



BIENVENIDOS AL ÁREA EPT - EXP. APRENDIZ. 07

(EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO - SEMANA 30 - 2DO GRADO)

DATOS GENERALES:

- 1.1. Área curricular: EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
- 1.2. Grado: SEGUNDO GRADO
- 1.3. Docente: JULIO CESAR SORIA QUISPE
- 1.4. Periodo: OCTUBRE - NOVIEMBRE - DICIEMBRE (CUARTO BIMESTRE)
- 1.5. Semana 30



Publicado por:





Secundaria

Asumimos los desafíos del comercio electrónico para vender productos con valor agregado utilizando los recursos 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 1:

Identifico mi campo de interés (Situación significativa)

COMPETENCIA:

Gestiona proyectos de emprendimiento económico y/o social

PROPOSITO DE APRENDIZAJE

Crear un prototipo de comercio electrónico que promueva la venta de productos con valor agregado elaborados con los recursos de nuestra comunidad o región, a partir de la aplicación de la metodología design thinking.

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

Actualmente, vivimos en un mundo de cambios y debemos adecuarnos. La pandemia del Covid-19 ha permitido que en el Perú el comercio electrónico crezca rápidamente; en este año, muchas personas y empresas se han volcado a ofrecer, comprar y vender sus productos o servicios a través del internet o redes sociales, desde cualquier lugar y en cualquier momento. Esto nos permite asumir los desafíos de innovación comercial y de intercambios que se están viviendo actualmente. Las personas cada vez confían más en esta forma de adquirir productos y servicios; además, se han creado fórmulas de compra que generan confianza entre las usuarias y los usuarios. Por ello, los negocios que no se adecuan pueden sufrir la posibilidad de quedarse atrás respecto a sus competidores.

Frente a este nuevo panorama, las y los adolescentes, ¿cómo podemos aprovechar el comercio electrónico para promocionar y vender productos con valor agregado de los recursos de nuestra comunidad o región?





Secundaria

ACTIVIDADES

Asumimos los desafíos del comercio electrónico para ven...

Semana 30

Evaluamos y validamos el prototipo solución

SITUACIÓN

Ciudadanía y convivencia en la diversidad

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Asumimos los desafíos del comercio eleZtrónico para vender productos con valor agregado utilizando los recursos de nuestra comunidad

COMPETENCIA

Gestionamos proyectos de emprendimiento económico o social

CAPACIDAD

Crea propuestas de valor

PROPOSITO

Formulan el desafío y recogen información para definir el problema de cómo promocionar y vender productos con valor agregado de nuestra comunidad y haciendo uso del comercio electrónico.

EVIDENCIA

Desarrollamos la fase evaluar de la metodología Desing Thinking



ASÍ ES



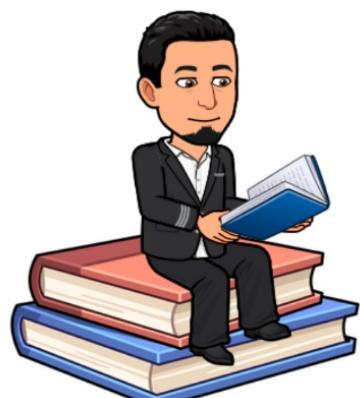
¿Cómo queremos ver nuestro prototipo al final de la ruta?

Como resultado de trabajar las actividades en los tramos aplicando la metodología del *design thinking*, presentaremos un prototipo creativo que permita revalorar la diversidad cultural, con las siguientes características:

- Es innovador y creativo.
- Toma en cuenta la diversidad cultural de nuestro entorno.
- Permite mejorar la convivencia entre la familia y amigos y amigos.

ACTIVIDADES

1. Empatizamos y definimos el problema partiendo del desafío
2. Generamos ideas solución para prototipar formas de comercio electrónico
3. Evaluamos y validamos el prototipo solución



Publicado por:





ACTIVIDAD 03

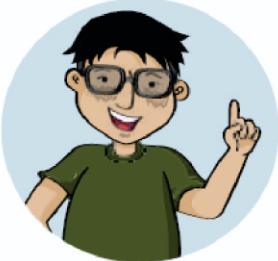
Asumimos los desafíos del comercio electrónico para ven...

