

PROYECTO DE TRANSFORMACIÓN DE CURSOS EN CANVAS

NIVEL UX (USER EXPERIENCE) 2023

ACERCA DEL PROYECTO

Al diseñar cursos en modalidades virtuales, los aspectos visuales, la forma en que se organiza la información en el espacio de aprendizaje y el logro de una navegación intuitiva, pueden llegar a ser **elementos críticos para el aprendizaje efectivo**, ya que pueden **aumentar o disminuir el interés del estudiante** para interactuar con los recursos y actividades que el docente pone a su disposición en Canvas.

Con este proyecto se busca **diseñar espacios de aprendizaje amigables, agradables y claros** y con esto mejorar la experiencia del estudiante dentro de sus cursos de Canvas. El proyecto **se basa en buenas prácticas en el diseño visual y organización de cursos** y además **cumple con los lineamientos del Modelo Educativo UVG**; esto para asegurar la calidad en la implementación de iniciativas académicas en cualquier modalidad de entrega.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

- . Enriquecer la experiencia del estudiante dentro de sus cursos de CANVAS.
- . Fortalecer habilidades de docentes y de los auxiliares en la implementación de buenas prácticas en el uso de CANVAS.
- . Desarrollar guías y herramientas que apoyen una oferta académica que incluya diferentes modalidades de entrega.



76

CURSOS TRANSFORMADOS



MODALIDAD DE CURSOS TRANSFORMADOS

60

CURSOS EN MODALIDAD

PRESENCIAL



- 5 Dirigido
- 1 Remoto
- 1 Blended
- 5 Online
- 4 Híbrido



SATISFACCIÓN DEL DOCENTE EN CUANTO AL LOGRO DE LOS OBJETIVOS

96.15%

MUY SATISFECHO

3.85% Satisfecho



2,090*

ESTUDIANTES ALCANZADOS

*Esos usuarios podrían haber sido contados más de una vez si un solo estudiante toma varios cursos transformados.

KIT CAVAS-UX



Tablero



Cursos

Como parte del proyecto se desarrolló el Kit Canvas-UX, que es un set de herramientas que le permiten a los docentes **llevar a cabo transformaciones de sus cursos a nivel UX**. Este kit facilita la construcción de espacios de aprendizaje amigables, agradables y claros y con esto mejorar la experiencia del estudiante dentro de sus cursos de Canvas.

El kit cuenta con:



- Un listado de buenas prácticas para llevar los cursos a un nivel UX
- Un set de plantillas editables y flexibles en Canvas para:

Facultad de Ingeniería, Facultad de Educación, Facultad de Ciencias Sociales
Facultad de Ciencias y Humanidades, DI&A, CUAE, BMS.

Los sets de plantillas ponen a disposición del docente:



PÁGINAS

Páginas para: portadas, publicación de Programas de Iniciativa Académica, introducciones, conclusiones a secciones, unidades o módulos. Páginas con distintos contenidos como: Textos, imágenes e íconos, tablas, videos, audio, herramientas externas.



ÍCONOS

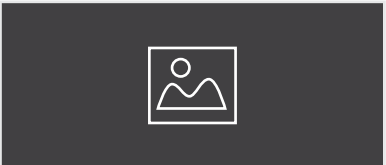
Plantillas con diagramaciones especiales para tareas y foros. Ya sea simples o con videos, tablas, archivos adjuntos, etc.

Canva

Elementos gráficos editables elaborados en la herramienta Canva para Títulos, portadas de curso e íconos especiales.



Plantillas para documentos de texto y presentaciones.

