

MENDOZA, **2 de junio de 2023**

VISTO:

El expediente electrónico N° 12232/23 caratulado: "*Proyecto "Fundamentos visuales y experiencia de usuario para moodle 4.0"*".

CONSIDERANDO:

Que, en contextos actuales de enseñanza y aprendizaje, entornos e-learning, ecosistemas transmedia y el reciente advenimiento de las inteligencias artificiales, es fundamental pensar el desarrollo de competencias en el claustro docente que permitan crear Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (en adelante EVEA) adecuados para esta realidad tecno-socio-cultural.

Que los/as 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 y 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.

Que los objetivos son: **1-** Entender los principios de la experiencia de usuario; **2-** Comprender los principios básicos del diseño visual; **3-** Comprender el diseño de interacciones y **4-** Aprender a diseñar para diferentes dispositivos (pantallas) y contemplando las limitaciones de un LMS (Learning Management System).

La opinión favorable de Secretaría Académica.

Por ello, atento a lo aconsejado por la Comisión de Enseñanza y a lo acordado por este Cuerpo en sesión plenaria del día 23 de mayo de 2023,

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

ARTÍCULO 1º.- Autorizar la realización del Proyecto "***Fundamentos visuales y experiencia de usuario para moodle 4.0***", organizado por el Área Tecnologías del Aprendizaje y la Comunicación (TAC), que se llevará a cabo los días SEIS (6), CATORCE (14) y VEINTIDÓS (22) de junio de 2023, en el *Laboratorio Digital Educativo* de esta Facultad, cuyo detalle figura en el **Anexo Único** que forma parte de la presente.

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

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

**RESOLUCIÓN N° 72**

  
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

  
Dra. Silvana Laura MADDIO  
Vicedecana  
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo

## ANEXO ÚNICO

### **Taller para docentes: Fundamentos visuales y experiencia de usuario para moodle 4.0**

#### **Fundamentos del taller**

En contextos actuales de enseñanza y aprendizaje, entornos e-learning, ecosistemas transmedia y el reciente advenimiento de las inteligencias artificiales, es fundamental pensar el desarrollo de competencias en el claustro docente 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 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 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."

#### **Resol. Nº 72**

  
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

  
Dra. Silvana Laura MADDIO  
Vicedecana

## Objetivos e indicadores de logro:

### 1. Entender los principios de la experiencia de usuario

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

### 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

## Ejes temáticos, contenidos y modalidad del taller

### Modalidad de cursado

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 de 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 de lo desarrollado

### Temario del taller

**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 de un aula a los requerimientos de este tipo de sistemas.

### Resol. N° 72

  
L.C. MARIANA SANTOS  
DIRECCIÓN GENERAL ADMINISTRATIVA  
VICERRECTORÍA DE APRENDIZAJE Y DISEÑO - UNCuyo

  
D.J. Mariana Eugenia GONZÁLEZ  
Secretaría Académica  
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo

  
Dra. Silvia Laura MADDIO  
Vicedecana  
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo

## **Apartado 2:** Diseñar contenidos desde la experiencia de usuario

Diseñar estrategias de contenidos y lógicas de usabilidad teniendo en cuenta la experiencia de usuario. 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 Adobe Illustrator y Canvas. Técnicas y herramientas para mejorar los aspectos UX y UI de un aula virtual en Moodle. Bancos de recursos con licencias CreativeCommons

## **Experiencia práctica virtual**

- **Consigna:** Implementar una estrategia de optimización de contenidos en una unidad temática del aula del docente
- **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.

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

- **Duración:** La instancia presencial del taller consta de cuatro horas reloj a dictarse en el laboratorio digital educativo. 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 FAD, 30 lugares por taller. Pensado para dictar de forma análoga más de una jornada (la cantidad de jornadas podría variar de acuerdo a la demanda).
- **Condiciones:** Requiere conocimientos básicos sobre Moodle versión 3 o inferior y además tener un perfil de usuario en Moodle FAD y formar parte de un equipo de trabajo en algún entorno virtual de la mencionada plataforma.
- **Costo:** El taller es gratuito para docentes de la FAD

## **Calendario de los encuentros presenciales**

Los encuentros han sido programados para contemplar las exigencias laborales de los y las docentes, es por ello que se propone la siguiente grilla:

- Encuentro presencial grupo uno: Martes SEIS (6) de junio de 2023
- Encuentro presencial grupo dos: Miércoles CATORCE (14) de junio de 2023
- Encuentro presencial grupo dos: Jueves VEINTIDÓS (22) de junio de 2023

Los horarios de cada encuentro serán definidos en función de la demanda, atendiendo a las exigencias laborales de cada grupo presencial.

## **Resol. Nº 72**

## Anexo Único- Hoja 4-

La modalidad de dictado ha sido planeada contemplando la posibilidad de replicar otras instancias análogas en función de la demanda docente para lograr un mayor alcance de formación

### **Implementación y sostenibilidad del proyecto**

Tanto 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, por lo que la implementación de la propuesta no requiere presupuesto alguno para su correcto funcionamiento.

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° 72**

  
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

  
Dra. Silvana Laura MADDIO  
Vicedecana  
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo