

# PROYECTO DE INNOVACIÓN

## ACTIVIDAD N° 05

### “PROTOTIPO”



<b>Alumnos:</b>		1.- Jarita Apaza Cristhian Gustavo 2.- Yagua Beltrán José Enrique 3.- Laura Mamani Marco Erick			
<b>Grupo</b>	:	B	C20		<b>Nota:</b>
<b>Semestre</b>	:	III			
<b>Fecha de entrega</b>	:	22	06	18	

**ACTIVIDAD 5:**
**PROTOTIPO**

Grupo

8

Nota:

App./Nom.: Laura Marco, Yagua José, Jarita Cristhian

Fecha:

Actividad. Nº

05

**I. OBJETIVOS:**

1. Conocer y utilizar el concepto de prototipo como herramienta de validación y aprendizaje.
2. Identificar las necesidades de conocimiento experto derivadas del prototipo.
3. Diseñar una estrategia de capacitación de conocimiento experto.
4. Utilizar la información técnica para consolidar el prototipo.
5. Saber sintetizar los valores y elementos claves del prototipo para utilizarlos como mecanismos de comunicación.

**II. DESARROLLO DEL CRITERIO 1:**

1. Conocer y utilizar el concepto de prototipo como herramienta de validación y aprendizaje.
  - o Describir el tipo de prototipo (si es una maqueta, video, storyboard, obra teatral, etc.) que llevarás a acabo para tu producto o servicio:

Para poder realizar una app debemos tener conocimientos solidos sobre programación, ya que vamos a necesitar de ello para poder montar varias interfaces graficas sobre nuestra app. Pero podemos para no empezar desde un punto vacío, podemos basarnos en los diseños básicos que se usaron para crear las ahora ya conocidas redes sociales.

- o Describir la herramienta que utilizarás para recibir sugerencias (feedback) en el proceso de interacción del producto / servicio con el usuario/clientes: Explicar ¿Qué es una MALLA RECEPTORA DE INFORMACIÓN?

Antes de tener una aplicación, para ponerla a prueba se suele hacer interacciones con las personas con una versión beta o también conocida como versión demo en la cual después de la manipulación de esta se podrá hacer encuestas al total de personas que la utilizaron con el objetivo principal de que la mayoría de sugerencias puedan ser aplicadas.

La malla receptora de información es un método que consiste en contactar con algunos de nuestros entrevistados para que evalúen nuestra app y así recopilar información que nos sea útil a la hora de desarrollar nuestro proyecto.



ACTIVIDAD 5:

**PROTOTIPO**

Grupo

8

Nota:

App./Nom.: Laura Marco, Yagua José, Jarita Cristhian

Fecha:

Actividad. Nº

05

**III. DESARROLLO DEL CRITERIO 2:**

2. Identificar las necesidades de conocimiento experto derivadas del prototipo.
  - o Desarrollar el Pre prototipo.

# EL PROTOTIPO

<b>NOMBRE:</b>	<b>UNLOSS</b>
<b>DESCRIPCIÓN:</b>	Una aplicación que busca ayudar a la gente poco sociable, con problemas para comunicarse, con baja autoestima.
<b>ESQUEMA:</b>	
<b>ELEMENTOS CLAVE</b>	<b>Peso</b> = Digital – <b>Precio</b> = membresías entre 20 a 30 soles mensuales <b>Diseño</b> = práctico y facil de usar – <b>Calidad</b> = alta y exigente
<b>PRODUCCIÓN:</b>	<p><b>Producto:</b>  <b>Costes:</b> 200 soles sin capacitaciones, ¿Qué valdría realizar el prototipo? Tener conocimientos en Java y Unity, ¿Sería muy caro producirlo en serie? No tanto porque es digital lo más costoso sería adquirir los conocimientos necesarios.</p> <p><b>Técnicas de producción:</b>                  ¿Cómo podría diseñarse el producto?                  En Java, con la ayuda de algún profesor o con su supervisión.                  ¿Es necesaria alguna técnica especial para hacerlo?                  Conocimientos en Java.</p> <p><b>Dificultades en la producción:</b>                  Está en el rango de 3 a 4.</p> <p><b>Elementos legales:</b>                  ¿Existe algún elemento legal que debamos tener en consideración?                  Derechos del autor</p>