Evaluamos y validamos el prototipo solución



Los prototipos se usan para ser probados con usuarias y usuarios. Las conclusiones obtenidas a partir de ellos nos permiten incidir, es decir: empatizar aún más, perfeccionar nuestras ideas, prototipar nuevamente y volver a probar para obtener soluciones que realmente respondan de manera acertada a la problemática de nuestras usuarias y nuestros usuarios.

¡Nos informamos para idear!



Nos encontramos en la última fase del proceso creativo de nuestro proyecto de emprendimiento. Este es el momento de evaluar o validar nuestra idea solución, presentando el prototipo elaborado a las y los posibles usuarias y usuarios o clientes. De preferencia, quienes evalúen nuestro prototipo deben ser las mismas personas que participaron en la fase empatizar a través de la entrevista. De ellas y ellos recogeremos sus opiniones, sugerencias y críticas para luego realizar las mejoras a nuestro prototipo. En esta fase, aplicaremos la técnica del test de usuario, proceso por el cual buscaremos descubrir, validar o refutar cierta información sobre un prototipo o una interfaz (web/app) a través de la interacción con la usuaria o el usuario. Además de descubrir problemas y mejoras potenciales del prototipo, es la mejor manera de acercarnos al uso real de este.

Pasos para llevar a cabo un test con usuarios:

- 1. Seleccionar a los participantes:** el número óptimo de participantes para la prueba debe ser como mínimo cinco. Podemos considerar a nuestros familiares, amigas y amigos o incluso conocidos que representen el modelo de usuaria o usuario objetivo.
- 2. Determinar el espacio y los materiales:** debemos acondicionar un espacio donde mostraremos el prototipo a las usuarias y los usuarios. Además, debemos tener listos los materiales como cuaderno de apuntes y lápiz para tomar nota. Es importante que hagamos uso de un grabador de video para evidenciar las acciones de las usuarias y los usuarios cuando estén interactuando con el prototipo.
- 3. Aplicar el test:** es momento de compartir con las usuarias y los usuarios nuestro prototipo. Presenta tu idea sin dar muchas explicaciones, el objetivo es dejar que las usuarias y los usuarios interactúen; hay que evitar intervenir y procurar solo anotar nuestras observaciones. Consideraremos la primera impresión sobre el grado de comprensión de la usuaria o el usuario acerca de la función, los objetivos y opciones que ofrece el prototipo; analicemos también su facilidad de uso. Además, debemos no solo mostrar atención a lo que la usuaria o el usuario diga, sino también a sus expresiones y gestos. En este momento, no debemos poner mucha atención a la estética que corresponde al color o tipo de letra del prototipo.
- 4. Determinar las conclusiones:** todo lo que se haya observado y anotado durante la prueba debe ser resumido y sintetizado en un informe final. El informe deberá incluir qué problemas de usabilidad tiene el prototipo y algunas indicaciones o sugerencias para solucionarlos.

Revisemos el siguiente modelo de *test* del usuario. En él podemos apreciar algunas tareas sugeridas para las usuarias y los usuarios para el momento de la evaluación del prototipo, así como un conjunto de preguntas que deberán responder al finalizar la evaluación.





ACTIVIDAD 03

Asumimos los desafíos del comercio electrónico para ven...

Evaluamos y validamos el prototipo solución



TEST DE USUARIO	Prototipo:				Fecha:	_____
	Diseñado por:				Versión:	
Datos del Usuario	Tareas	¿Cumplió la tarea correctamente? Sí/No	¿Qué le ha gustado?	¿Qué no le ha gustado?	¿Qué le ha sorprendido?	¿Qué le ha faltado?
1. Nombre/edad 2. ¿Qué relación tiene con la temática de nuestro prototipo?	Ingresar con facilidad a la tienda virtual.					
	Interactuar con el sitio web de manera fácil.					
	Comprender la información presentada en la tienda virtual.					
	Visualizar todos los productos que se ofrecen en la tienda virtual.					
	Entender las características de los productos que se ofrecen.					



