



Co-funded by  
the European Union

# NEWSLETTER

Julio 2024



# UX@SCHOOL

Diseño de experiencia de usuario para mejorar la educación digital en secundaria



Designed by [Freepik](#)

## ENTENDER UX@SCHOOL



## EL PROYECTO

El proyecto UX@School tiene como objetivo reforzar el papel del profesorado y los formadores en el diseño de entornos, actividades y materiales digitales centrados en el alumnado, aprovechando el potencial del diseño UX en la educación para mejorar el compromiso y la eficacia de la enseñanza a distancia en las escuelas.

## PÁGINA WEB Y REDES SOCIALES



## LEER MÁS SÍGUENOS CONTACTAR

# ¿CÓMO HEMOS LLEGADO HASTA AQUÍ?

## PASO A PASO

### >>> EL ORIGEN

Nos basamos en el trabajo realizado por Learnable, Budakov Films y AKOE Educació en el proyecto E+ KA210 UX for Teachers, que buscaba aprovechar el potencial de la metodología de diseño de Experiencia de Usuario (UX) para mejorar el compromiso y la eficacia de los recursos de aprendizaje a distancia que se subían a plataformas online. El resultado fue una potente herramienta de evaluación diseñada para proporcionar nuevas habilidades y competencias digitales a los profesores. Les permite evaluar y mejorar sus materiales, actividades y entornos digitales. La herramienta tiene en cuenta factores como la accesibilidad, la inclusión, la eficacia y los niveles de compromiso.

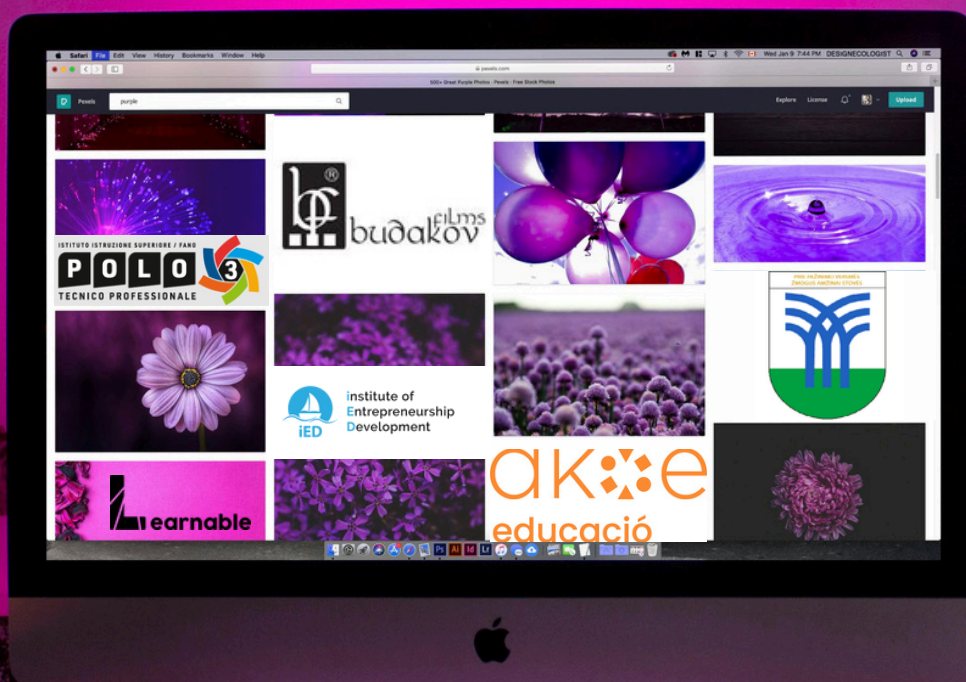
## RESULTADOS:

- **MANUAL UX@SCHOOL**
- **SISTEMA DE SEGUIMIENTO VIRTUAL**
- **MOOC DE UX@SCHOOL**

### >>> CONSORCIO

Budakov Films de Bulgaria y AKOE Educació de España dirigidos por Learnable de Italia decidieron dar un paso más buscando socios que pudieran complementar las capacidades de los ya existentes.

