



BIENVENIDOS AL ÁREA EPT - EXP. APRENDIZ. 07

(EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO - SEMANA 29 - 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: AGOSTO - SEPTIEMBRE - OCTUBRE (TERCER BIMESTRE)
- 1.5. Semana 29



Publicado por:





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.

I 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 29

Generamos ideas solución para prototipar formas de comercio electrónico

SITUACIÓN

Ciudadanía y convivencia en la diversidad

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Asumimos los desafíos del comercio electrónico 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 idear y prototipar de la metodología Design Thinking a partir del desafío

ASÍ ES



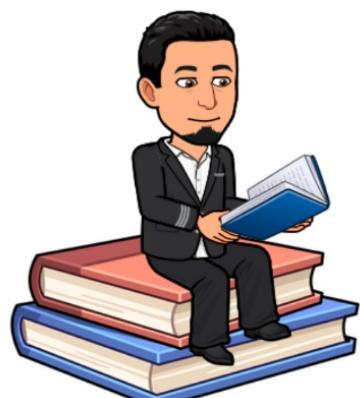
¿Cómo queremos ver nuestro prototipo al final de la ruta?

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 02

Asumimos los desafíos del comercio electrónico para ven...

Generamos ideas solución para prototipar formas de comercio electrónico



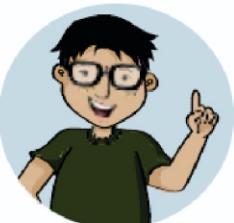
¡Hola! En la actividad anterior, definimos el problema a partir de la información obtenida en la fase empatizar.

Ahora, generaremos ideas creativas que brindarán alternativas de solución al problema o necesidad identificada. Pasaremos de la idea solución a desarrollar un prototipo, que luego tendremos que validar.

¡Nos informamos para idear!

La tercera fase del design thinking recibe el nombre de idear. Corresponde a un momento de generación de ideas que tratan de solucionar el problema planteado en la etapa de definición, a partir de los problemas y necesidades encontrados.

Tras estas primeras fases de análisis, comienza el proceso creativo en el design thinking. En la fase de idear se puede emplear la técnica del brainstorming, la cual es la más utilizada para generar gran cantidad de ideas en poco tiempo. Una de las claves para conseguir un buen brainstorming es no tener miedo de aportar ideas, pues el objetivo es conseguir muchas. No obstante, el problema definido debe estar siempre en mente y debemos intentar no salirnos del tema.

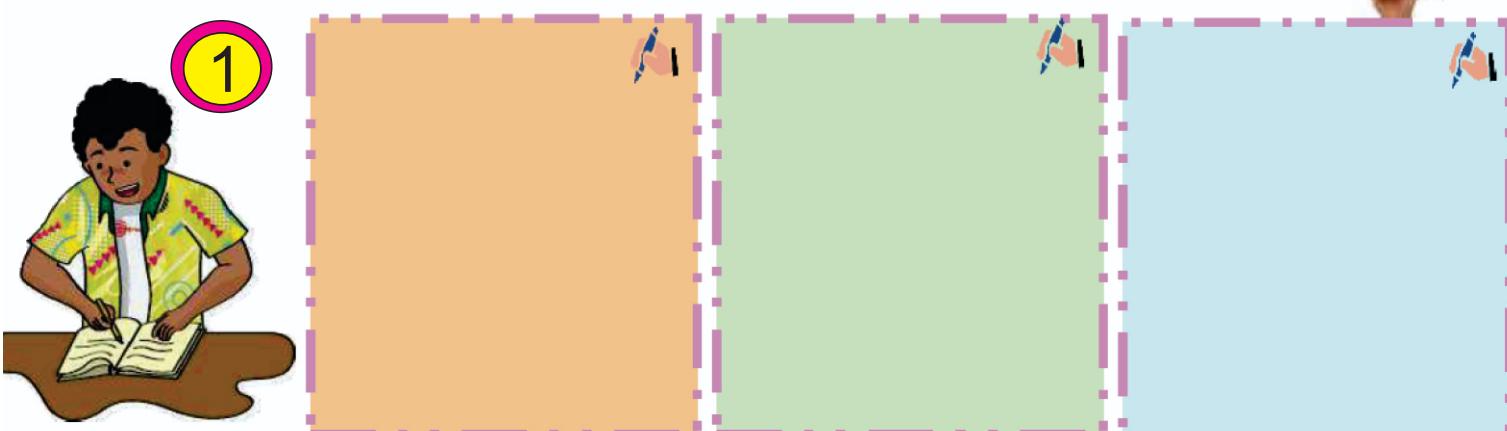


Llegó la hora de utilizar el drawstorming como variante del brainstorming. Dentro de esta técnica de creatividad, la lluvia de ideas se hace a través de dibujos, lo que facilita posteriormente el proceso de crear prototipos.

Rellena a través de una lluvia de ideas.



1



Publicado por:





ACTIVIDAD 02

Asumimos los desafíos del comercio electrónico para ven...

Generamos ideas solución para prototipar formas de comercio electrónico



¡Creamos!

