



BIENVENIDOS AL ÁREA EPT - EXP. APRENDIZ. 07

(EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO-SEMANA - 29 - 3ER GRADO)

DATOS GENERALES:

- 1.1. Área curricular: EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
- 1.2. Grado: TERCER GRADO
- 1.3. Docente: JULIO CESAR SORIA QUISPE
- 1.4. Periodo: AGOSTO - SEPTIEMBRE - OCTUBRE (TERCER BIMESTRE)
- 1.5. Semana 29



Publicado por:





Creamos prototipos de tiendas virtuales para mejorar la venta de los productos de nuestra comunidad (EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO)



CAPACIDADES:

- Crea propuestas de valor
- Aplica habilidades técnicas
- Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas
- Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento



ACTIVIDAD :

Identifico mi campo de interés (Situación significativa)

COMPETENCIA:

Gestiona proyectos de emprendimiento económico y/o social

PROPOSITO DE APRENDIZAJE

Crear prototipos de tiendas virtuales para mejorar la venta de los productos característicos de nuestra localidad empleando la metodología Design Thinking

I Es importante tu creatividad, e innovación ... !

En la sociedad actual los cambios son rápidos y constante. Lo podemos comprobar, por ejemplo, en la compra y venta de productos. Las tiendas en plataformas digitales son una realidad de nuestro día a día y están desplazando a las tiendas físicas tradicionales. Estos cambios se han hecho aún más visibles durante la pandemia, pues un gran número de personas compran productos vía internet, desde sus casas mediante la computadora o el celular. Frente a esta situación, nos planteamos el siguiente reto: ¿Cómo podríamos crear prototipos de tiendas virtuales para mejorar la venta de los productos característicos de nuestra comunidad?



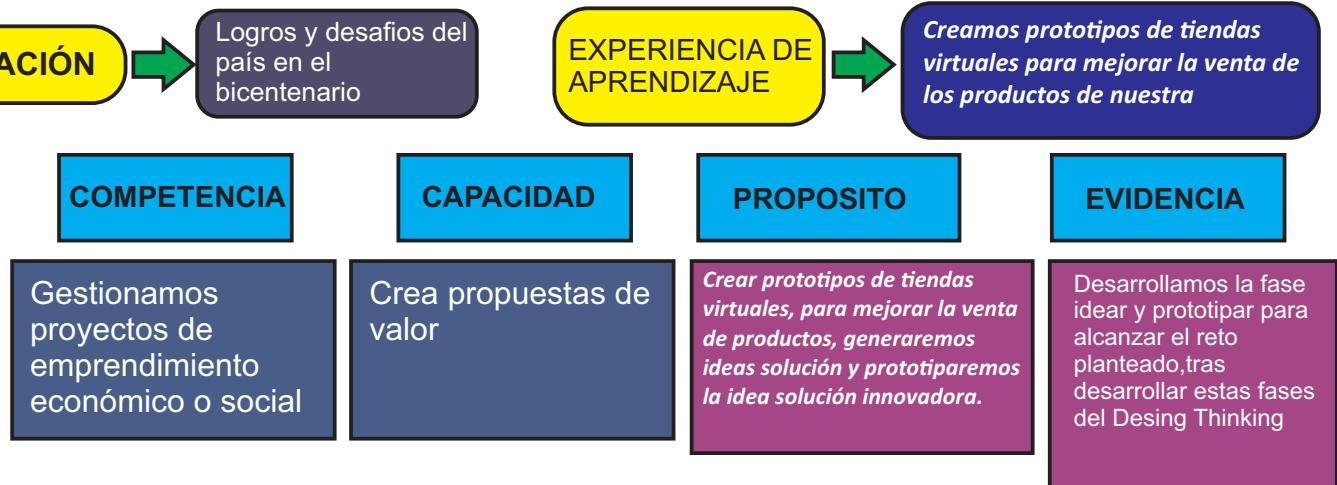


ACTIVIDADES

Creamos prototipos de tiendas virtuales para mejorar la...