ACTIVIDAD 5:

**PROTOTIPO**

Grupo

8

Nota:

App./Nom.: Laura Marco, Yagua José, Jarita Cristhian

Fecha:

Actividad. Nº

05

**IV. DESARROLLO DEL CRITERIO 3:**

3. Diseñar una estrategia de capacitación de conocimiento experto.
  - Realizar búsqueda del conocimiento experto necesario para el desarrollo del producto o servicio.

Tema (¿Qué tema que necesito aprender?)	Fuente de Consulta (Colocar enlace Tutoriales de Youtube, Proyectos de Investigación, etc)	Descripción (descripción del conocimiento experto que brindan)
La preferencia de las personas	<a href="https://www.vix.com/es/btg/tech/14074/las-10-redes-sociales-mas-usadas-en-todo-el-mundo">https://www.vix.com/es/btg/tech/14074/las-10-redes-sociales-mas-usadas-en-todo-el-mundo</a>	Describe cuales son las redes sociales más utilizadas
La utilidad de una red social	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=HPSBkz_An5k">https://www.youtube.com/watch?v=HPSBkz_An5k</a>	Para que deben usarse las redes sociales
Manejar plantillas	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=lyUu6iTb3O0">https://www.youtube.com/watch?v=lyUu6iTb3O0</a>	Programación en html
Creación	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=z3SyXOv87fg">https://www.youtube.com/watch?v=z3SyXOv87fg</a>	Programación en php

Desarrollar una entrevista de la interacción del producto/servicio con el usuario/cliente, utilizando los campos de la MALLA RECEPTORA DE INFORMACIÓN y después completarla.


**Cosas interesantes**

Interacción virtual y presencial  
Trabajo en equipo

**Críticas constructivas**

Debe tener variedad de interfaces.  
Que sea manejable

**Preguntas y dudas**

¿Sera aceptada por las personas?  
¿Se cumplirá con el objetivo principal?  
¿Es seguro?

**Ideas nuevas**

La aplicación debe navegar de forma segura  
Solo se manejara en áreas de corto alcance

ACTIVIDAD 5:

**PROTOTIPO**

Grupo

8

Nota:

App./Nom.: Laura Marco, Yagua José, Jarita Cristhian


Fecha:

Actividad. Nº

05

**V. DESARROLLO DEL CRITERIO 4:**

1. Utilizar la información técnica para consolidar el prototipo.
  - Desarrollar el prototipo utilizando el conocimiento experto del criterio anterior.
  - Desarrollar el prototipo utilizando la información de la Malla Receptora de Información.

<b>NOMBRE:</b>	<b>UNLOSS</b>
<b>DESCRIPCIÓN:</b>	Es un software que permite a los usuarios comunicarse a través de video llamadas, mensajes y compartir archivos con otras personas que posean este programa en cualquier parte del mundo. Esta aplicación busca ayudar a la gente poco sociable, con problemas para comunicarse, con baja autoestima, te ayudará a encontrar esa conexión con tu ser interior y armonizar con los demás.
<b>ESQUEMA:</b>	
<b>ELEMENTOS CLAVE</b>	<b>Peso</b> = Digital – <b>Precio</b> = membresías entre 20 a 30 soles mensuales <b>Diseño</b> = simple, práctico y confiable – <b>Calidad</b> = media alta
<b>PRODUCCIÓN:</b>	<p><b>Producto:</b></p> <p><b>Costes:</b> 150 soles sin capacitaciones y 2000 con capacitaciones, <b>¿Qué valdría realizar el prototipo?</b> Tener conocimientos en Java, Unity y diseño web, <b>¿Sería muy caro producirlo en serie?</b> No tanto porque es digital lo más costoso es el conocimiento y un apoyo es la publicidad.</p> <p><b>Técnicas de producción:</b></p> <p><b>¿Cómo podría diseñarse el producto?</b> En Java, con la ayuda de algún profesor o con su supervisión y con vídeos tutoriales, además de experimentar.</p>

