**ACTIVIDAD PRÁCTICA - UNIDAD 3**

**Diseño PLE - 551040 – Grupo: 03**

**Ficha del estudiante:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre del estudiante: | **JUAN ALEXANDER GUEVARA BELLO** |
| Título del PLE | **LA DIDÁCTICA DEL CONOCIMIENTO** |
| Objetivo del PLE | **Diseñar un recurso web** |

En el marco del desarrollo de la guía propuesta se establece el modelo que permite cuantificar los criterios para determinar el grado de usabilidad de los EVA, este modelo es denominado "criterio de Calificación de la Usabilidad de Entornos Virtuales de Aprendizaje –CUEVA-", el cual da a conocer el grado de usabilidad del EVA evaluado, teniendo en cuenta principalmente lo establecido por la ISO/9126 "Grado en que el software hace óptimo el uso de los recursos del sistema" (ISO 9126, 1991). El modelo es el resultado de la sumatoria de las evaluaciones de cada uno de los ocho criterios de usabilidad tenidos en cuenta, a saber: el Criterio de Comunicación (CC), el Criterio de Factores Estéticos (CFE), el Criterio de Operatividad (CO), el Criterio de Facilidad de Uso (CFU), el Criterio de Aprendizaje y factores Humanos (CA), el Criterio de Facilidad de Comprensión (CFC), el Criterio de Entrenamiento (CE) y el Criterio de Documentación (CD); la ecuación 1 muestra el valor de usabilidad de un EVA.

|  |
| --- |
| CUEVA= CC+CFE+CO+CFU+CA+CFC+CE+CD |

Finalmente al llevar a cabo la sumatoria de los ocho criterios, se obtiene el valor de CUEVA, dada entre 0,0 y 5,0, que es realmente la calificación otorgada a la usabilidad de un entorno virtual de aprendizaje, de acuerdo a la percepción de un evaluador específico.

La Usabilidad de una aplicación web es un criterio importante en el rendimiento y calidad del producto software, y aunque su evaluación puede tener un componente subjetivo, el estudio de normas, guías, estándares y diferentes propuestas permite unificar los aspectos relevantes en este proceso y servir como base para estructurar una guía, como la desarrollada en esta investigación, con el propósito de apoyar la evaluación de usabilidad, en este caso de Entornos Virtuales de Aprendizaje.

**GUION DE DISEÑO DE PLE**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Descripción del espacio del PLE** | | | |
| **Nombre de la sección**  **o menú con sus subsecciones** | **Contenido** | **Actividad**  **Descripción de la interactividad** | **Recursos** |
|  | Es decir, aunque digamos que el PLE existe desde siempre, asume entidad y relevancia propios hoy, una vez que sus componentes se multiplican por la acción de las  tecnologías; por eso decimos que el *PLE es el entorno en el que aprendemos usando eficientemente las tecnologías*. |  |  |