

# **REALIDAD AUMENTADA PARA AUMENTAR LA FORMACIÓN. DISEÑO, PRODUCCIÓN Y EVALUACIÓN DE PROGRAMAS DE REALIDAD AUMENTADA PARA LA FORMACIÓN UNIVERSITARIA**

**Cuestionario de evaluación con construcción tipo Likert para la evaluación de simuladores.**

**Proyecto de Investigación: RAFODIUN (Edu2014-57446-P). Ministerio de Economía y Competitividad.**



### Escalas Likert

Costas, J. (2014). Análisis, diseño, construcción y evaluación de simuladores para la familia profesional de Informática y Comunicaciones. Sevilla: Universidad de Sevilla-Facultad de Ciencias de la Educación. Tesis doctoral no publicada

#### Calidad de contenidos:

- Actualización de los contenidos  1  2  3  4  5  6
- Calidad  1  2  3  4  5  6
- Secuencia y estructura  1  2  3  4  5  6
- Originalidad  1  2  3  4  5  6
- Claridad de las explicaciones  1  2  3  4  5  6

#### Aspectos técnicos:

- Calidad de los medios multimedia  1  2  3  4  5  6
- Menús de ayuda  1  2  3  4  5  6
- Variedad de recursos multimedia  1  2  3  4  5  6
- Tamaño de gráficos y letras  1  2  3  4  5  6
- Respuesta a las acciones de usuario  1  2  3  4  5  6
- Carga de la web  1  2  3  4  5  6
- Relación coste-calidad  1  2  3  4  5  6

#### Motivación:

- Grado de atracción de la herramienta  1  2  3  4  5  6
- Interés que despierta  1  2  3  4  5  6
- Duración  1  2  3  4  5  6
- Alcance de logros intermedios  1  2  3  4  5  6

#### Organización de la información:

- Incluye ejemplos y tutoriales  1  2  3  4  5  6
- Síntesis de los fundamentos  1  2  3  4  5  6

Interacción web  1  2  3  4  5  6

Información textual auxiliada por recursos multimedia  1  2  3  4  5  6

**Valor didáctico:**

Adaptación al currículum de Redes Locales 1ºSMR  1  2  3  4  5  6

Favorece el proceso de aprendizaje  1  2  3  4  5  6

Adecuación del vocabulario al desempeño profesional  1  2  3  4  5  6

Explicación de los objetivos y logros  1  2  3  4  5  6

Se permite la selección reflexiva de opciones  1  2  3  4  5  6

El usuario puede navegar libremente (secuencialidad no inducida)  1  2  3  4  5  6

Retroalimentación  1  2  3  4  5  6

Las problemáticas son una buena representación de la realidad profesional  1  2  3  4  5  6

Las decisiones poseen distintos pesos  1  2  3  4  5  6

**Calidad del diseño:**

Coherencia del estilo gráfico  1  2  3  4  5  6

Estabilidad en las zonas de la pantalla  1  2  3  4  5  6

Cambios de fondos  1  2  3  4  5  6

Tamaño fuentes  1  2  3  4  5  6

Realismo del escenario simulado  1  2  3  4  5  6

Contraste de colores  1  2  3  4  5  6

Distribución de elementos  1  2  3  4  5  6