

MOTIVACIONES EXTERNAS	ALTA	MOTIVACIÓN NO CONTROLABLE	MOTIVACIÓN AMPLIA
		<ul style="list-style-type: none">* El usuario no quiere realizar las prácticas en un simulador que no evalúe sus habilidades o informe sobre su desempeño en el procedimiento, la aplicación brinda feedback al terminar el procedimiento y da un informe sobre la evaluación y desarrollo de habilidades.* El usuario no quiere sentirse en completa libertad para realizar el procedimiento, necesita orientación para sentirse seguro, la aplicación guía y controla por completo el paso a paso de las tareas que ejecuta el usuario.* El usuario no quiere aprender como usar una aplicación para realizar el procedimiento, la aplicación es predecible y fácil de usar, mantiene consistencia con el mundo real, por ejemplo en elementos de interacción que el usuario ya conoce y sabe como usar.* El usuario se aburre al utilizar simuladores, prefiere realizar las prácticas en un cadáver o observar a un medico, la aplicación se presenta como un juego para motivar al usuario.	<ul style="list-style-type: none">* El usuario quiere aumentar su conocimiento y reforzar sus habilidades en el procedimiento, el sistema lo guía y orienta en el procedimiento, además le evalúa sus habilidades y lo motiva a mejorar.* El usuario se siente motivado a practicar en una aplicación, la aplicación amplia la motivación por medio de un sistema gamificado.* El usuario quiere demostrar que es el mejor en el procedimiento, la aplicación le demuestra su nivel de desempeño respecto a los otros residentes.* El usuario quiere realizar las practicas adecuadas para desarrollar sus habilidades y conocimientos, para evitar complicaciones en pacientes, la aplicación le permite repetir la práctica las veces que sea necesario.* El usuario se siente motivado y atraído por los simuladores tecnológicos y el sistema maneja una buena comunicación con las tecnologías y el mundo real, contiene elementos motivadores y es atractiva estéticamente
	BAJA	DES-MOTIVACIÓN	MOTIVACIÓN CONTROLABLE
		<ul style="list-style-type: none">* El usuario no quiere aprender a como usar una aplicación para realizar el procedimiento y la aplicación es compleja de entender, maneja muchos elementos que son desconocidos para el usuario.* El usuario no quiere sentirse en completa libertad al realizar el procedimiento y la aplicación no le informa ni guía como realizarlo, solo le presenta los elementos y le pide que realice el procedimiento* El usuario se aburre de los simuladores, el simulador no tiene estrategias de motivación para el usuario* El usuario no confía en los simuladores pues estos no evaluar sus habilidades o desempeño, el sistema no le presenta estadísticas ni informes sobre habilidades o desempeño en el procedimiento.	<ul style="list-style-type: none">* El usuario desea aprender sobre el procedimiento, la aplicación no le enseña el paso a paso a desarrollar.* El usuario se siente seguro y motivado de realizar practicas con nuevas tecnologías, la aplicación es muy compleja de interactuar.* El usuario quiere realizar las practicas adecuadas para desarrollar sus habilidades y conocimientos, para evitar complicaciones en pacientes, la aplicación no le permite repetir la práctica las veces que sea necesario.* El usuario se siente motivado y atraído por los simuladores tecnológicos y la aplicación no mantiene una buena comunicación con las tecnologías y el mundo real, además no tiene elementos motivadores y su interfaz no es atractiva.
		BAJA	ALTA
MOTIVACIONES INTERNAS			