### ACTIVIDAD 5:

## PROTOTIPO

---

Grupo

1

Nota:

App./Nom.: Laura Marco, Yagua José, Jarita Cristhian

Fecha:

Actividad. N°

05

	<p><b>¿Es necesaria alguna técnica especial para hacerlo?</b> Conocimientos en Java y en diseño web.</p> <p><b>Dificultades en la producción:</b></p> <p>Rango 3 a 4</p> <p><b>Elementos legales:</b></p> <p><b>¿Existe algún elemento legal que debemos tener en consideración?</b></p> <p>Derechos del autor y contenido de terceros.</p>
--	---

- Desarrollar una Descomposición Funcional del Prototipo por cada parte identificada en el proceso anterior (Desarrollar esta sección si su proyecto es un Producto. **NO APLICA A SERVICIO**)

Nombre de la parte a describir:	Audios
Esquema:	
Función:	Ayudar a los clientes que más cómodo sea escuchar y también aprendan mejor de esta manera.
Conocimiento Clave:	Estilo de aprendizaje de cada cliente, para algunos le es más fácil escuchar que leer
Proceso de Producción	Producción por proyectos

- Desarrollar una lista de componentes a utilizar. Desarrollar esta sección si su proyecto es un Producto. **NO APLICA A SERVICIO)**

[illegible]

ACTIVIDAD 5:

**PROTOTIPO**

Nota:

App./Nom.: Laura Marco, Yagua José, Jarita Cristhian

Fecha:

Grupo

8

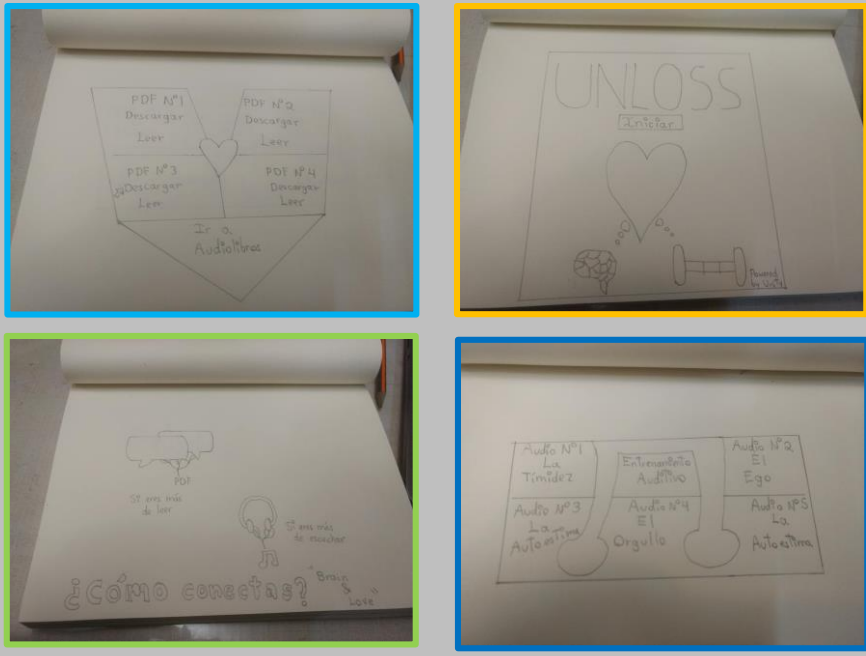
Actividad. Nº

05

**VI. DESARROLLO DEL CRITERIO 5:**

- Saber sintetizar los valores y elementos claves del prototipo para utilizarlos como mecanismos de comunicación.