Semana 29

Ideamos la solución y elaboramos el prototipo



¿Cómo lograremos identificar nuestro producto (prototipo) al final de la ruta?

Al final de las actividades realizadas, aplicando la metodología *Design Thinking*, presentaremos el prototipo de una tienda virtual para mejorar la venta de los productos característicos de nuestra comunidad. La evidencia final (prototipo) deberá mostrar las siguientes características:

- Responder al planteamiento de un desafío con características definidas.
- Resolver el problema definido en función del análisis de la información obtenida.
- Responder a la idea seleccionada, que aporta valor para la creación de una tienda virtual.
- Ser resultado de recopilar los aportes y sugerencias de las personas conocedoras.
- Ser resultado de una evaluación final donde se incorporan los aprendizajes y se obtiene el prototipo solución.



ACTIVIDADES
1. Empatizamos y definimos para crear tiendas virtuales
2. Ideamos la solución y elaboramos el prototipo
3. Evaluamos para obtener el prototipo solución

ULABOX, LA ALTERNATIVA AL SÚPER DE TODA LA VIDA

Envío GRATIS a partir de \$10k de compra

Entregamos de 7 a 23 h. de acuerdo a la zona en 24h.

+2.000 Ofertas visita nuestro sitio web

El antisuero

¡Qué es Ulabox?

Nuestros Paquetes

Promociones

Ecológico

Sin gluten

Ayúdala!

¡Exquisitos!

Envío GRATIS en tu primera compra ¿a qué esperas?

Quiero mi cupón

Ofera de lanzamiento, por tiempo limitado

2a a 50% Vino del mes El Vínculo 2010

Publicado por:





ACTIVIDAD 02

Creamos prototipos de tiendas virtuales para mejorar la...

Ideamos la solución y elaboramos el prototipo



¡Hola!

En la actividad anterior, definimos el problema con base en el análisis de la información obtenida con relación a crear prototipos de tiendas virtuales para mejorar la venta de productos característicos de nuestra comunidad. En esta actividad, generaremos ideas que ofrezcan alternativas de solución y prototiparemos la idea que brinde una solución innovadora. En la próxima actividad, evaluaremos el prototipo a fin de mejorarlo.



Nos informamos: Fase “Idear”



Ya tenemos el problema definido, así que el siguiente paso es idear la solución. Para ello, es necesario haber formulado previamente la pregunta “¿Cómo podríamos...?”. Seguro tenemos nuestra pregunta formulada, porque fue parte de la actividad anterior.

Existen variadas técnicas de generación de ideas: algunas individuales y otras grupales. En esta ocasión, recurriremos a la técnica “Brainwriting”, que es parecida a la “Lluvia de ideas”. A diferencia de esta, que se desarrolla en voz alta, en la técnica “Brainwriting” las ideas se escriben en tarjetas o pósits, los cuales se pegan en una pizarra o pared. Se pueden escribir tantas ideas como se tengan y dejarse inspirar por las otras que ya están pegadas. Al final, el equipo acordará cuál o cuáles son las ideas más acertadas.

La ventaja de esta técnica es que al escribir ofrece mayor libertad para plantear ideas. Considerando el contexto ocasionado por la pandemia, podemos formar un grupo a través de una red social y realizar un trabajo cooperativo. Con esta técnica, podremos enviar nuestras ideas creativas mediante mensajes; sin embargo, si no existe esta posibilidad, podemos trabajarla con nuestros familiares.

Luego de haber generado muchas ideas como alternativas de solución, el siguiente paso es seleccionar la idea que brinde una solución innovadora. Para ello, deberemos evaluar las ideas teniendo en cuenta algunos criterios pertinentes.



amazon
ebay™
Google Shopping





Secundaria

ACTIVIDAD 02

Creamos prototipos de tiendas virtuales para mejorar la...

