

Programación del grupo de enfoque.

A continuación, se detalla los 6 puntos a seguir durante el grupo de enfoque.

1.- Presentación.

- a) Presentación del moderador. - para que los participantes que asistan al grupo de enfoque se sientan tranquilos y en confianza de realizar y/o formular preguntas o dudas.
- b) Explicar el motivo de la reunión.
- c) Presentar los participantes. - una presentación rápida para que se conozcan entre todos y poder llamarlos por sus nombres.

2.- Explicación introductoria.

En este punto se explicará a los participantes el objetivo de la reunión y que se los grabará en audio y video, también decirles que se sientan cómodos que eso ayudará a obtener buenas respuestas de ellos.

Además, se detallarán las reglas que se deban de seguir lo cual incluirá:

- Que hable 1 persona a la vez.
- Levantar la mano para indicar que quiere hablar.

3.- Presentación de una demo.

Se mostrará un demo con la ayuda de un video y una demostración de gestos con la ayuda del Kinect y una pequeña aplicación en Unity 3D.

4.- Preguntas.

Posterior a la presentación del demo se procederá a realizar preguntas:

a) Pregunta general, introductoria.

Con la finalidad de conocer que gestos y escenario se consideran adecuado para representar condiciones, asignaciones y flujos a seguir en programación.

¿Usan gestos con las manos para indicar una acción?

¿Son efectivos?

¿Su gesto favorito?

¿Han participado en algún juego en el cual se deban hacer gestos como idea principal?

b) Pregunta de transición.

¿Qué les parece la idea de aprender mediante un escenario y gestos manuales la lógica de programación?

¿Cuáles son los gestos con las manos más comunes que usan?

c) Preguntas específicas.

¿Qué escenario consideran que sea adecuado y efectivo para aprender la lógica de programación?

¿Cómo representarías las operaciones de programación con gestos?

¿Cómo representarías las condiciones de programación con gestos?

¿Cómo representarías los lazos de repetición en programación con gestos?

d) Preguntas de cierre.

¿Qué otras ideas proponen para aprender programación mediante gestos?

¿Por qué esas ideas?

5.- Entrega de cuestionario demográfico a los participantes.

Se les entregará a los participantes el cuestionario demográfico para que brinden su ayuda llenándolo.

Edad:	
Sexo:	<input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Otros
Ocupación:	
Semestre/Grado o título:	
Experiencia en programación:	<input type="checkbox"/> Menos de un año <input type="checkbox"/> De 1 a 2 años <input type="checkbox"/> Más de 2 años
Experiencia adquirida:	<input type="checkbox"/> Autodidacta <input type="checkbox"/> Laboral <input type="checkbox"/> Educativa
Lenguaje de programación que domina:	

6.- Agradecimientos por la participación.

Agradecer a las personas por participar y por mostrar su calidad en las respuestas obtenidas a partir de las preguntas.

¿Bridarles un pequeño refrigerio?

Cuestionario demográfico

Plantilla.

Edad:	
Sexo:	<input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Otros
Ocupación:	
Semestre/Grado o título:	
Experiencia en programación:	<input type="checkbox"/> Menos de un año <input type="checkbox"/> De 1 a 2 años <input type="checkbox"/> Más de 2 años
Experiencia adquirida:	<input type="checkbox"/> Autodidacta <input type="checkbox"/> Laboral <input type="checkbox"/> Educativa
Lenguaje de programación que domina:	

Prueba de entendimiento a dos personas.

Edad:	28
Sexo:	<input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Femenino
Ocupación:	Analista desarrollador de sistemas
Semestre/Grado o título:	Ing. Sistemas
Experiencia en programación:	<input type="checkbox"/> Menos de un año <input type="checkbox"/> De 1 a 2 años <input checked="" type="checkbox"/> Más de 2 años
Experiencia adquirida:	<input checked="" type="checkbox"/> Autodidacta <input checked="" type="checkbox"/> Laboral <input checked="" type="checkbox"/> Educativa
Lenguaje de programación que domina:	Java.

Edad:	30
Sexo:	<input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Femenino
Ocupación:	Analista desarrollador de sistemas
Semestre/Grado o título:	Egresado
Experiencia en programación:	<input type="checkbox"/> Menos de un año <input type="checkbox"/> De 1 a 2 años <input checked="" type="checkbox"/> Más de 2 años
Experiencia adquirida:	<input type="checkbox"/> Autodidacta <input checked="" type="checkbox"/> Laboral <input type="checkbox"/> Educativa
Lenguaje de programación que domina:	PHP

