

Código <b>F-SGC-033</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Revisión: <b>00</b>
----------------------------	----------------------------------	------------------------

### DATOS GENERALES DEL INSTRUMENTO.

División: **Tecnologías de Información y Comunicación**  
 FDC\*/Carrera: **DSM**  
 Asignatura: **Formación Sociocultural IV**  
 Cuat.-Gpo(s): **4°** Fecha de aplicación: **Octubre 2024**

Unidad(es) de aprendizaje y/o tema(s) a evaluar.

#### Unidad II. Desarrollo de ideas

Especificar con una “X” el tipo de instrumento de evaluación a utilizar (señalar sólo uno).

<b>Tec. evaluación para el SABER</b>		<b>Tec. evaluación para el SABER HACER + SER</b>	
Prueba oral (entrevista)	<input type="checkbox"/>	Otro (Especificar):	<input type="checkbox"/>
Prueba escrita	<input type="checkbox"/>	Proyectos	<input type="checkbox"/>
Trabajo investigación	<input type="checkbox"/>	Prácticas, ejercicios, demostraciones	<input type="checkbox"/>
Ensayo, informe	<input type="checkbox"/>	Rúbrica	<input type="checkbox"/>
		Lista de cotejo	<input type="checkbox"/>
		Guía de observación	<input type="checkbox"/>

Profesor(es) de la asignatura:

Nombre del alumno: Hacer referencia a la lista sept. de 2024 Calificación (puntaje): **35 %**

### CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

#### ACTIVIDAD 5

##### Elaboración de un juguete creativo

**Objetivo:** Poner en práctica las fases del proceso creativo para la elaboración de un producto de negocio mediante la aplicación de sus respectivas teorías y herramientas.

**Descripción de la actividad:** Formados en equipos de 3 a 4 integrantes, los alumnos deberán hacer uso de los conocimientos aprendidos a lo largo de la unidad para la elaboración **de un producto de negocio** con materiales reciclables. El producto se calificará en dos partes, un documento (plan de negocio) y exposición del producto (juguete creativo).

#### a. Documento (Plan de negocio)

A continuación, se especifica el contenido del documento, así como el formato para su redacción.

1. Portada e Índice
2. Introducción
  - a. Propósito de la actividad y breve descripción del contenido del documento.
  - b. Descripción del negocio: nombre, organigrama, misión y visión, etc.
3. Generación y Depuración de ideas
  - a. Enfoque sistemático (Descripción de la técnica de creatividad utilizada para la identificación de la idea, determinación y selección de la idea).
  - b. Análisis de costo-beneficio (Descripción de los costos: dinero, tiempo empleado para su elaboración, personal, beneficios y riesgos) pueden agregar imágenes o gráficos.
4. Desarrollo de concepto
  - a. Teoría de prototipos (Descripciones generales del juguete: uso, población objetivo a la que va a ir dirigida y su justificación, edades, dimensiones y medidas del producto, procedimiento de elaboración a manera de pasos) pueden agregar imágenes para ilustrar el proceso de elaboración.

Código	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Revisión:
<b>F-SGC-033</b>		<b>00</b>

- b. Estrategia de branding (Descripción del logotipo del juguete, colores representativos y publicidad a implementar para promocionar el producto).
- 5. Prueba de concepto
  - a. Estudio de viabilidad técnica (Justificación de la viabilidad del juguete: recursos y capacidades tecnológicas, etc.).
  - b. Impacto estratégico o mercadológico (Justificación del impacto del juguete: demanda del mercado, ventaja competitiva, alineación con los objetivos, etc).
- 6. Conclusiones
  - a. Aprendizajes más relevantes que se obtuvieron durante la unidad y la elaboración de la actividad, así como la importancia del uso del proceso creativo dentro de los ámbitos académico, profesional y laboral.
- 7. Referencias en APA

Formato:

- Extensión mínima de 10 cuartillas sin contar portada, índice y referencias.
- Tipo de letra Arial #12, interlineado 1 ½, texto justificado y con sangría en cada inicio de párrafo.
- Títulos:
  - a. El título principal (nombre del juguete).
  - b. Los subtítulos (introducción, cuerpo del documento, conclusiones y referencias)
- Cuidar la ortografía y redacción.
- El producto se subirá en el espacio correspondiente en Teams.

#### **b. Exposición**

Cada equipo presentará su juguete creativo ante la clase, deberán apoyarse de un recurso (presentación) en donde expondrán los puntos más importantes de su documento. Asimismo, deberán emplear un lenguaje formal y entregar la lista de cotejo de exposición impresa.



Universidad Tecnológica Metropolitana

Código <b>F-SGC-033</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Revisión: <b>00</b>
----------------------------	----------------------------------	------------------------

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

#### LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DOCUMENTO

	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALOR	OBSERVACIONES
1	Portada	1 Pto.	
2	Introducción	1 Pto.	
3	Generación y depuración de ideas	5 Ptos.	
4	Desarrollo de concepto	6 Ptos.	
5	Prueba de concepto	5 Ptos.	
6	Conclusiones	2 Ptos.	
7	Referencias en APA	1 Pto.	
8	Ortografía y redacción	1 Pto.	
9	Formato y extensión del documento	2 Ptos.	
10	Puntualidad	1 Pto.	
	Total:		

#### LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA EXPOSICIÓN

Los valores de los criterios de evaluación son 2, 1 y 0 respectivamente.

INDICADOR	Sí cumple	Cumple parcialmente	No cumple
1. Proyección de su recurso			
2. Mencionaron el nombre del juguete, objetivo y sus especificaciones			
3. Calidad del juguete, uso de materiales reciclables			
4. Legibilidad (colores adecuados y tamaño de la letra) y ortografía			
5. Organización del equipo, puntualidad y lista de cotejo impresa			
Total:			

NOTA: ES IMPORTANTE IMPRIMIR LA LISTA DE COTEJO Y ENTREGARLA PARA SU EVALUACIÓN EL DÍA DE LA PRESENTACIÓN. EN CASO CONTRARIO, NO SE PODRÁ CALIFICAR EL DESEMPEÑO DEL EQUIPO.