Ideamos la solución y elaboramos el prototipo

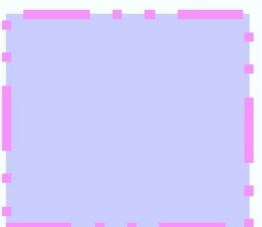
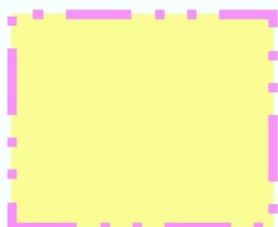


¡Creamos!



1

Generamos ideas. Llegó el momento de generar ideas aplicando la técnica “Brainwriting”. Recordemos que, para empezar con la generación de ideas, tenemos que haber formulado la pregunta “¿Cómo podríamos...?”. Tal como señalamos anteriormente, podemos trabajar esta parte de la actividad formando un grupo a través de alguna red social o con la participación de nuestros familiares.



Es mejor haber generado muchas ideas que solo tener dos o tres. Con las primeras seguro se acabarán las soluciones obvias o comunes (ideas que piensa la mayoría). Mientras más ideas generemos, entraremos en un terreno de ideas cada vez más creativas. ¡Adelante!

¡Podemos generar muchas ideas de solución novedosas!

Seleccionamos la idea solución. Seguramente tenemos muchas ideas como propuestas de solución al problema. Está claro que no todas se deben prototipar; entonces, para saber cuál prototiparemos, es necesario seleccionar la idea solución dentro de las muchas ideas generadas. Con este fin, consideraremos los siguientes criterios:

Criterios	2	Idea solución 1	Idea solución 2	Idea solución 3	Idea...
La idea es novedosa y le gustaría a las personas (0-5)					
La idea es posible de realizar (0-5)					
La idea es económicamente viable (0-5)					
Total del puntaje					





Secundaria

ACTIVIDAD 02

Creamos prototipos de tiendas virtuales para mejorar la...

Ideamos la solución y elaboramos el prototipo



3



La idea ganadora será la que obtenga el mayor puntaje.

Redactamos la idea ganadora



Nos informamos: Fase "Prototipar"



Ya seleccionamos la idea solución. Ahora, vamos a elaborar el prototipo. Se dice que prototipar es fallar rápido y barato, es decir, realizar un ensayo en poco tiempo y con escasos recursos a fin de materializar nuestra idea solución. Para elaborar los prototipos se utilizan las manos; de esta manera, las/los usuarios no solo logran imaginar la propuesta, sino que pueden verla y/o tocarla. No obstante, debemos tener en cuenta que elaborar prototipos no significa fabricar o construir el producto final.

Por ejemplo, supongamos que José, del departamento de San Martín, estudiante del cuarto grado de secundaria, frente a la pregunta “¿Cómo podríamos diseñar prototipos de tiendas virtuales para mejorar la venta de artesanías en madera de nuestra comunidad?”, seleccionó la siguiente idea ganadora: “Prototipar una tienda virtual que organice los productos por categorías, precios legibles, descripción de los productos, pedidos por WhatsApp, entrega por delivery e información de contacto”. A partir de ello, podrá prototipar de diferentes maneras una tienda virtual. En esta ocasión, brindaremos algunas recomendaciones para el prototipado a través del Mockup.



¿Qué es el Mockup? Es un modelo que describe una idea; es útil para diseñar prototipos de web o aplicaciones móviles (pantallazos rápidos y detallados de la interfaz y navegación). Asimismo, permite simular la funcionalidad del prototipo y, de este modo, las/los usuarias/os lograrán ver en detalle cómo será el producto, aunque no funcione como tal.

A continuación, observemos un ejemplo de cuatro primeros diseños de interfaces (pantallazos) de una tienda virtual. Se puede prototipar de manera manual o digital. Para hacerlo de forma manual, debemos dibujar utilizando lápiz, papel, regla, etc.

