

MENDOZA, **21 de diciembre de 2023**

VISTO:

El expediente electrónico N° 29766/23 caratulado: *"Segunda versión "Fundamentos visuales y experiencia de usuario para moodle 4.0"*

CONSIDERANDO:

Que se ha diseñado y revisado en conjunto con la Dirección de Educación a Distancia e Innovación Educativa de la Universidad Nacional de Cuyo, ya quedicha propuesta está destinada a equipos de Educación a Distancia, áreas de Tecnologías o similares, y docentes en general de la misma.

Que está destinado a equipos de Educación a Distancia, áreas de Tecnologías o similares de ésta Casa de Estudios e interesados en general.

Que la propuesta ha sido desarrollada y validada en la Facultad de Artes y Diseño en el primer cuatrimestre del presente año.

Que se propone aportar herramientas y criterios para lograr una adecuada ambientación de los usuarios en la interfaz de la plataforma Moodle 4.0.

La opinión favorable de Secretaría Académica dado que esta segunda edición se plantea como un refuerzo para la comunidad de la Facultad de Artes y Diseño, habiéndose realizado la primera en junio del presente año -Res. n° 72/23CD.-

Por ello, atento a lo aconsejado por la Comisión de Enseñanza y a lo acordado por este Cuerpo en sesión plenaria del día 10 de octubre de 2023,

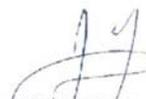
EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
RESUELVE:

ARTÍCULO 1°.- Autorizar la realización de la segunda versión de **"Fundamentos visuales y experiencia de usuario para moodle 4.0"**, organizado por el Área Tecnologías del Aprendizaje y la Comunicación (TAC), llevada a cabo los días VEINTICINCO (25) de octubre y UNO(01) de noviembre de 2023, cuyo detalle figura en el **Anexo Único** que forma parte de la presente.

ARTÍCULO 2°.- La presente norma se emite en formato digital.

ARTÍCULO 3°.- Comuníquese e insértese en el libro de resoluciones del Consejo Directivo.

RESOLUCIÓN N° 281


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCuyo


D.J. Mariana Alejandra GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo


MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

ANEXO ÚNICO

Taller: Fundamentos visuales y experiencia de usuario para moodle 4.0

- **Introducción y Fundamentación**

En contextos actuales de enseñanza y aprendizaje, en torno a e-learning, ecosistemas transmediados el reciente advenimiento de las inteligencias artificiales, es fundamental pensar el desarrollo de competencias en los equipos interdisciplinarios y docentes que permitan crear Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (en adelante EVEA) adecuados para esta realidad tecno-socio-cultural.

Los y las estudiantes actuales del sistema de educación superior conviven desde edades muy tempranas con interfaces y tecnologías que les suponen el aprendizaje de un conjunto de saberes que deben ser contemplados como parte de la "cultura convergente" en la cual se emiten propuestas de educación virtual. Como lo indica Carlos Scolari en "Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas". Se hace un gran hincapié aquí en el aprendizaje «informal». Esto refleja en parte las nuevas oportunidades para el aprendizaje que están surgiendo en los entornos online - en las plataformas de las redes sociales, entre las comunidades de jugadores, en los «fandoms» de los medios, y en otros sitios similares. Pero la alfabetización mediática no es algo que se vaya a desarrollar solamente porque sí, por el mero hecho de usarlos. Los que más utilizan los medios no son necesariamente los que más alfabetizados están en su consumo.

Este tipo de fenómenos nos dan la pauta sobre algunas variables que debemos contemplar a la hora de desarrollar EVEA: los y las estudiantes cada vez manejan rangos de tiempo de atención más reducidos, los EVEA propuestos "compiten" con otras propuestas de e-learning formales e informales, la experiencia de usuario es una variable importante a la hora de formular estrategias de enseñanza y aprendizaje y todo lo propuesto se emite para un contexto de múltiples plataformas y formatos. El autor, mencionado anteriormente, sobre esto plantea: "Los cambios en la ecología de los medios han dado pie a una discusión sobre la pertinencia de las definiciones tradicionales de alfabetismo mediático y la emergencia de nuevas alfabetizaciones. ¿Aún es posible hablar de «alfabetismo mediático» en un contexto donde el modelo de emisión (de uno para muchos) está siendo desplazado por el paradigma de comunicación (de muchos a muchos) de la red?"