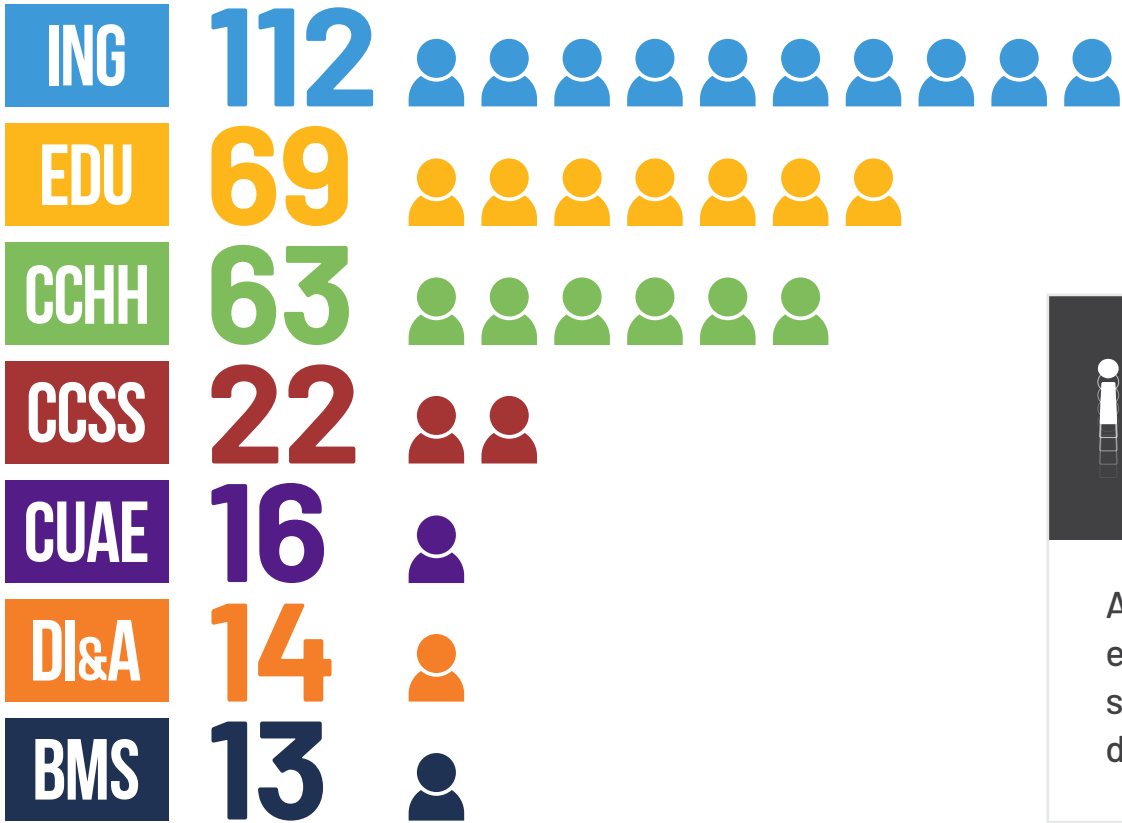


Enlaces a una variedad de bancos de imágenes e íconos con opciones gratuitas.



Instrucciones para el uso y edición de las plantillas y de las paletas de colores de cada facultad.

Cantidad de docentes inscritos en el Kit Canvas UX en Canvas



A los docentes UVG que han utilizado el Kit Canvas-UX para transformar sus cursos y continuar con la mejora de la experiencia del estudiante.

QUÉ DICEN LOS DOCENTES DEL PROYECTO

Participación en el proyecto

Definitivamente sí [valió la pena participar en el proyecto], el tener a un experto que brinde retroalimentación y recomendaciones es de mucha ayuda.

Sí [valió la pena participar en el proyecto] porque el diseño de ambas secciones del curso se pudo unificar.

Considero que sí valió la pena [participar en el proyecto] ya que me permitió conocer otras formas de poder sacarle el máximo provecho a Canvas, especialmente porque mi curso es virtual así que el uso de Canvas es vital para poder brindar una experiencia educativa completa.

Valió la pena [participar en el proyecto] en todo sentido ya que tanto el docente como los estudiantes pueden tener una mejor interacción a través de la plataforma.

Sí, me pareció que valió la pena [participar en el proyecto] porque contribuye a la imagen de la universidad y aporta credibilidad al curso y a la docente.

QUÉ DICEN LOS DOCENTES DEL PROYECTO

¿Qué fue lo que más le gustó?

La fluidez del trabajo y la claridad de las instrucciones.

Aprendí nuevas funciones en la configuración de módulos.

El que se tuvieron los objetivos claros desde el principio, se trabajo sobre la base de metas y que el producto final es de ayuda tanto al docente, como a la presentación misma del curso.

Poder administrar bien espacios y documentos en la plataforma para que a mis estudiantes les sea mas facil tener a la mano la informacion del curso.

Saber que la estructura de cursos en canvas puede ayudar a un mejor desempeño de los estudiantes.

TRABAJO CON LAS DISEÑADORAS INSTRUCCIONALES

¡Fue un gusto trabajar con la diseñadora instruccional! Demostró responsabilidad, creatividad y puntualidad durante todo el proceso. Además, se tomó el tiempo de enseñarme a utilizar ciertas herramientas en Canvas que aún no conocía. También fue paciente con mi disponibilidad de horario.

La diseñadora instruccional no solo ayudó a la transformación del curso, sino que me brindó muy buena información de apoyo, que seguramente me servirá para mejorar la presentación y experiencia en el uso de Canvas.

Considero que la diseñadora fue bastante asertiva durante todo el proceso y tuvo la disposición de acompañarme en cada paso de la transformación. Muy empática.

Excelente trabajo de la diseñadora instruccional. La experiencia fue realmente muy positiva y enriquecedora para estructurar los cursos en Canvas. Muy satisfecho y complacido con el trabajo.

La diseñadora instruccional es una persona super profesional y muy amable. Su acompañamiento fue muy oportuno y me alegra haber tenido este espacio para aprender de Canvas.