

MANUAL D'AVALUACIÓ DE TOOLBOX

APLICACIONS MÒBILS

V 4.1

27 d'octubre del 2015

1. INTRODUCCIÓ

L'objectiu d'aquest document és ajudar els avaluadors a descriure i valorar les aplicacions per a dispositius mòbils. Es tracta de donar l'opinió, basant-se en els criteris que s'han establert sobre l'ús de l'aplicació a l'aula.

2. DESCRIPTORS DE L'APLICACIÓ

Tingueu en compte que, en molts casos, serà convenient fer un etiquetatge múltiple. Els diferents elements de la taxonomia es podran assenyalar marcant les opcions descrites.

- **Tipus de recurs.** Indiqueu la tipologia de recurs. Sovint serà necessari que etiqueteu l'aplicació amb diferents tipologies. Aquest és un camp obligatori.

Gestió de l'aula
Gestió del temps
Agregador de continguts
Animació
Àudio
Avatars
Cacera del tresor
Còmic
Comunicació augmentativa
Creació de jocs
Dibuix
Edició d'imatge
Enquestes
Escriptura col·laborativa
Exercitació
Geolocalització
Habilitats socials
Joc
Línia del temps

Mapes conceptuals
Música
Narrativa escrita
Narrativa multimèdia
Pòsters digitals
Preguntes i respostes
Programació
Publicació digital
Realitat augmentada
Referència
Simulació
Utilitats
Vídeo
Xarxa social
Altres (Cal especificar)

- **Nivell educatiu.** Assenyalau el nivell o nivells educatius als quals va dirigida aquesta aplicació. Aquest és un camp obligatori

Educació infantil
Educació primària
Educació secundària obligatòria
Batxillerat
Cicles formatius de formació professional
Ensenyaments artístics i ensenyaments esportius
Ensenyaments d'idiomes
Educació d'adults
Tots

- **Edats suggerides.** Determineu per a quines edats creieu que és recomanable l'ús d'aquesta aplicació. Podeu escollir entre diferents franges d'edat.
- **Àrea o matèria (infantil, primària i secundària).** Indiqueu les àrees o matèries en les quals utilitzaríeu aquesta aplicació. Podeu fer servir diverses etiquetes. És necessari

diferenciar entre les matèries dels diferents nivells educatius. Aquest és un camp obligatori. **PENDENT DE CANVI CURRICULAR**

Descoberta d'un mateix i dels altres
Descoberta de l'entorn
Comunicació i llenguatge
No aplicable
Llengua i literatura catalana
Llengua i literatura castellana
Llengua anglesa
Llengua francesa
Matemàtiques
Àrea de l'aranès
Coneixement del medi natural
Coneixement del medi social i cultural
Educació artística: visual i plàstica
Educació artística: música i dansa
Educació en valors socials i cívics
Religió
Educació Física
Tutoria
No aplicable
Llengua catalana i literatura
Llengua castellana i literatura
Llengua anglesa
Llengua francesa
Llengua alemanya
Llengua aranesa
Llengua italiana
Geografia i història
Biologia i geologia
Física i química
Matemàtiques
Educació física
Música
Educació visual i plàstica
Tecnologia
Cultura clàssica
Emprenedoria
Cultura i valors ètics
Religió
Economia
Llatí
Ciències aplicades a l'activitat professional
TIC (Informàtica)

Filosofia
Cultura científica
Arts escèniques i dansa
Tots

- **Competències bàsiques.** Determineu les competències bàsiques que es poden desenvolupar amb aquesta aplicació. Aquest és un camp obligatori.

Competència comunicativa lingüística i audiovisual
Competència matemàtica
Competència en el coneixement i la interacció amb el món físic
Tractament de la informació i competència digital
Competència social i ciutadana
Competència d'aprendre a aprendre
Competència d'autonomia, iniciativa personal i emprenedoria

- **Idiomes.** Indiqueu en quins idiomes està disponible aquesta aplicació. Aquest és un camp obligatori.