Este contexto nos invita a pensar la producción de Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje con una mirada holística de las herramientas, usuarios, procesos y recursos que deberían contemplarse para satisfacer las necesidades de estos grupos sociales de manera eficiente y además para comenzar un debate sobre cómo las tecnologías nos atraviesan culturalmente modificando nuestras conductas y los procesos emergentes dentro de nuestros espacios universitarios, sobre ello, una mirada aguda de la realidad tecno-social puede tomarse de Preciado (2021): *"Estamos atravesando un desplazamiento epistemológico, tecnológico y político sin precedentes, que afecta tanto a la representación del mundo como a las tecnologías sociales con las que producimos"*

Resol. N° 281


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


D.J. Mariana Alejandra GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo


MgTER. LAURA VIVIANA BRACCONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

valor y sentido, pero también a la definición de la soberanía energética y somática de algunos cuerpos vivos sobre otros. Este desplazamiento es aún más relevante porque por primera vez en la historia, la escala en la que se lleva a cabo es planetaria y porque las tecnologías cibernéticas (a pesar de los muchos controles gubernamentales o corporativos) permiten compartir relatos y representaciones de forma simultánea y casi instantánea a escala global."

- **Objetivos e Indicadores de Logros**

- 1. Entender los principios de la experiencia de usuario en un LMS**

Para medir el presente objetivo se establecen los siguientes indicadores:

- ✓ Una vez completado el curso se pueden identificar y explicar los principios básicos de UX en un sistema de gestión de contenidos (LMS).
- ✓ Al finalizar el curso, se pueden identificar y corregir problemas de experiencia de usuario en una sección específica de Moodle (cómo una página de curso).

- 2. Comprender los principios básicos de diseño visual**

Para ello se establecen los siguientes indicadores de logro:

- ✓ Los destinatarios pueden identificar y explicar los principios básicos de diseño gráfico que deben contemplarse para lograr una experiencia de usuario adecuada
- ✓ Los participantes pueden identificar y corregir problemas de experiencia de usuario en una sección específica de Moodle.

- 3. Comprender el diseño de interacciones**

Para medir este objetivo se especifican los siguientes indicadores:

- ✓ Los participantes pueden identificar y explicar los diferentes tipos de interacciones en Moodle desde el análisis de sus propias aulas mediante un enfoque de "niveles y órdenes de anidamiento".
- ✓ Los participantes pueden optimizar la navegabilidad de sus aulas mediante el trabajo práctico en una sección específica de Moodle.

- 4. Aprender a diseñar para diferentes dispositivos (pantallas) y contemplando las limitaciones de un LMS (Learning Management System).**

- ✓ Los participantes pueden identificar y explicar las variables de diseño que se deben contemplar en Moodle para diferentes dispositivos.
- ✓ Los participantes pueden diseñar una experiencia de usuario efectiva para una sección específica de Moodle en diferentes dispositivos.

- **Resultados Esperados**

Resol. N° 281


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


O.J. Mariana Alejandra GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


MgTER. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Los resultados esperados se desprenden desde los KIPs o "Indicadores clave de desempeño", detallados en el punto anterior, al finalizar la propuesta se espera que los participantes adquieran las competencias para;

1. Identificar cuál es la lógica de lectura en pantalla y cómo desarrollar propuestas pensadas con estas características en un LMS
2. Detectar y aplicar los principios básicos de diseño gráfico que deben contemplarse para lograr una experiencia de usuario adecuada
3. Poder realizar una lectura de los EVEA con un enfoque de "niveles y órdenes de anidamiento"
4. Entender el fenómeno responsive en un LMS

- **Equipo docente**

Profesoría contenidista: **Sosa Eula MARCOS**

Administración de usuarios en Moodle tutoría virtual: **Natalia MARENGO**

- **Contacto**

Universidad Nacional de Cuyo: Sistema Institucional de Educación a Distancia
sied@uncu.edu.ar

Facultad de Artes y Diseño: Área de Tecnologías para el Aprendizaje y la Comunicación
tac@gm.fad.uncu.edu.ar

- **Requerimientos Tecnológicos**

Para el dictado del taller:

- ✓ Aula con equipamiento para proyectar (televisor proyector) y al menos una computadora cada dos participantes con acceso a internet: Laboratorio Digital de la FAD
- ✓ Espacio en Moodle para el dictado del trayecto virtual: de SIED UNCUYO.

Requisito para participantes:

- ✓ De ser posible, asistir con computadora portátil o tablet al encuentro presencial.
- ✓ Perfil de usuario en Moodle

- **Conocimientos y competencias previos requeridos**

Requiere conocimientos básicos sobre Moodle versión 3 o inferior, tener un perfil de usuario en Moodle para formar parte de un equipo de trabajo en algún entorno virtual de la mencionada plataforma.