¡Creamos!

Ya tenemos terminado nuestro prototipo. Ahora, es momento de presentarlo y evaluarlo con la participación de las usuarias y los usuarios. Debido al momento que estamos viviendo de aislamiento por la pandemia, considera a tus familiares, quienes serán tus colaboradores en esta evaluación.

- Para ello, primero explica el objetivo de la prueba.
 - Entrega el prototipo a la usuaria o al usuario e invítale a pensar en voz alta mientras realiza las tareas de tu aplicación. Observa y toma nota de su comportamiento mientras le realizas las preguntas propuestas en el *test* de usuario de acuerdo con cada tarea realizada.
 - Registra los resultados obtenidos por las usuarias y los usuarios en la realización de las tareas.
 - Registra los problemas de usabilidad detectados en la realización de las tareas.
 - Analiza los resultados que has obtenido de la evaluación, recuerda que el prototipo que hemos presentado debe estar hecho pensando que estamos en lo correcto, pero debemos evaluar pensando que estamos equivocados; esto es muy importante en el proceso de evaluación.

Publicado por:





ACTIVIDAD 03

Asumimos los desafíos del comercio electrónico para ven...

Evaluamos y validamos el prototipo solución

1

Registra los resultados, problemas y mejoras de usabilidad de tu prototipo



Perfeccionamos nuestro prototipo



Ya hemos recogido la información de nuestras usuarias y nuestros usuarios. Para ello, es necesario compartir los resultados, aquellas impresiones y los aprendizajes con nuestro equipo o familia. En equipo, llegaremos a un consenso sobre aquellos cambios o ajustes que debemos realizar, lo cual nos permitirá analizar y discutir sobre las mejoras a realizar a nuestro prototipo.

Luego, rediseñamos nuestro prototipo incorporando las mejoras para así obtener el prototipo solución final.

Publicado por:





Secundaria

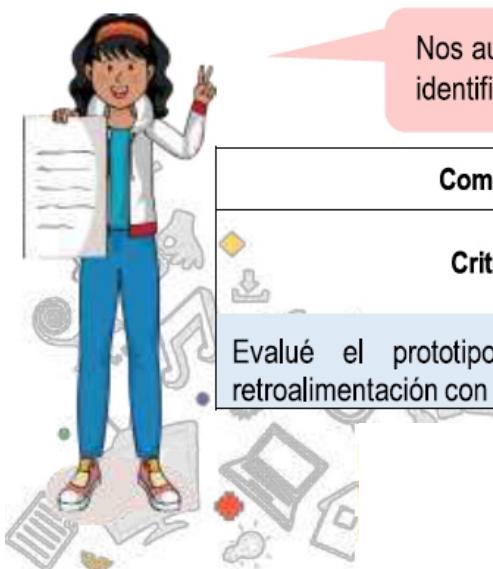
ACTIVIDAD 03

Asumimos los desafíos del comercio electrónico para ven...

Evaluamos y validamos el prototipo solución



Evaluamos nuestros avances



Nos autoevaluamos para reconocer nuestros avances e identificar los aspectos que queremos 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?
Evalué el prototipo y lo mejoré a partir de la retroalimentación con las y los posibles usuarias y usuarios.			





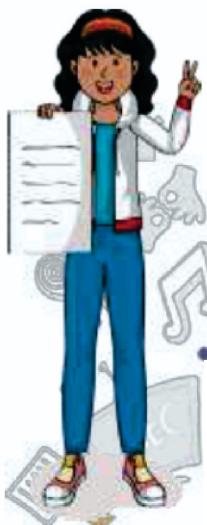
Secundaria

ACTIVIDAD 02

Asumimos los desafíos del comercio electrónico para ven...

Evaluamos nuestros avances

Nos autoevaluamos para reconocer nuestros avances e identificar los aspectos que queremos 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?
Trabajé cooperativamente para plantear ideas solución y apliqué habilidades técnicas al elaborar el prototipo solución en relación con las formas del comercio electrónico.			