Català
Castellà
Anglès
Francès
Alemanys
Italià
Occità
Altres (cal especificar quin)

- **Elements d'accessibilitat.** Cal assenyalar els aspectes d'accessibilitat que s'han dissenyat per a l'aplicació. Moltes aplicacions s'han dissenyat sense tenir en compte criteris d'accessibilitat; en aquest cas, assenyalau l'opció *CAP*. Aquest és un camp obligatori.

Accés amb veu	Es pot accedir i navegar usant la veu
Compatible amb reconeixement de caràcters	Tots els textos, elements visuals i les icones es poden llegir amb programes de reconeixement de caràcters com VoiceOver, Google Talkback, Jaws
Desactivació de música i so	La música de fons es pot desactivar i es separa dels sons de l'aplicació

Elements ampliables	L'aplicació té la possibilitat d'ampliar elements de la pantalla
Imatges o icones grans	La mida de les imatges i icones és suficientment gran per permetre una bona navegació
Incorporació de pictogrames	Té la possibilitat d'incorporar text amb pictogrames o tot el text està transcrit a pictogrames
Lletra contrastada	La lletra contrasta bé amb el fons
Lletra gran o ampliable	La lletra és suficientment gran o bé és ampliable
Predicció de text	Les pulsacions necessàries per escriure un text es redueixen
Simplicitat visual	No hi ha sobrecàrrega d'elements visuals que distreuen de l'element visual principal
Subtitulació	Els elements orals estan subtitulats o escrits i es poden activar. Es poden escriure texts per acompanyar el contingut visual
Superfícies d'interacció grans	Les superfícies d'interacció són prou grans per poder accedir a la totalitat del contingut.
Teclat accessible	El teclat en pantalla té opcions d'accessibilitat com encercament, protecció de les tecles del costat. Predict Table (ajuda a l'escriptura, comunicació)
Transicions regulables	Possibilitat de regular la velocitat del moviment dels objectes en una mateixa pantalla o regular la velocitat de canvi entre pantalles
Cap element d'accessibilitat	
Altres elements (Cal especificar)	

- **Nivell de privacitat.** Determineu el tipus de registre que ha de fer l'usuari per poder accedir a l'aplicació. En el cas que l'aplicació ofereixi opcions diferenciades en funció del tipus d'accés, cal etiquetar a partir de l'accés que heu fet. Aquest és un camp obligatori.

Sense usuari	L'aplicació no dóna l'opció de registre/identificació per utilitzar-la, tot i que es demani a l'opció de compartició de contingut
Amb usuari amb registre (opcional)	L'aplicació presenta l'opció de registre/identificació (amb correu electrònic o accés a entorns autoritzats), però aquest registre/identificació no és necessari per utilitzar l'aplicació
Amb usuari amb registre (requerit)	Es requereix registre/identificació (amb correu electrònic o accés a entorns autoritzats) per utilitzar l'aplicació. No és possible accedir-hi sense registre/identificació
Amb usuari sense dades de contacte (opcional)	L'aplicació presenta l'opció de registre/identificació (sense correu electrònic o accés a entorns autoritzats), però aquest registre/identificació no és necessari per utilitzar l'aplicació
Amb usuari sense dades de contacte (requerit)	Es requereix registre/identificació (sense correu electrònic o accés a entorns autoritzats) per utilitzar l'aplicació. No és possible accedir-hi sense registre/identificació
Altres (cal especificar)	

- **Nivell de publicitat.** Indiqueu quin és el nivell de publicitat que porta l'aplicació. Cal tenir present que les versions gratuïtes d'aplicacions de pagament acostumen a portar publicitat associada (càpsules, enllaços o *banners*). Sempre s'hauran de tenir en compte les característiques de la versió que heu introduït (URL de l'aplicació) a l'inici de la valoració.