Para hacerlo de forma digital, podemos revisar los recursos propuestos en esta actividad, donde encontraremos instructivos para registrarnos y diseñar.

<https://youtu.be/48ZQ-5sHsVE> --- link de MockUp

Publicado por:





Secundaria

ACTIVIDAD 02

Creamos prototipos de tiendas virtuales para mejorar la...

Ideamos la solución y elaboramos el prototipo

3

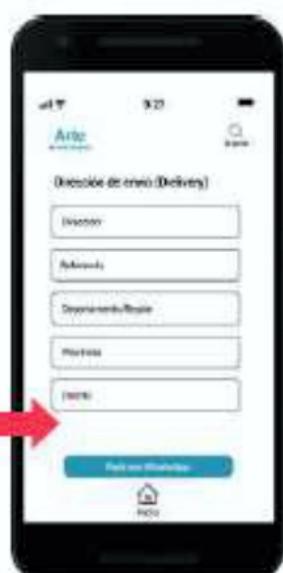
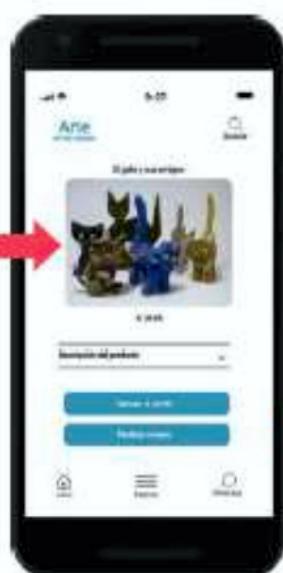
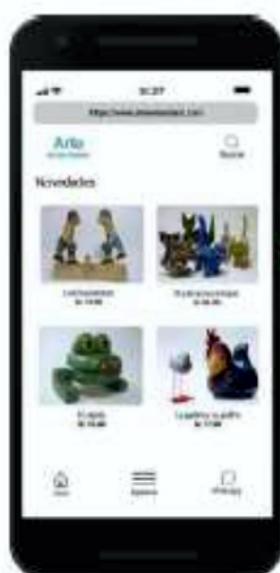


La idea ganadora será la que obtenga el mayor puntaje.

Redactamos la idea ganadora



Nos informamos: Fase "Prototipar"



Publicado por:





Secundaria

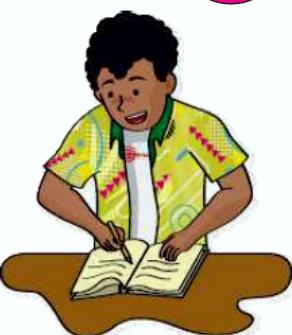
ACTIVIDAD 02

Creamos prototipos de tiendas virtuales para mejorar la...

Ideamos la solución y elaboramos el prototipo



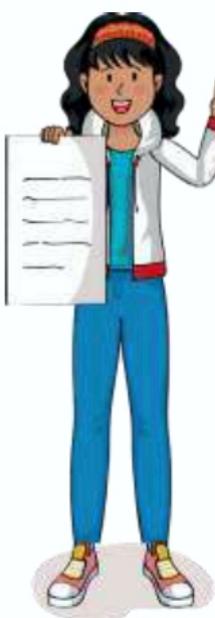
4



Dibuja el prototipo de tu proyecto de emprendimiento.



Evaluamos nuestros avances



Nos autoevaluamos para reconocer nuestros avances e identificar los aspectos que necesitamos mejorar.



Competencia: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

Criterios de evaluación	Lo logré	Estoy en proceso de lograrlo	¿Qué puedo hacer para mejorar mis aprendizajes?
Creé una propuesta de valor de una tienda virtual, a partir de formular el desafío, recoger la información y definir el problema.			
Trabajé cooperativamente para generar ideas y seleccionar la idea solución; además, apliqué habilidades técnicas al elaborar el prototipo.			
Evalué el prototipo y lo mejoré a partir de la retroalimentación de las/las usuarias/os y personas conocedoras.			

