

---

# iHola mundo!

“Los que aseguran que es imposible no deberían molestar a los que lo estamos intentando”.  
Thomas Alva Edison



## 3, 2, 1... Puente

- Completar la parte de la izquierda con lo que penséis
- El tema es el desarrollo de software y programar.
- No pasa nada si no lo sabéis.
- Al final de la clase volveremos a rellenar lo mismo pero en la derecha y compararemos.

3-2-1 Bridge	
Initial Response	New Response
3 Words: <input type="checkbox"/>	3 Words: <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 Questions: <input type="checkbox"/>	2 Questions: <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1 Metaphor / Simile: <input type="checkbox"/>	1 Metaphor / Simile: <input type="checkbox"/>
Bridge:	

Adapted by Alice Vigors 2017



## Vídeo introductorio

- Ver vídeo: [link](#)

“Everybody in this country should learn how to program a computer... because it teaches you how to think.”

# Desarrollo de Software

- ¿Qué pensáis sobre el desarrollo de software?
- ¿Es algo complejo?
- ¿Es divertido?
- ¿Es rentable?





# Start your trip: Tu agencia de viajes

Estado de ánimo: planeando un viaje.

Situación de aprendizaje:	Start Your Trip: Tu Agencia de Viajes
Nivel	1º Bachillerato
Materia	Desarrollo Digital
Vinculación con otras materias/ámbitos	Tecnología e Ingeniería en Metodologías Ágiles.
Temporalización	22 sesiones 2º SA del 2º trimestre.
Intenciones educativas	<ul style="list-style-type: none"><li>• Simular cómo se trabaja en un entorno empresarial.</li><li>• Entender y crear algoritmos de programación.</li><li>• Crear un programa de software con un lenguaje moderno..</li><li>• Trabajar en equipo en un entorno de desarrollo de software.</li><li>• Fortalecer la resiliencia y la adaptación al cambio.</li></ul>



## Situación de Aprendizaje - Sesiones

Tema	Sesiones
Introducción	1 sesión
Programación en C#	5 sesiones
Examen tipo test	1 sesión
Ejecución de los proyectos	13 sesión
Presentación de Proyecto	2 sesiones
Conclusiones y autoevaluaciones	1 sesión
<b>Total</b>	<b>22 Sesiones</b>



# Evaluación

Tema	Porcentaje
Examen Tipo Test C#	20 %
Evaluación continua	20 %
Proyecto Agencia Viajes	50 %
Coevaluaciones de los compañeros	10 %
<b>Total</b>	<b>100 %</b>



# Proyectos

Plan del Proyecto Agencia de Viajes			
Conocimiento y habilidades desarrolladas	Ya lo saben	Lo aprenderán antes proyecto	Lo aprenderán durante proyecto
Metodología Scrum	✓		
Manejo de ficheros en carpetas en Windows	✓		
Programación en C#		✓	
Creación de un proyecto de consola		✓	
Dividir un problema en partes pequeñas.		✓	
Integración de todos los algoritmos en un proyecto más completo.			✓
Mantenimiento de código con Git.			✓
Divide y vencerás (dividir las tareas de un proyecto más completo en equipo)			✓
Enfrentarse al síndrome del impostor.			✓





# Rúbrica del proyecto

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Insuficiente (1)
<b>Funcionalidad básica</b>	La aplicación funciona perfectamente, mostrando viajes de forma clara y manejando casos excepcionales.	La aplicación permite consultar viajes disponibles sin errores significativos.	La aplicación permite consultar viajes, pero con errores o limitaciones notables.	La aplicación no cumple los requisitos mínimos. No permite consultar viajes disponibles
<b>Interfaz de usuario (consola)</b>	La interfaz es muy intuitiva, clara y ofrece mensajes de error o ayuda útiles.	La interfaz es clara y permite una navegación fluida.	La interfaz es funcional, pero carece de claridad o diseño lógico.	La interfaz es confusa o poco intuitiva. No guía al usuario adecuadamente.
<b>Estructura del código</b>	El código es modular, reutilizable y sigue principios como DRY y YAGNI.	El código está bien estructurado, con divisiones lógicas entre métodos o clases.	El código es funcional, pero presenta redundancias o falta de claridad en su organización.	El código es desorganizado y difícil de entender.
<b>Trabajo en equipo (si aplica)</b>	Trabajo en equipo excepcional, con una división clara de responsabilidades y colaboración efectiva.	Buen trabajo en equipo, aunque algunas tareas no se distribuyeron equitativamente.	El trabajo en equipo fue aceptable, pero con falta de colaboración o distribución de tareas.	El trabajo en equipo fue deficiente o no hubo colaboración.



# ¿Preparados para dar el salto al desarrollo del software?

Cuesta más comunicarse con las personas que con los ordenadores.

¿Alguna pregunta sobre la situación de aprendizaje?