No n'hi ha	L'aplicació no té publicitat
N'hi ha però no interfereix en l'ús de l'aplicació	L'aplicació té publicitat, però el seu nivell no molesta en el bon ús de l'aplicació
N'hi ha i interfereix amb l'ús de l'aplicació	El nivell de publicitat és molt elevat i posa en qüestió la usabilitat de l'aplicació

3. AVALUACIÓ DE L'APLICACIÓ

En aquest apartat fareu l'avaluació de l'aplicació introduint criteris numèrics, o bé, mitjançant camps lliures.

Els criteris numèrics varien des del valor 1 al 10, on 1 indica la valoració més baixa del paràmetre i 10, la més alta.

És obligatori omplir tots els camps

- **Per a què serveix l'aplicació i quina és la seva aplicació didàctica?**

Assenyaleu quin ús didàctic li veieu a aquesta aplicació. Podeu fer una breu descripció de la seva utilitat didàctica i de les avantatges del seu ús.

Exemple de mal ús

Aplicació que converteix la tauleta en una pissarra virtual; l'usuari pot enregistrar l'explicació que realitza en pantalla amb l'exposició oral corresponent. Possibilitat d'exportar la producció a xarxes socials.

En aquest cas, no seria una valoració correcta perquè es redueix a una descripció inicial de l'aplicació.

Exemple de bon ús


Lensoo Create és una aplicació molt flexible que es pot fer servir com a pissarra digital, editor de presentacions multimèdia o per dissenyar material didàctic. A través del menú icònic, els seus usuaris tindran la possibilitat d'escriure, dibuixar, carregar fotografies, enregistrar veu o insertar documents de text. La facilitat d'ús converteix aquesta aplicació un recurs de treball molt recomanable per alumnes de totes les edats.

El segon exemple és adequat perquè s'inclou una breu descripció de la seva utilitat didàctica i s'esmenten algunes de les seves avantatges.

- Valora els següents aspectes de l'aplicació:
 - **Valor educatiu.** Idoneïtat educativa considerant el seu contingut i els usuaris finals.
 - **Facilitat d'ús.** Accés a les seves funcionalitats, sense haver de recórrer a ajudes externes, sempre tenint en compte la franja d'edat recomanada.
 - **Capacitat motivadora.** Grau en el que l'aplicació resulta atractiva als usuaris als quals es dirigeix l'aplicació.
 - **Ajudes disponibles.** Qualitat i claredat dels menús d'ajuda i manuals d'ús.
 - **Qualitat visual.** Disseny, elements visuals i integració del contingut textual.
- Esmenta **pros** i **contres** de l'aplicació: Quins són els **punts forts** i **punts febles** de l'aplicació que es poden destacar? Les descripcions han de descriure aspectes i/o comportaments de l'aplicació amb el màxim nivell de concreció possible. No és

necessari omplir tots els camps, tot i que demanen un mínim de tres entre punts forts i punts febles.


Exemple de mal ús

	Punts Forts
	<ol style="list-style-type: none">1. Facilitat d'ús2. Gran configurabilitat3. Disseny atractiu
	Punts Febles
	<ol style="list-style-type: none">1. Cap

En aquest primer exemple de punts forts i febles, les **descripcions són massa genèriques**; és necessari concretar més els comentaris. Mai s'haurà de descriure fent ús de la paraula *Cap*.

Exemple de bon ús

	Punts Forts
	<ol style="list-style-type: none">1. Estimula la imaginació i la creativitat2. Molt útil per aprendre vocabulari en llengua anglesa3. Gran qualitat visual
	Punts Febles
	<ol style="list-style-type: none">1. Caldria més ajuda quan ens trobem en un punt mort on no podem avançar

	Punts Forts
	<ol style="list-style-type: none">1. Permet introduir informació de diferent tipologia (avaluacions, grups de treball, horari, tasques a fer, vacances, imatges,...)
	Punts Febles
	<ol style="list-style-type: none">1. El procés d'introducció de la informació i les dades és lent i poc intuïtiu2. El disseny visual és monòton. El contingut de l'aplicació no es visualitza fàcilment

En aquests dos exemples de bon ús, les descripcions són més concretes i apunten cap a aspectes més específics de l'aplicació que s'està valorant.