

Experiencia del Estudiante (SX)

- La experiencia del estudiante (SX) es la extensión de la Experiencia de Usuario (UX)
- La SX es la evolución de la experiencia de UX.
- UX ha evolucionado a otras áreas como la experiencia del cliente (CX) y (SX).
- La forma en que el estudiante (usuario) interacciona con los contenidos del curso y la vivencia que se produce en este proceso conforman la experiencia de usuario (UX).
- La (SX) se puede definir, como el proceso de organizar y estructurar los contenidos atendiendo a las necesidades del alumno y facilitándole el proceso de aprendizaje.
- La (SX) estudia y captura la experiencia auténtica de los estudiantes o aprendices antes, durante y después de cualquier proceso educativo con el propósito de reflejar la intención versus el impacto. ●●●●
- **La SX son todos los procesos y las experiencias de aprendizaje de los estudiantes realizadas en todos los tiempos, contextos, medios y lugares, que fomentan la adquisición de nuevos conocimientos, habilidades y actitudes para el desarrollo personal.**

Pirámide de la Información

Calidad



Cantidad

Ramirez, G. y Collazos C. (2019) Adaptado de Dante, G. (1998). Propuesta de Diseño de un Sistema de Información.

Analítica del Aprendizaje

La medición, recopilación, análisis, informe, predicción y proyección de datos sobre los estudiantes y sus contextos, con el fin de comprender y optimizar el proceso de aprendizaje y los entornos en los que se produce.

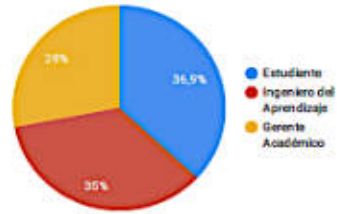
- Datos, entornos, contexto (¿qué?),
- Partes interesadas (¿quién?),
- Objetivos (¿por qué?) y
- Métodos (¿cómo?).
- Predicción (¿para?)
- Donde (¿contexto?)
- Cuando (¿Tiempo?)



Modelo U-CLX

TABLERO DE ANALITICA DEL APRENDIZAJE UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA UNAD

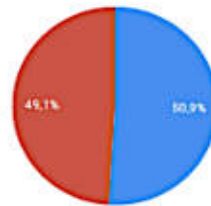
Institución - ROL - Ambiente - Componente - Elemento -



- Estudiante
- Ingeniero del Aprendizaje
- Gerente Académico



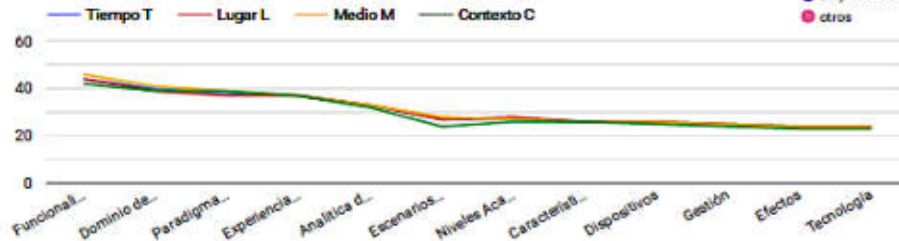
- Curso
- Programa
- Institucional



- Componente Tecnológico
- Componente Pedagógico



- Funcionalidad
- Dominio de Conocimiento
- Paradigmas de Aprendizaje
- Experiencia de Aprendizaje
- Analítica del Aprendizaje
- Escenarios de Aprendizaje
- Niveles Académicos
- Características
- Dispositivos
- Otros



Total Dimensión Tiempo: 4,12
Total Dimensión Lugar: 4,11
Total Dimensión Medio: 4,18
Total Dimensión Contexto: 4

NIVEL DE U-LEARNING DE ACUERDO CON EL MODELO U-CLX

Nivel de U-Learning Valor en UbiquoL
Valor Mínimo 79,0
Valor de la Institución 23182,1
Valor Máximo 49348,0

MEDICIÓN DEL U-LEARNING EN LA UNAD DE ACUERDO CON EL MODELO U-CLX

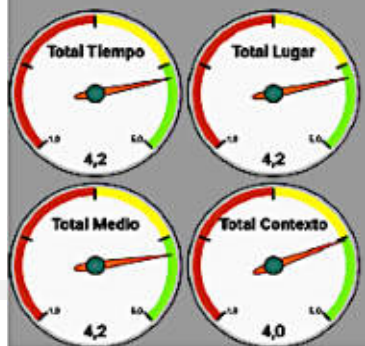
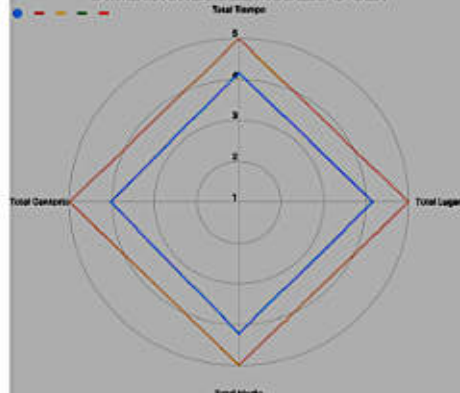


GRAFICO COMPATACION RADIAL DE LAS 4 DIMENSIONES DEL MODELO U-CLX



Nivel de U-Learning de la Institución