**PROTOTIPO:**

NOMBRE:	UNLOSS
DESCRIPCIÓN:	<p>Mediante la versión beta de UNLOSS, tenemos como características interacciones en documentos PDF, entrenamiento auditivo, estaba pensado añadir libros completos, pero no los adjuntamos por dos razones: no contar con los derechos de autor y además los libros serían muy largos, y el objetivo del equipo de UNLOSS es ser diferente a los demás, eso nos caracteriza por ese motivo, solo estarán esas funciones en la versión beta.</p>
ESQUEMA:	
PRODUCCIÓN:	<p><b>Producto:</b></p> <p><b>Costes:</b> Capacitación en aplicaciones, cursos cortos en Tecsup, 600 a 1000 soles por mes,</p> <p><b>¿Qué valdría realizar el prototipo?</b> 100 soles por la dirección web, dicho dinero lo recuperaríamos con las membresías y publicidad de la página,</p> <p><b>¿Sería muy caro producirlo en serie?</b> No básicamente gastamos más en capacitaciones que en la aplicación digital.</p>

ACTIVIDAD 5:

**PROTOTIPO**

Grupo

8

Nota:

App./Nom.: Laura Marco, Yagua José, Jarita Cristhian

Fecha:

Actividad. Nº

05

**Técnicas de producción:****¿Cómo podría diseñarse el producto?**

Tenemos dos opciones Unity en Android y Java en PC, con la ayuda de ellos podríamos empezar con el diseño de nuestra aplicación.

**¿Es necesaria alguna técnica especial para hacerlo?**

Cursos cortos en creación de páginas web vía online una opción puede ser desde la web de Udemey.

**Dificultades en la producción:**

Está en el rango de 3 a 4 entonces es regular y difícil explicamos un porque, regular porque ya tenemos una idea de páginas web además de tener internet a nuestra disposición; difícil debido a que tendríamos que tomar cursos extras si queremos obtener más ganancias y resultados óptimos.

**Elementos legales:****¿Existe algún elemento legal que debemos tener en consideración?**

Sí lo hay, pero para las versiones posteriores a la beta debido a que estamos pensando añadir fragmentos de libros y tendríamos que pagar los derechos de autor.



ACTIVIDAD 5:

**PROTOTIPO**

Grupo

8

Nota:

App./Nom.: Laura Marco, Yagua José, Jarita Cristhian

Fecha:

Actividad. Nº

05

**VII. OBSERVACIONES (describir los hechos más importantes, problemas, o errores generados en esta experiencia)**

- ✧ Gasto excesivo en capacitaciones, como opción para reducir dicho gasto podría ser mediante tutoriales de YouTube y luego despejar las dudas con un profesor supervisor.
- ✧ La falta de conocimientos en diseño web y programación en Java avanzada.
- ✧ Las dificultades en hacer la página simple, pero al mismo tiempo completa, y que agrade la versión beta al usuario.
- ✧ Contar con un diseñador gráfico para que nos fabrique los logos, imágenes y haga la página más agradable en función a visibilidad.
- ✧ Un error fue el de estar centrado en muchos objetivos para la versión beta, queríamos conseguir un resultado con muchas finalidades, pero no nos concentramos en el objetivo principal que viene a ser mejorar la autoestima.

**VIII. CONCLUSIONES (si se cumplieron los objetivos acordes a los criterios y comparar y analizar los resultados si existe alguna investigación experimental en el trabajo en campo o desarrollado en clase.)**

- ✧ Conocimos y utilizamos el concepto de prototipo como herramienta de validación y aprendizaje, encontramos ciertas funciones a añadir en la versión beta y posteriores.
- ✧ Identificamos las necesidades de conocimiento experto derivadas del prototipo, vendría a hacer las funciones a añadir en versiones posteriores para que dicho prototipo sea más completo y favorezca al usuario final.
- ✧ Diseñamos una estrategia de capacitación de conocimiento experto, con ayuda de internet.
- ✧ Utilizamos la información técnica para consolidar el prototipo y obtener las funciones principales.
- ✧ Conocimos como sintetizar los valores y elementos claves del prototipo para utilizarlos como mecanismos de comunicación, tales como el precio, que fuimos disminuyendo el costo de la membresía para hacerla más accesible al público.