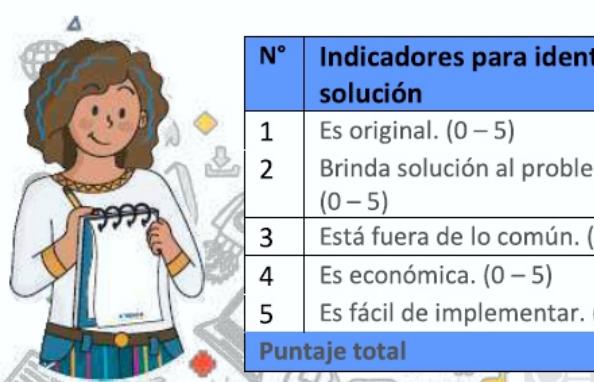
Para utilizar la técnica del drawstorming debemos seguir las siguientes pautas:

- Iniciar recordando el problema identificado que queremos resolver.
- Debemos intentar dar la mayor cantidad de ideas. Aunque parezcan alocadas, todas son válidas.
- La técnica consiste en dibujar las ideas en tarjetas de papel y ponerlas en un lugar donde todos las puedan ver, como, por ejemplo, en una pizarra o pared.
- Luego escogeremos entre las que mayor probabilidad de éxito puedan tener.

Terminada la ejecución de la técnica, evaluamos las ideas elegidas usando el siguiente cuadro:



Nº	Indicadores para identificar la idea solución	Idea 1	Idea 2	Idea 3
1	Es original. (0 – 5)			
2	Brinda solución al problema encontrado. (0 – 5)			
3	Está fuera de lo común. (0 – 5)			
4	Es económica. (0 – 5)			
5	Es fácil de implementar. (0 – 5)			
Puntaje total				



2

3



La idea ganadora será la que obtuvo el mayor puntaje.

¡Manos a la obra!

Es el momento de redactar nuestra idea solución ganadora.

Idea ganadora



Publicado por:





Secundaria

ACTIVIDAD 02

Asumimos los desafíos del comercio electrónico para ven...

Nos informamos para prototipar

Ahora que ya tenemos un gran número de ideas que nos ayudarán a solucionar el problema inicial, es necesario materializarlas o volverlas tangibles. El prototipado nos ofrece una gran ventaja, crear una versión reducida del producto aplicando las ideas extraídas de las fases anteriores. Gracias al prototipado, evitamos realizar una gran inversión antes de saber si el producto o servicio soluciona el problema de nuestras usuarias o usuarios o clientes. Otra de las ventajas que nos ofrece el prototipado es la posibilidad de optimizar nuestro producto, y es ahí cuando entra en juego la fase de testeо.

Como ya sabemos, para prototipar no es necesario contar o tener muchos recursos. Existen diferentes maneras de crear un prototipo de nuestro producto, para ello veremos algunas técnicas que nos permitirán realizar algo tan sencillo como hacer bocetos o dibujos.

Antes de hacer real nuestra idea, es importante dibujar considerando la técnica prototipo de app de papel. Esta técnica es muy sencilla y nos permitirá representar el prototipo a través de dibujos realizados a mano alzada, sobre todo si el diseño implica la creación de una aplicación o página web. Plasmar el diseño en papel nos permitirá saber si este es atractivo, intuitivo y, por supuesto, si sigue los criterios de usabilidad. Si se trata de una aplicación web, lo ideal es dibujar las pantallas con las que interactuarán las usuarias y los usuarios. También podemos elaborar nuestro prototipo utilizando herramientas digitales como aplicativos, redes sociales, etc., como, por ejemplo, Figma, WhatsApp, Facebook, entre otros.



¡Creamos!



Ha llegado el momento de elaborar nuestro prototipo. Para ello, preparamos el espacio y los materiales necesarios, es decir, lápiz, papel, celular, tableta o computadora. Recuerda que el prototipo que vamos a representar tendrá ciertos elementos, como proceso de registro, buena apariencia y diseño, catálogo de productos. Nuestro prototipo debe orientarnos sobre lo que queremos representar y lo que deseamos promocionar y vender.

Ahora, elaboramos nuestro prototipo utilizando la técnica de prototipo de app de papel, dibujando con lápiz en una hoja o cuaderno las interfaces o pantallazos de un celular o tableta de la aplicación que queremos diseñar.

Para hacer más atractivo nuestro prototipo, podemos trabajar con redes sociales como WhatsApp o Facebook y con aplicativos como Figma, Mock Up, entre otros.

Figma es una herramienta de diseño digital y creación de prototipos con una interfaz colaborativa. En ella podemos crear, probar y compartir diseños mientras trabajamos en línea. Es una aplicación gratuita, muy amigable y fácil de trabajar.

Observemos el siguiente ejemplo de cinco diseños de interfaces (pantallazos) de una tienda virtual. Podemos prototipar de manera manual o digital, pero, primero debemos dibujar nuestro prototipo en un papel.





ACTIVIDAD 02

Asumimos los desafíos del comercio electrónico para ven...

Ejemplo, Catálogo de chocolates de cacao.



Ejemplo, Catálogo de productos de miel.



De acuerdo con el desafío planteado, nuestro prototipo debe responder a la promoción y venta, a través del comercio electrónico, de productos con valor agregado utilizando los recursos de nuestra comunidad.
¡Manos a la obra!

4

Mi prototipo en imagen



https://youtu.be/SqO_-oINvnU

Publicado por:





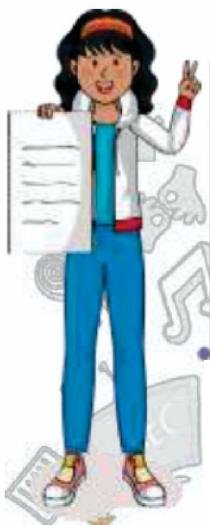
Secundaria

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.			