Raseinių Šaltinio progimnazija de Lituania, iED- Institute of Entrepreneurship Development, de Grecia, e I.I.S. POLO 3 de Italia aportan el desarrollo de la calidad del proyecto y nos dan la facultad de ayudarnos a diseñar, probar e implementar las herramientas desarrolladas en el proyecto.



# ¿CÓMO HEMOS LLEGADO HASTA AQUÍ?

## PASO A PASO

### »»» REUNIÓN DE LANZAMIENTO

La primera reunión del proyecto tuvo lugar en Fano (Italia). El Istituto Istruzione Superiore Polo 3 fue el anfitrión, trabajando mano a mano con Learnable, el coordinador del proyecto. Se establecieron diagramas de Gantt y organigramas, se programaron plazos, se introdujeron algunas tareas y se hicieron presentaciones, nuestro primer paso hacia la UX@School.

También visitamos el increíble edificio histórico donde se encuentra el Istituto d'Istruzione Superiore Polo 3, guiado por estudiantes locales, una gran oportunidad para ellos de practicar y para nosotros de conocerles un poco más.



**DISEÑO UX,  
COMPETENCIAS EN  
TIC,  
INCLUSIÓN  
DIGITAL,  
APRENDIZAJE EN  
LÍNEA Y  
SEMIPRESENCIAL...**

### »»» GLOSARIO

Cuando se inicia un proyecto, especialmente uno relacionado con las TIC, es importante poner en común algunos conceptos. Decidimos hacer un Glosario donde todo el mundo pudiera leer para aclarar el vocabulario nuevo. Este documento nos aportará algunas ventajas como claridad y coherencia, comunicación eficaz, incorporación y formación, mantenimiento de la documentación, pruebas de calidad y garantía, colaboración entre equipos y evitar ambigüedades.

Consulte nuestro glosario visitando [www.uxatschool.eu](http://www.uxatschool.eu)

# MANUAL

## UNA BREVE DESCRIPCIÓN

### >>> DEL ENFOQUE CENTRADO EN EL ALUMNADO AL DISEÑO UX

Este capítulo ofrece una visión general de los principios fundamentales de un enfoque centrado en el estudiante y de cómo el diseño de la experiencia del usuario puede aplicarse en entornos educativos.

### >>> SISTEMA DE SEGUIMIENTO EN LÍNEA Y MOOC

En este capítulo se explica cómo utilizar eficazmente el sistema de seguimiento en línea UX@School y el MOOC UX@School en contextos educativos.

### >>> ORIENTACIONES PARA OBTENER LAS PERCEPCIONES DEL ALUMNADO

Este capítulo ofrece orientaciones prácticas sobre cómo obtener las percepciones y opiniones del alumnado, facilitando procesos de aprendizaje eficaces.

### >>> HERRAMIENTAS Y PLANTILLAS

Adaptado a las necesidades de los educadores, este capítulo presenta herramientas y plantillas para planificar una estrategia escolar basada en los principios del Diseño UX.

### >>> MEJORA DE LA ACCESIBILIDAD, EFICACIA Y COMPROMISO

Este capítulo presenta varias herramientas en línea diseñadas para mejorar la accesibilidad, la eficacia y el compromiso de los materiales educativos digitales.