- **Contenidos**

Apartado 1: Recomendaciones sobre el entorno Moodle

Aspectos generales, navegabilidad y características de la interfaz de Moodle 4.0 y posteriores. Características y lógicas de un CMS *Sistemas de Gestión de Contenidos* y LMS *Sistema de Gestión de Aprendizaje*. Estrategias y técnicas para adecuar el diseño

Resol. Nº 281

de un aula los requerimientos de este tipo de sistemas.

Apartado 2: Diseñar contenidos desde la experiencia de usuario

Diseñar estrategias de contenidos y lógicas de usabilidad teniendo en cuenta la lógica de lectura en distintas pantallas. Legibilidad, lecturabilidad y recorridos visuales en soportes analógicos y digitales. Lectura y aprendizaje en contextos multiplataforma. Variables relevantes para el diseño de aula: posibilidades del sistema, recursos y competencias del equipo docente, estrategias de enseñanza y aprendizaje, tiempos de producción.

Apartado 3: El usuario

Aspectos técnicos sobre recursos para este tipo de plataformas: formatos de archivos adecuados, variables de tamaño y consideraciones para adaptabilidad en diferentes pantallas. Recomendaciones básicas para el diseño de actividades y recursos en Moodle, crear recursos visuales desde Google Slides o Canvas. Técnicas y herramientas para mejorar los aspectos UX y UI de un aula virtual en Moodle. Bancos de recursos con licencias Creative Commons.

- **Metodología**

El cursado del taller consta de una instancia presencial de cuatro horas reloj que se complementa con seis horas reloj de cursado virtual en un aula Moodle. La instancia presencial contempla fases como: desarrollo del temario, discusión de ejemplos y contenidos en equipo y exposición de casos. Por otro lado, en la instancia virtual se abordan aspectos como: reconocimiento de la versión Moodle 4.0, recorrido por el material didáctico e instancias de aplicación práctica del desarrollado.

Experiencia práctica virtual

- ✓ **Consigna:** Implementar una estrategia de optimización de contenidos en una unidad temática del aula del docente (como por ejemplo un recurso página).
- ✓ **Tiempos de entrega:** Dos semanas disponibles para el ejercicio práctico luego del cierre presencial del taller.
- ✓ **Recursos:** Material del encuentro presencial disponible en aula virtual y guías de trabajo como material de consulta para el desarrollo de la actividad.

- **Evaluación**

Para aprobar el taller, las/los participantes deben:

1. Cursar el tramo presencial del mismo realizando aportes al debate de clase orientados desde los indicadores clave de desempeño.
2. Realizar la actividad virtual que consiste en la entrega de una sección del aula virtual (como por ejemplo un recurso página) que contemple los aspectos planteados en los indicadores clave de desempeño.

Resol. N° 281


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCÚYO


D.J. Mariana Alejandra GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - UNCÚYO


MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

- **Duración, destinatarios y condiciones del cupo**

Duración: La instancia presencial del taller consta de cuatro horas reloj dictarse en el Laboratorio Digital Educativo de la Facultad de Artes y Diseño. El recorrido por la propuesta virtual y por consiguiente los contenidos y actividades propuestos en este espacio requieren una carga horaria de seis horas reloj. Por lo tanto, la propuesta global se conforma por un total de diez horas reloj.

Destinatarios: Docentes y personal de la UNCUYO, 30 lugares por taller.

Costo: El taller es gratuito para docentes de la Universidad Nacional de Cuyo.

- **Cronograma propuesto**

Se realizarán dos ediciones del taller durante el segundo semestre de 2023 (entre septiembre y noviembre), de acuerdo a demanda.

Fechas de dictado propuestas:

Primera edición presencial	Miércoles 25 de Octubre de 2023
Segunda edición presencial	Miércoles 1 de Noviembre de 2023

- **Implementación y sostenibilidad del proyecto**

El desarrollo del material didáctico, aulas virtuales y organización de los encuentros presenciales se realiza con recursos existentes del Área de Tecnologías para el Aprendizaje y la Comunicación de la FAD.

Se espera que las experiencias surgidas del taller (grabación de los encuentros, documentación de los procesos de debate y devoluciones generales de los y las participantes) sirvan como insumos para replicar otras instancias posteriores en función de la demanda de capacitación en relación al tema propuesto o al abordaje de temas similares.

RESOLUCIÓN N° 281


 LIC. MARIANA SANTOS
 DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


 D.J. Mariela Alejandra GORDILLO
 Secretaria Académica
 Facultad de Artes y Diseño - UNCUYO


 MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
 DECANA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO