

Ficha Técnica Proyecto VirtueXperience

Nombre del Proyecto: VirtuXperience

Líder / Área Responsable: Rectoría UNIMINUTO Virtual – Dirección de Docencia y Consejería Académica

Equipo de Trabajo: Jesús Ernesto Gutierrez Charry, Juan Sebastian Aponte Matallana, Felipe Andres Patiño Sarmiento, Diana Carolina Castillo Morales. **Profes de Apoyo:** Juliana Naranjo Restrepo, Jamilton Fernando Benavides Y Brayan Steven Garcia Cardenas

Enfoque Pedagógico: Enfoque Praxeológico centrado en el "*Saber Actuar*" y el Aprendizaje Experiencial.

1. Propósito:

VirtuXperience es una iniciativa de mediación pedagógica diseñada desde Consejería Académica para atender las necesidades académicas de aprendizaje de los estudiantes, esto como resultado de un análisis de datos en el que se identificó que las brechas en competencias transversales inciden directamente en el desempeño académico y en los factores de riesgo. Por ello, el proyecto ofrece un entorno complementario y dinámico que permite ejercitar y afianzar la habilidades y competencias en contextos prácticos y simulados.

Para fortalecer el componente práctico, simulado y personalizado la estrategia vincula IA con el fin de adaptar las simulaciones y retos en tiempo real según las respuestas del estudiante, garantizando un acompañamiento personalizado que atiende sus falencias específicas, reduce el riesgo académico, fortalece el desempeño y permanencia académica.

2. Estructura:

El ecosistema articula la formación en competencias transversales en 6 líneas transversales, cada una contiene competencias específicas en tres niveles progresivos de complejidad (Inicial, Intermedio y Avanzado) diseñados de la mano con profesores disciplinares expertos:

- Comunicarte: Lectura, Escritura, Oralidad y Multilingüismo.
- NeuroMath: IA y Matemáticas, Cálculo, Fundamentos, Álgebra, Desafío y Estadística.

- VoxCivitas: Competencias Ciudadanas, Aprendizaje Autónomo y Proyecto de Vida.
- Gerencia+: Liderazgo Gerencial, Metodologías Ágiles, Marketing y Talento Humano.
- Activa Tu Idea: Investigación y Emprendimiento.
- Latido Social: Responsabilidad Social, FEBIPE y Liderazgo Social.

3. Tipología de recursos:

Con el propósito de

- **Recursos Simulados e Interactivos:** Combina la gamificación interactiva tradicional de retos lúdicos con rutas fijas con minijuegos y simuladores de contexto profesional integrados con Inteligencia Artificial.
- **Recursos Audiovisuales:** Clips cortos verticales en formatos de consumo diario de máximo 1 minuto y cápsulas educativas 3 a 5 min y Video podcast.
- **Recursos Sonoros:** Audio Podcasts (hasta 15 min) para análisis de casos y profundización.
- **Recursos Textuales y Gráficos:** Infografías y diagramas interactivos.

4. NÚCLEO DE INNOVACIÓN: INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y NAVEGACIÓN

La verdadera disrupción pedagógica de VirtuXperience radica en convertir la tecnología en un motor de personalización y experiencia vivencial para el fortalecimiento de competencias académicas transversales. En lugar de ofrecer un repositorio estático o recorridos genéricos e iguales para todos, la plataforma integra un motor de Inteligencia Artificial que analiza las respuestas, decisiones y patrones de ejecución del estudiante en tiempo real. Al detectar una falencia puntual, la IA ajusta automáticamente la dificultad de la simulación o del reto interactivo, garantizando que el estudiante ejercite exactamente el aspecto técnico que necesita fortalecer antes de avanzar.

A esta adaptabilidad se suma una atmósfera explorable, que le otorga al usuario un sentido intuitivo de mapa, recorrido y logro. Los estudiantes pueden optar por recorrer las rutas sugeridas por competencia o tomar un "*Gran Reto de Verificación*" que demuestra directamente el dominio de la habilidad. Todo este progreso se valida a través de un sistema de Insignias Digitales Abiertas y Portables, certificando los logros para que puedan visibilizarse en hojas de vida y entornos profesionales.

5. FASES DE DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DEL ECOSISTEMA

La evolución de VirtuXperience está estructurada en tres grandes fases consecutivas que garantizan la coherencia narrativa, técnica y pedagógica:

- **Fase 1: Identificación y Arquitectura Narrativa Unificada:** Consiste en la definición de las competencias con los docentes expertos y el diseño del hilo conductor conceptual que sirve como marco envolvente del ecosistema. Esta narrativa le otorga sentido de pertenencia y continuidad a toda la navegación del usuario.
- **Fase 2: Entorno Virtual de Navegación y Rutas Integrales:** En esta etapa se despliega la interfaz explorable interactiva que organiza los caminos por competencia e instala las primeras rutas integradoras de necesidad específica, como la Ruta de Inmersión a la Modalidad Virtual para acompañar la adaptación de los nuevos estudiantes.
- **Fase 3: Despliegue de Simulaciones y Recursos Adaptativos con IA:** Fase donde convergen los recursos multiformato tradicionales con los nuevos minijuegos y simuladores guiados por IA. Aquí se logra la coexistencia armónica de todos los tipos de formato en igualdad de importancia dentro del mapa, elevando la plataforma a un nivel de experiencia vivencial profunda y personalizada.

6. IMPACTO ACADÉMICO Y RESULTADOS ESPERADOS

VirtuXperience está diseñado para incidir de forma directa en las tasas de permanencia y éxito estudiantil. Al transformar el ecosistema en un entorno altamente atractivo, promueve la apropiación orgánica de los contenidos por parte de los estudiantes y brinda a los profesores una herramienta didáctica viva para dinamizar sus tutorías, aulas virtuales y Open Class. En última instancia, asegura que la educación virtual de UNIMINUTO forme profesionales capaces de responder con éxito a las demandas complejas del entorno profesional real