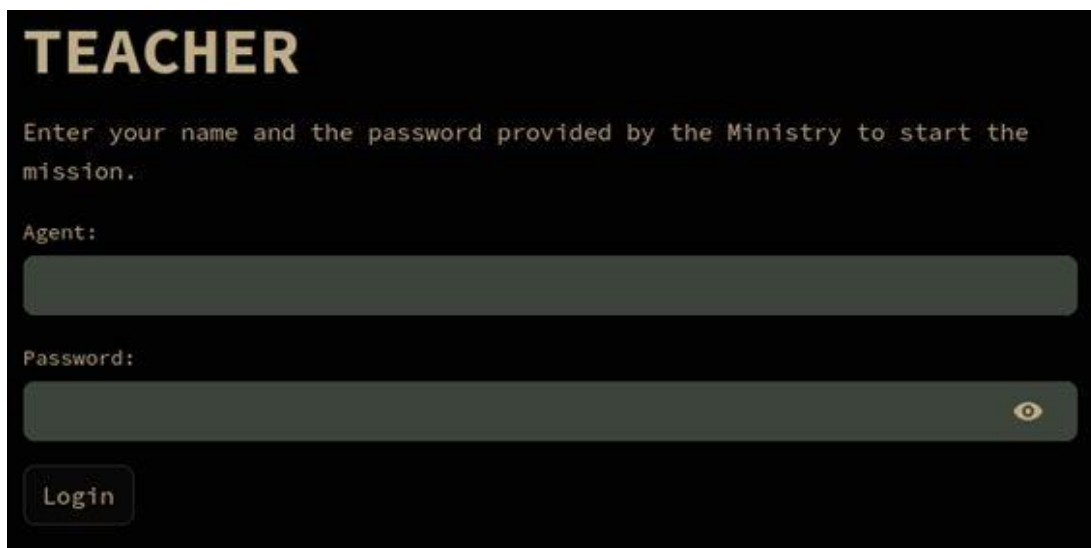


Informe de diseño y ubicación de la interfaz de interacción, y de incorporación a las nuevas actividades en las prácticas formativas

Con la idea de mejorar la dinámica, se optó por la incorporación a la misma de una interfaz de interacción con el estudiante, creada a partir de Inteligencia Artificial Generativa (GenIA). Esta interfaz se emplea para trabajar con los estudiantes esos conceptos transversales sobre la Historia de las Telecomunicaciones, y se asocia a las prácticas formativas de las asignaturas, como forma de incorporarlas a la experiencia general. Por medio de la interfaz de interacción, o chatbot, los alumnos van adquiriendo esos conceptos transversales de manera individual y autónoma, para poder desarrollar las diferentes actividades propuestas.

El estudiante va a interactuar con el chatbot en las prácticas formativas de las asignaturas. Asociadas a estas prácticas, en los Campus Virtuales de las asignaturas se incluye una infografía con ciertos personajes relevantes en la Historia de las Telecomunicaciones sobre los que versa la actividad a realizar con el chatbot, y sobre cuya vida aprenderán curiosidades y datos relevantes.

Los alumnos, ejerciendo de agentes del Ministerio de Teleco, acceden al chatbot a través de una clave proporcionada por el profesor.



TEACHER

Enter your name and the password provided by the Ministry to start the mission.

Agent:

Password:

Login

Una vez dentro del chatbot, este les plantea una misión a cumplir, relacionada con el personaje histórico a trabajar. La forma de interactuar con el chatbot es similar al de las aventuras conversacionales estilo ZORK o los clásicos libros de “Elige tu propia aventura”. El chatbot ofrece al estudiante una serie de opciones y debe elegir entre ellas la más adecuada para conseguir cumplir la misión que se le ha encomendado.

Una vez cumplida la misión, el chatbot muestra a los estudiantes la clave que necesitan para acceder al enunciado de la práctica formativa correspondiente, que tienen a su disposición en el correspondiente Campus Virtual.

El chatbot presenta una estética similar a la estética global definida para la dinámica del Escape Room en el que está enmarcado. De este modo, la participación del estudiante es más inmersiva.

En la siguiente tabla se muestra la relación entre los personajes a trabajar en las prácticas formativas, y las evaluables, así como las claves de acceso y de solución de cada una de ellas.

Clave para acceder al chatbot	Personaje	Sumario	Tema	Misión	Clave que da el chatbot para acceder al enunciado de la práctica	TS	PDSS	TDS	TS	PDSS	TDS
MRS_23#	Samuel Morse Alfred Vail	Pintor e inventor Inventor esta	Código morse y telégrafo	1	TELE_GRP@93	P2	P2	P2	P1	P1	P1
DFT_#314	Jean-Baptiste Joseph Fourier	Matemático y DFT			ANALYSIS_9X_FT	P6	P8	P5			
MXH_#271	James Clerk Maxwell Heinrich Rudolf Hertz	Matemático? Físico alemán	Electromagnetismo	3	ELECTR_5V_MG	P7	P10	P7	P8	P11	L4
WAV_9M34	Guglielmo Marconi Nikolai Tesla Carl Ferdinand Braun Julio Cervera	Ingeniero eléctrico Inventor, ingeniero Físico, inventor Ingeniero y científico	Radio	4	WAVE_XF12:RAD	P9	P6	P4	P11	P7	L2
PHN_1Z12	Alexander Graham-Bell Antonio Meucci	Científico, inventor Inventor e ingeniero	Teléfono		COMM_X12&PH	P4	P4	P3			
TEL_25FB	Elisha Gray Erna Schneider Hoover Shirley Ann Jackson	Inventor esta Teléfono Matemática y Centralita (conmutación eléctrica) Física y educador Teléfono con teclado		2	DAQ_A710&NI	P3	P3		P5	P5	L1
SIG_XA22	Hedy Lamarr George Antheil	Actriz e inventor Compositor y músico	WiFi	5	SIGNAL_9Z:WI	P12	P12	P6	P13	P13	L3
									Práctica evaluable asociada		