
INTERACCION HUMANO COMPUTADOR



Presentación
PROYECTO
Rediseño de Experiencias de Aprendizaje del
Vocabulario en Inglés

Realizado por:
Sergio Mogollon
Braulio Maldonado
Nelzon Apaza

PROBLEMA

El diseño actual de interfaces de usuario para aplicaciones de aprendizaje de vocabulario en inglés **limita la interacción del usuario** y la **comprensión contextual de las palabras**, lo que **reduce la motivación** y la **retención del conocimiento**. Aunque el aprendizaje móvil es accesible y conveniente, la falta de un diseño de interfaz optimizado limita la interacción y puede resultar en una transferencia de conocimiento insuficiente y una baja retención de lo aprendido. Estas limitaciones subrayan la urgente necesidad de soluciones de diseño que no solo mejoren la interacción, sino que también faciliten la adquisición de vocabulario del idioma inglés en dispositivos móviles.

OBJETIVO

Rediseñar la experiencia de aprendizaje del vocabulario en inglés, con el fin de mejorar la interacción del usuario, aumentar la motivación para el aprendizaje, reducir la carga cognitiva de los usuarios y facilitar la comprensión contextual de las palabras, lo que en conjunto promoverá una mayor retención de conocimientos y una experiencia de aprendizaje más efectiva.

Necesidad N°1:

Integrar el aprendizaje de vocabulario en inglés en la rutina diaria

Sub - objetivos:

- Identificar momentos clave en la rutina del usuario para usar la app (pausa después de comer).
- Incorporar interacciones simples y rápidas (apuntar ,tocar pantalla).
- Relacionar el vocabulario con el contexto actual del usuario (ubicación).

Necesidad N° 2:

Mejorar la pronunciación

Sub - objetivos:

- Crear módulos específicos que enseñen vocabulario clave utilizando audios nativos.
- Implementar ejercicios de repetición guiados con retroalimentación inmediata sobre la pronunciación.
- Incluir un sistema de barras de progreso para medir el avance en tiempo real.

Necesidad N° 3:

Ajustar la interfaz y el contenido según el conocimiento y las habilidades del usuario

Sub - objetivos:

- Dividir el contenido en niveles claros como "Principiante", "Intermedio" y "Avanzado".
- Adaptar la dificultad del vocabulario según el nivel del usuario (p. ej., "Hello" para principiantes y "How are you doing today?" para intermedios).
- Proporcionar un enfoque de aprendizaje, como vocabulario básico, frases comunes o modismos según el nivel y lugar.

Necesidad N° 4:

Mantener el interés y el compromiso del usuario a lo largo del tiempo

Sub - objetivos:

- Recompensar con insignias y mensajes positivos tras los logros (racha).
- Introducir vocabulario nuevo progresivamente (conteo de palabras aprendidas).
- Personalizar el contenido según los intereses del usuario (ubicación).

Necesidad N° 5:

Resaltar la importancia del uso del vocabulario en contextos cotidianos

Sub - objetivos:

- Diseñar escenarios interactivos y cotidianos que **reflejen la utilidad práctica del vocabulario aprendido.**
- Implementar funcionalidades que detecten ubicaciones relevantes y activen dinámicamente contenido específico relacionado con el entorno del usuario.
- Crear mensajes y notificaciones que refuercen la conexión entre el aprendizaje del vocabulario y su aplicación en la vida diaria.

Necesidad N° 6:

Facilitar la práctica del vocabulario mediante su aplicación en situaciones reales y contextualizadas

Sub - objetivos:

- Desarrollar actividades interactivas que permitan a los usuarios responder preguntas.
- Proporcionar retroalimentación inmediata para validar el uso correcto del vocabulario en situaciones simuladas y reales.

Necesidad N° 7:

Fortalecer la retención del vocabulario a largo plazo

Sub - objetivos:

- Diseñar un sistema de repetición espaciada para presentar palabras previamente aprendidas en momentos estratégicos
- Incorporar elaboración semántica mediante definiciones, ejemplos y asociaciones visuales que refuercen el significado de las palabras y su profundización.
- Implementar métricas de progreso y logros que motiven al usuario a seguir practicando y consolidando su aprendizaje.

Necesidad N° 8:

Adaptar los contenidos y métodos a las necesidades y características individuales del usuario

Sub - objetivos:

- Permitir que los usuarios seleccionen objetivos específicos, como mejorar su inglés para situaciones laborales, viajes o conversaciones cotidianas.
- Diseñar ejercicios basados en los intereses del usuario, como vocabulario relacionado con sus hobbies o área profesional.
- Crear recompensas personalizadas (p. ej., logros) basadas en los avances individuales.