anterior "No", explica el ¿por qué?

1 respuesta

no se entiende donde presionar para aprender y ver el contenido de word

Figura 5.9: Pregunta N°9, Encuesta Uso de Aplicación

10. ¿Consideras el aplicativo como una sobre carga laboral?

El resultado obtenido de este ítem nos demuestra que el aplicativo cumple en el aspecto de no verse como una sobrecarga laboral para los usuarios.

¿Consideras el aplicativo como una sobre carga laboral?

42 respuestas

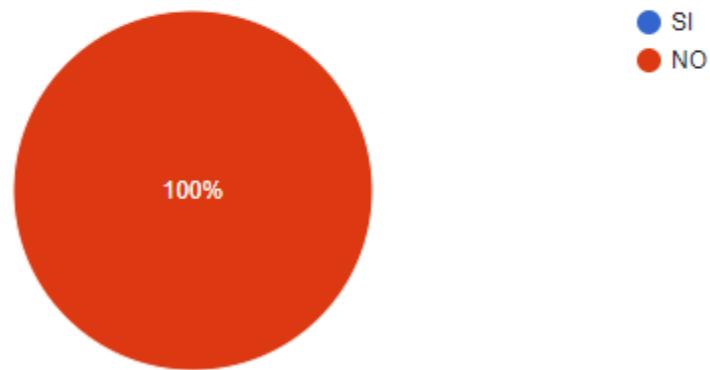


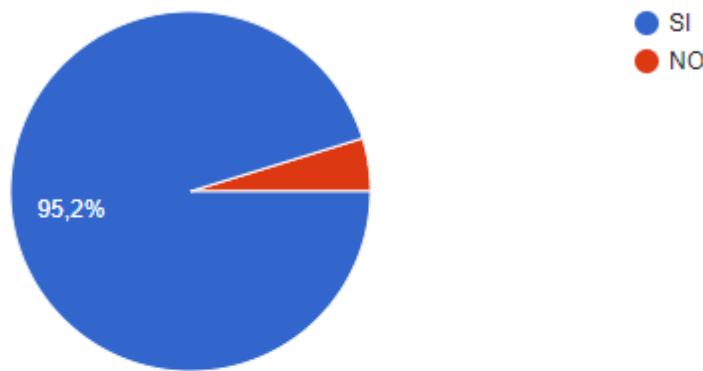
Figura 5.10: Pregunta N°10, Encuesta Uso de Aplicación

11. ¿Usarías el aplicativo para terminar tu aprendizaje sobre los procesadores de textos?

Este ítem no recibió el 100 % de aceptación debido a que habían usuarios que ya sabían usar Word o Docs.

¿Usarías el aplicativo para terminar tu aprendizaje sobre los procesadores de textos?

42 respuestas



Si seleccionaste en la anterior "No", explica el ¿por qué?

3 respuestas

Ya se usar los procesadores de texto

Ya sé usar word, pero se ve bien para recordar

aunque solo para aprender documento de google

Figura 5.11: Pregunta N°11, Encuesta Uso de Aplicación

12. ¿Consideras que la aplicación sigue comprendiéndose aún con el modo oscuro activado en el teléfono?

El resultado de este ítem se tuvo en cuenta para dejar que el aplicativo siga funcionando con el modo oscuro del teléfono.

¿Consideras que la aplicación sigue comprendiéndose aún con el modo oscuro activado en el teléfono?

42 respuestas

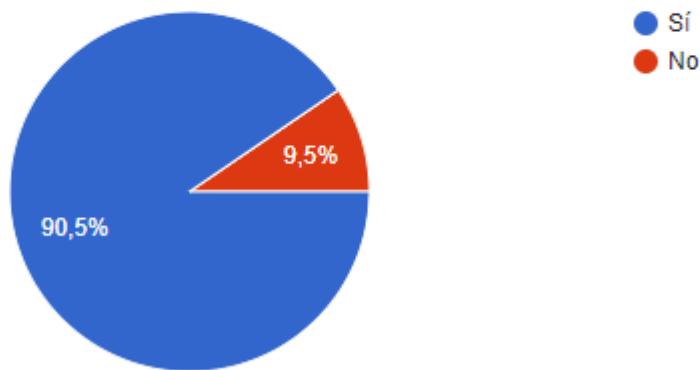


Figura 5.12: Pregunta N°12, Encuesta Uso de Aplicación

13. **¿Presentó fallas el aplicativo cuando lo usaste? De ser así, por favor escribe detalladamente cuál.** Para este ítem se procedió a corregir cada uno de los siguientes errores encontrados por los usuarios:

