



# Tarea 1

## Proyecto intermodular



# Índice

“Software con impacto local” .....	3
1. Título del reto.....	3
2. Descripción del reto.....	3
3. Situación inicial o contexto.....	3
4. Objetivos.....	3
5. Fases del reto .....	4



# “Software con impacto local”

## 1. Título del reto

Desarrolla una propuesta de software que responda a una necesidad real de tu entorno.

## 2. Descripción del reto

El alumnado deberá **investigar, analizar y presentar una propuesta de producto software** que pueda resolver un problema o mejorar algún aspecto de la vida cotidiana, el comercio, o los servicios en su localidad o comarca.

El objetivo es **conectar el desarrollo tecnológico con el contexto socioeconómico local**, fomentando el espíritu emprendedor y la comprensión del ciclo de vida del software.

## 3. Situación inicial o contexto

Tu localidad cuenta con diferentes sectores que podrían beneficiarse de soluciones digitales: pequeños comercios, asociaciones, turismo, servicios municipales, agricultura, transporte, cultura, etc.

Sin embargo, muchos de estos sectores carecen de herramientas tecnológicas adaptadas a sus necesidades concretas.

El reto consiste en **detectar una oportunidad y proponer un producto software innovador** que tenga sentido en el entorno donde vives.

## 4. Objetivos

- Identificar **necesidades tecnológicas reales** en el entorno local.
- Analizar la **viabilidad y utilidad** de una idea de software.
- Desarrollar habilidades de **investigación de mercado y empatía con el usuario**.



- Aplicar los **principios del diseño de software** y del **pensamiento de diseño (Design Thinking)**.
- Comunicar eficazmente una propuesta tecnológica.

## 5. Fases del reto

Fase	Descripción	Producto o Evidencia
1. <b>Exploración del entorno</b>	Realizar una investigación sobre las características económicas, sociales y tecnológicas de la zona. Identificar sectores con carencias digitales.	Informe breve sobre 1 oportunidad detectada.
2. <b>Selección del problema</b>	Elegir un problema concreto que pueda resolverse con un producto software.	Planteamiento del problema y justificación.
3. <b>Ideación y propuesta</b>	Proponer una idea de software que responda al problema. Definir usuarios, funcionalidades principales y valor añadido.	Documento de propuesta + boceto (mockup o esquema funcional).
4. <b>Validación</b>	Realizar una breve encuesta o entrevista a personas del entorno para validar la utilidad de la idea.	Resultados y conclusiones.
5. <b>Presentación (opcional)</b>	<b>final</b> Exposición del proyecto ante la clase (o jurado local) explicando el impacto esperado.	Presentación oral con soporte visual (PPT, Canva, Miro...).