

Universidad Nacional de Colombia – Sede Manizales
froac.manizales.unal.edu.co/raim

Grupo de Investigación en Ambientes Inteligentes Adaptativos – GAIA

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA GENERAL – TERCERA ETAPA DE PRUEBAS (FASE1)

RAIM 2016

Implementación de un framework apoyado en tecnologías móviles y de realidad aumentada para entornos educativos ubicuos, adaptativos, accesibles e interactivos para todos. Código: 111956934172



En este documento se presentan algunas preguntas que permitirán guiar los encuentros con los expertos poblacionales seleccionados para el cumplimiento de la Fase 1, correspondiente a la tercera etapa de la metodología de prueba planteada para las herramientas desarrolladas en el Grupo de Investigación en Ambientes Inteligentes Adaptativos GAIA de la Universidad Nacional de Colombia sede Manizales.

Es importante aclarar que se pueden agregar otras preguntas que el entrevistador considere necesarias, teniendo en cuenta el enfoque de la experiencia del experto poblacional o las especificaciones de la herramienta que se está evaluando. Estas preguntas deben incluirse al final de este documento con su respectiva respuesta, así como los comentarios y recomendaciones adicionales que el experto realice sobre la herramienta en cuestión.

Para comenzar la entrevista, es indispensable que el entrevistador realice una descripción general de la herramienta, comenzando por sus objetivos y siguiendo con un recorrido por su funcionamiento, deteniéndose en los aspectos que el experto solicite, lo cual podrá advertirse al inicio de la explicación.

Lo anteriormente mencionado no aplica para las personas con discapacidad visual, con quienes es necesario que ellas mismas, haciendo uso de sus propios equipos (de ser posible) recorran la herramienta y ejecuten las tareas básicas de la misma, las cuales pueden ser, de acuerdo a las especificidades de esta:

1. Creación de usuario
2. Ingreso con el usuario creado
3. Búsqueda de objetos de aprendizaje de su preferencia
4. uso del objeto de aprendizaje seleccionado.
5. Creación de un objeto de aprendizaje

Estas mismas tareas son las que deberán explicarse por parte del desarrollador al experto poblacional en caso de que este no tenga discapacidad visual.

Seguido o durante esta explicación, el desarrollador podrá resolver inquietudes del experto cuestionado, para, por último y habiendo resuelto todas las generadas, realizar la entrevista que aquí se plantea



A continuación se presentan las preguntas a realizar, las cuales se expresan de forma abierta, con el fin de obtener de los expertos la mayor cantidad de aportes que permitan la mejora y adecuación de las herramientas con las necesidades de la población a la cual están orientadas.

1. ¿Considera que la herramienta sería de fácil manejo para la población a la que se dirige?

Sí.

2. Si encuentra alguna dificultad en la interacción de la población con la herramienta, específicamente ¿cuál sería esta?

N/A

3. ¿Considera que sería una herramienta útil para afianzar los procesos de aprendizaje de la población a la que se orienta?

Si

4. ¿Considera que la herramienta es accesible? Si no lo es lo suficiente, ¿qué aspectos podrían tenerse en cuenta para una mayor accesibilidad tanto de la interfaz como del material educativo?

Creo que entre cada interfaz podría incluirse unos gif para orientar en el uso de cada herramienta

Sugiero la modificación del avatar por videos de un modelo lingüístico con una camisa fondo negro, sin estampado al frente y sin articulación en sus labios.

5. ¿Considera que el material educativo es comprensible a la población para la cual está dirigido?

Si

6. En general, ¿qué aspectos considera que deben modificarse o eliminarse por completo de la herramienta, tanto de su interfaz como de su contenido educativo?

La palabra traducida no es correcta. Definitivamente el avatar debe ser cambiado



7. ¿Qué aspectos considera que deben reforzarse para que la herramienta sea más provechosa a los procesos educativos de la población a la que se dirige?
Pues eso depende del nivel al que se quiera apuntar de comprensión lectora, si está dirigido a personas sordas podría pensarse en cortos análisis de lectura acompañados de videos, conjugación de verbos y reconocimiento de adjetivos y sustantivos en un nivel un poco más avanzado. Hasta donde se plantea es útil para niños muy pequeños. Podrían asociarse las imágenes con las letras para enseñar cómo se escriben las palabras en el español o aplicar una relación entre la imagen, seña y la palabra.
8. Tiene algún aspecto que aportar que permita la mejora tanto de la interfaz como del contenido educativo, y que pueda hacer más sencilla la interacción de la población con la herramienta.

No incorporar audio a la aplicación, con el fin de hacerla cercana a la experiencia del diario vivir de una persona no oyente

Hacer la página principal más interactiva incluyendo textos a los iconos o un video de un modelo lingüístico explicando la aplicación y como usarla. Incluir mecanismos muy visuales que atraigan a los usuarios.

Tener en cuenta páginas que pueden servir de ejemplo como la página de INSOR

Si existen preguntas o comentarios adicionales, pueden indicarse a continuación