¿Presentó fallas el aplicativo cuando lo usaste? De ser así, por favor escribe detalladamente cuál.

13 respuestas

vi que las estrellas del inicio se seguian viendo cuando cambio

si, el texto se salia de la pantalla, no alcanzaba a leer todo

no vi lo de mover el contenido

No presento fallas, se instaló adecuadamente

No

se salio el texto, no alcance a leer

no se ve si marque en favorito o no, debe arreglarse

si pongo 2 nombres se sale el segundo en avatar

el texto se desbordó de mi pantalla

si pongo mi nombre completo se corta en la aplicación

al inicio el texto se salia de las casillas

En el uso no.

Figura 5.13: Pregunta N°13, Encuesta Uso de Aplicación

14. ¿Recomiendas algo para el aplicativo?

De las recomendaciones se tomaron en cuenta aquellas que respetaran la idea principal del aplicativo, entre los cuales:

- a) Se incorporó el toast para indicar si un tema fue agregado o eliminado de favoritos.
- b) Un indicador de temas completado.
- c) Se agregó más tiempo en el onboarding.
- d) Se dio visibilidad a los elementos siguientes del carrusel encargado de mostrar el contenido.
- e) Se bloqueó el tamaño del texto definido por el usuario en su dispositivo móvil.

¿Recomiendas algo para el aplicativo?

17 respuestas

mas tiempo para leer lo primero

que arreglen por favor el texto que se sale

que sea mas visible lo de mover el contenido

Como trabajo futuro, ampliar la aplicación a otras herramientas del paquete de office. De resto todo excelente con esta aplicación.

- Poner un mensaje "toast" cuando se agrega un tema a favoritos y cuando se quite de favoritos igual
- me parece que sería más visible y comprensible que cuando termines un tema que no solo se ponga el borde en azul si no que se ponga un texto que diga "completo"

Podría agregarse contenido audiovisual, como fragmentos de videos, sonidos al cambiar de pantalla o concluir exitosamente una presentación y/o prueba

-

algo para saber cuando haya terminado

un mensaje que diga cuando lo puse en favorito

no se cuando el tema esta completado

Quisiera que incorporaran más tiempo en la primera imagen de carga y algo que indique al usuario por donde o cuales son los procesadores de texto a enseñar

que pueda implementarse con excel

siii, ojala lo hagan con excel

me gusto mucho, se ve el esfuerzo

se accede rápido por lo de favoritos, me agrada

La opcion de poder hacer zoom a las tarjetas. Ya que puede ser util para alguien que no distinga bien los iconos

Revisar ortografía solamente.

Figura 5.14: Pregunta N°14, Encuesta Uso de Aplicación

Capítulo 6

Conclusiones y trabajos futuros

6.1. Conclusiones

- Llevar el proceso de gamificación a los dispositivos móviles presenta una mayor acogida entre los usuarios, debido a que pueden ser usados en cualquier parte y en cualquier momento, sin dejar de lado, que en el presente los dispositivos móviles pueden encontrarse con mayor facilidad. Se ha evidenciado también un mayor entendimiento con respecto a la interfaces de usuarios que estas disponen tanto android como ios.
- El incluir la retroalimentación en la gamificación es de mucha utilidad para no desmotivar al usuario en su proceso de aprendizaje, puesto que de cierta manera no se sentirá castigado por sus errores y podrá corregirse en sus saberes, permitiendo el crecimiento.
- El proceso de esta aplicación nos permitió ver un mayor alcance que posee el desarrollo móvil en las diversas áreas, tales como el área médica, la educación, empresarial o solo ocio, indicando que el desarrollo de aplicaciones móviles puede ser una excelente rama para enfocarse profesionalmente.
- A pesar de que este aplicativo fue desarrollado para un público objetivo caracterizado por la edad y la poca afinidad a la tecnología, notamos que de igual forma puede ser usado por un público que no correspondan al rango de edad destinado o incluso con mayor afinidad a la tecnología, esto debido a que muchos personas obvian la necesidad de aprender sobre los procesadores de textos.
- La gamificación de la mano con una aplicación incorporando retos es una herramienta de vital importancia, dado que es la base para motivar a los funcionarios a utilizarla y desarrollar sus capacidades a través de un modelo de juego-recompensa.
- El desarrollo de este trabajo de grado ha sido un reto como estudiantes de ingeniería en sistemas, puesto que nos permitió superar las habilidades y conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, permitiendo realizar módulos y tareas que antes no se creían posibles. Es necesario recalcar que esto abre las puertas a un crecimiento profesional en cuanto a la adquisición de nuevas capacidades que son apetecibles en el ambiente laboral actual..

6.2. Trabajos futuros

De acuerdo al alcance de este trabajo de grado se definieron una serie de objetivos a cumplir, sin embargo hay ciertas funcionalidades y elementos que podrían desarrollarse en un futuro para mejorar el desarrollo e implementación del sistema, a continuación se definen algunos de estos elementos:

- **Extensión del aprendizaje de los procesadores de texto:** Para el futuro se plantea que la aplicación pueda mostrar más contenido de los procesadores de texto, además de gozar de una variedad de tipos de preguntas que logren poner a prueba su conocimiento y motivar aún más al usuario. De esta manera se pueda extender las alternativas de aprendizaje.
- **Ampliación de la aplicación:** Con todo el avance dentro del aplicativo, se logra visualizar el desarrollo posterior que incluya la enseñanza de hojas de cálculo, complementando todo lo expuesto aquí, además de abrir camino para ser incluídos programas de presentación.
- **Diversidad en plataformas:** La aplicación podría en un futuro estar disponible vía web y encontrarse también para ios, permitiendo la distribución de manera más fácil y a mayor cantidad de usuarios.
- **Sincronización directa con redes sociales:** Permitir que los usuarios se sincronicen sus redes sociales y darle la posibilidad de invitar amigos, compartir sus logros y objetivos cumplidos. Para esto debe presentarse una actualización y pasar de una base de datos off-line a online.
- **Pruebas con mayor cantidad de datos:** Realizar un proceso de pruebas y análisis del sistema cuando la aplicación haya estado un tiempo en producción y se tenga mayor cantidad de información.
- **Ampliar radio de acción:** Evidenciar el avance y progreso del público objetivo en un cierto tiempo de uso con el aplicativo para lograr desarrollar una aplicación similar que pueda brindarse en las escuelas, incluyendo más elementos de gamificación para un público infantil o que carece del conocimiento frente a procesadores de texto.

Capítulo 7

Bibliografía

- [1] “Sqlite.” <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/38/SQLite370.svg/1200px-SQLite370.svg.png>. Online.
- [2] “Icono base de datos.” <https://user-images.githubusercontent.com/7804464/59509117-6caa5000-8eb0-11e9-8c9a-70b06f927d1b.png>. Online.
- [3] “Aplicación android.” <https://frontdeskhelpers.com/wp-content/uploads/2020/04/android-application-development.png>, Year = , note = Online,.
- [4] “React native.”
- [5] “Directorio planta central.” <https://antiguo.tulua.gov.co/directorio-3/>, 2020. Online.
- [6] O. Francisco, *Departamento de las TIC*. 19 julio 2021. Comunicación personal.
- [7] “Objetos virtuales de aprendizaje en la educación superior.” https://scholar.google.com.mx/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=R5hAqwMAAAJ&citation_for_view=R5hAqwMAAAJ:BwyfMAYsbu0C, 2018. Online.
- [8] “Diseñando objetos de aprendizaje como facilitadores.” https://cursos.clavijero.edu.mx/cursos/138_sacl/modulo7/contenidos/documentos/id16.pdf, 2005. Online.
- [9] “Importancia de los objetos de aprendizaje en la educación virtual..” <https://es.slideshare.net/mnieto2009/importancia-de-los-objetos-de-aprendizaje-en-la-educacion-virtual#:~:text=Facilita%20la%20estandarizaci%C3%B3n%20de%20contenidos,y%20plataformas%20de%20aprendizaje%205>, 2010. Online.
- [10] “Los objetos virtuales de aprendizaje y su impacto en la calidad del proceso de enseñanza en la educación virtual.” <https://revistaeduweb.org/index.php/eduweb/article/view/136>, 2014. Online.
- [11] “Objeto virtual de aprendizaje para desarrollar las habilidades numéricas: Una experiencia con estudiantes de educación básica.” <https://www.redalyc.org/jatsRepo/3439/343963784007/html/>, 2020. Online.
- [12] “Ingeniería de software en el desarrollo de objetos virtuales de aprendizaje..” <https://revistas.uta.edu.ec/erevista/index.php/dide/article/view/55>, 2013. Online.
- [13] “Sedlo: Software engineering for developing learning objects..” https://www.researchgate.net/publication/261428131_SEDL0_Software_engineering_for_developing_learning_objects, 2012. Online.

- [14] “Una propuesta de análisis e ingeniería de requisitos para el desarrollo de objetos de aprendizaje.” https://www.researchgate.net/publication/267155964_Una_propuesta_de_Analisis_e_Ingenieria_de_Requisitos_para_el_desarrollo_de_Objetos_de_Aprendizaje, 2014. Online.
- [15] “Modelos pedagógicos: Qué son y cuáles son los fundamentales en educación.” <https://www.tekmaneducation.com/blog/modelos-pedagogicos-en-educacion/>, 2014. Online.
- [16] “Los 5 modelos pedagógicos fundamentales.” <https://psicologiyamente.com/desarrollo/modelos-pedagogicos>, 2014. Online.
- [17] “El modelo educativo constructivista permite a los alumnos desarrollar su aprendizaje.” <https://www.colegiowilliams.edu.mx/modelo-educativo-constructivista>, 2022. Online.
- [18] “Recomendaciones de diseño para mejorar la experiencia de los usuarios adultos mayores con facebook en dispositivos tablet.” <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6618652>, 2018. Online.
- [19] “Diseño y desarrollo de una aplicación móvil accesible de navegación individual y localización para personas de la tercera edad con discapacidad visual.” https://rcs.cic.ipn.mx/2016_126/Diseno%20y%20desarrollo%20de%20una%20aplicacion%20movil%20accesible%20de%20navegacion%20individual%20y%20localizacion.pdf, 2016. Online.
- [20] “Una propuesta para mejorar la experiencia de los adultos mayores con las redes sociales.” https://www.researchgate.net/publication/350461825_Una_propuesta_para_mejorar_la_experiencia_de_los_adultos_mayores_con_las_redes_sociales, 2020. Online.
- [21] J. B. M. G. Almonte, *Gamificación y e-learning: estudio de un contexto universitario para la adecuación de su diseño*. 2016.
- [22] B. Burke, *Gamify : how gamification motivates people to do extraordinary things*. Brookline, MA: Bibliomotion, Books + media, 2014.
- [23] B. L. . M. R. Kapp, K., *The gamification of learning and instruction fieldbook : ideas into practice*. San Francisco, CA: Wiley., 2014.
- [24] D. Werbach, K. Hunter, *For the win : how game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton., 2012.
- [25] S. Rogers, *Level up! : the guide to great video game design*. Chichester: Wiley., 2010.
- [26] C. Zichermann, G. Cunningham, *Gamification by design : implementing game mechanics in web and mobile apps*. Sebastopol, Calif: O'Reilly Media., 2011.

Anexos

Aquí podrá encontrarse el enlace directo al GitHub que contiene el aplicativo. En él también podrá visualizar:

1. Leame.txt
2. El APK
3. Este mismo documento
4. Carpeta de los Anexos

<https://github.com/andersson980114/edutext.git>