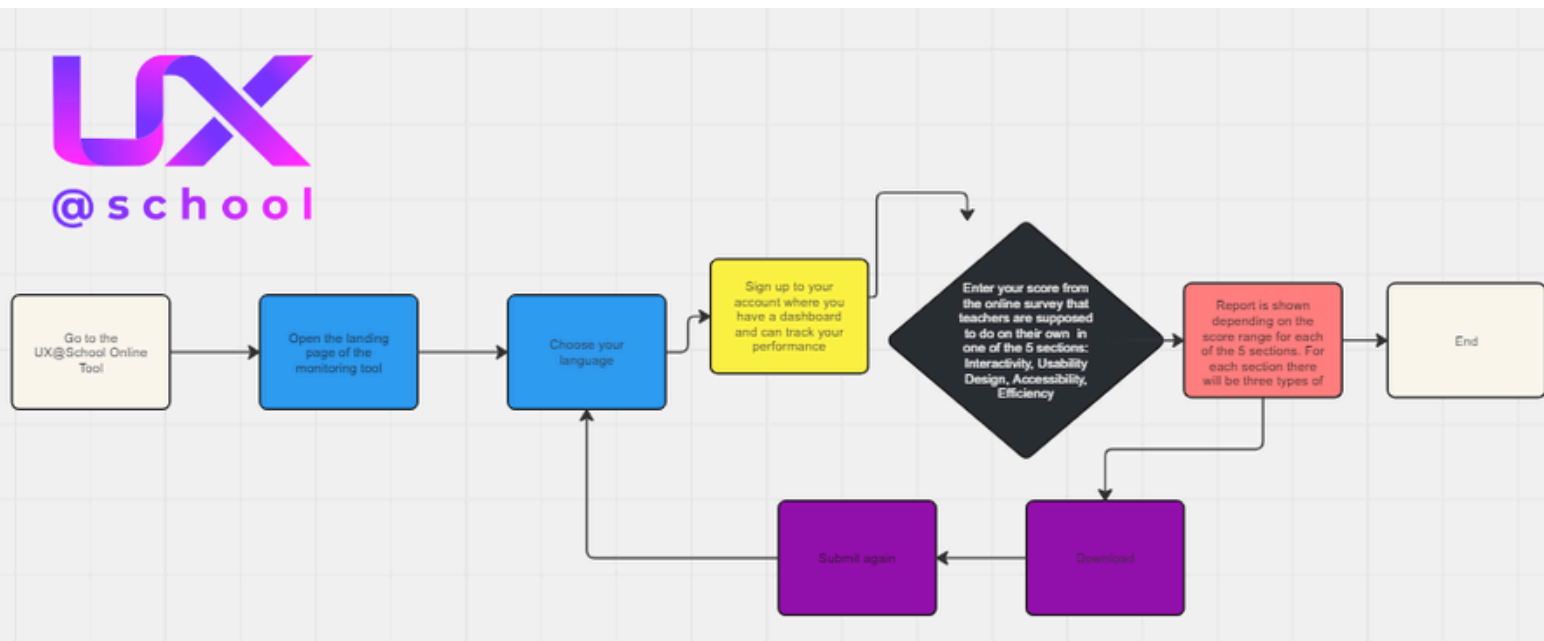
DESCARGUE EL MANUAL VISITANDO [WWW.UXATSCHOOL.EU](http://WWW.UXATSCHOOL.EU)

# SISTEMA DE SEGUIMIENTO EN LÍNEA

## HERRAMIENTA EN DESARROLLO

### >>> MARCO

Los adolescentes esperan que las herramientas de aprendizaje en línea sean intuitivas, atractivas y visualmente agradables. Un buen diseño de UX va más allá de la estética; tiene en cuenta los diversos estilos de aprendizaje ofreciendo una navegación clara, materiales organizados y elementos multimedia como vídeos y ejercicios interactivos. Así se crea un entorno de aprendizaje positivo, se fomenta la motivación y se atienden las necesidades individuales. El marco, desarrollado tras analizar las necesidades de los estudiantes en los países socios (Italia, España, Grecia, Lituania y Bulgaria), ofrece a los profesores de secundaria una guía para evaluar y mejorar sus materiales digitales en función de las preferencias de los estudiantes en cinco áreas clave: accesibilidad, eficacia, inclusión y compromiso.



**INTERACTIVIDAD**  
**USABILIDAD**  
**DISEÑO**  
**ACCESIBILIDAD**  
**EFICIENCIA**

### >>> PROFUNDICEMOS

El aprendizaje en línea se nutre de la participación del alumnado.

- Los elementos interactivos, como los cuestionarios y los debates, hacen que el aprendizaje sea activo y se adaptan a los diversos estilos de aprendizaje de los centros de enseñanza secundaria.
- Una navegación sencilla y una organización clara garantizan que los alumnos pasen menos tiempo esforzándose y más tiempo aprendiendo.
- Un diseño atractivo con elementos multimedia claros mantiene el interés de los alumnos y simplifica la información compleja.
- La accesibilidad garantiza la igualdad de oportunidades para todos ofreciendo múltiples formatos y compatibilidad con las tecnologías de apoyo.
- Los recursos eficaces ayudan a los estudiantes a aprender rápidamente y a seguir su progreso, manteniéndolos motivados.