 <p>IES JUAN BOSCO www.iesjuanbosco.es</p>	<p align="center">I.E.S. “JUAN BOSCO” CFGS DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA <i>PROYECTO</i></p>	
	Actividad 1. Investigación sobre Herramientas Colaborativas en Proyectos de Software	
	GRUPO: Nombres:	Página 1 de 7

Investigación sobre Herramientas Colaborativas en Proyectos de Software

Objetivo

Los alumnos investigarán sobre las herramientas colaborativas utilizadas en el desarrollo de proyectos de software, analizando su funcionalidad, ventajas y desventajas.

Desarrollo de la Actividad


Introducción a las herramientas colaborativas:

- Investiga y define qué son las herramientas colaborativas.
- Explica su importancia para el desarrollo de proyectos, tanto en equipos presenciales como remotos.

Tipos de herramientas colaborativas:

Investiga los siguientes tipos de herramientas, proporcionando ejemplos y descripciones:

- Gestión de proyectos: Herramientas para la planificación, asignación de tareas, seguimiento y comunicación dentro del equipo.
 - Ejemplos: Trello, Asana, Jira, Notion.
- Presentación de prototipos de proyectos en transparencias: Investiga las siguientes herramientas para presentaciones de un proyecto de programación que incluye prototipos:
 - Ejemplos: Powerpoint, Figma, Sketch

 <p>IES JUAN BOSCO www.iesjuanbosco.es</p>	<p align="center">I.E.S. “JUAN BOSCO” CFGS DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA <i>PROYECTO</i></p>	
<p>Actividad 1. Investigación sobre Herramientas Colaborativas en Proyectos de Software</p>		
<p>GRUPO: Nombres:</p>		<p align="right">Página 2 de 7</p>

- Almacenamiento y gestión de archivos: Herramientas para compartir y gestionar documentos, código, o archivos multimedia.
 - Ejemplos: Google Drive, Dropbox, OneDrive.
- Comunicación en tiempo real: Herramientas para facilitar la comunicación, ya sea en chats, llamadas o videoconferencias.
 - Ejemplos: Slack, Microsoft Teams, Zoom, Discord.
- Control de versiones de software: Para equipos de desarrollo que necesiten colaborar en el mismo código.
 - Ejemplos: GitHub, GitLab, Bitbucket.
- Documentación de proyectos: Herramientas para documentar proyectos.
 - Ejemplos: Microsoft Word, Latex, Markdown


Investiga como realizar sangrías, títulos, índices, referencias, pies de página, cabecera, inclusión de imágenes, gráficos, etc,..en cada una de estas herramientas.

Comparación de herramientas:

- Cada grupo podrá elegir dos o tres herramientas y realizar una comparación basada en los siguientes aspectos:
 - Facilidad de uso.
 - Funcionalidades colaborativas.
 - Integración con otras herramientas.
 - Costo y disponibilidad de planes gratuitos.
 - Casos de uso concretos en proyectos reales.

Ventajas y desventajas de las herramientas colaborativas:

- Ventajas de usar herramientas digitales frente a métodos tradicionales.

 <p>IES JUAN BOSCO www.iesjuanbosco.es</p>	<p align="center">I.E.S. “JUAN BOSCO” CFGS DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA <i>PROYECTO</i></p>	
	Actividad 1. Investigación sobre Herramientas Colaborativas en Proyectos de Software	
	GRUPO: Nombres:	Página 3 de 7

- Desafíos o problemas que pueden surgir. Identifica problemas potenciales, como la comunicación asíncrona, la dependencia de la tecnología, etc.


Conclusiones:

- Reflexiona sobre cuál consideran la mejor herramienta según el tipo de proyecto.
- Ofrece recomendaciones para la implementación de estas herramientas en futuros proyectos.

Estructura del Grupo

Cada grupo estará formado por 4 personas (excepto un grupo, al ser un aula de 23 alumnos). Cada grupo asignará los siguientes roles a cada participante:

- Líder de Grupo (Team Leader). Responsabilidades:
 - Actuar como principal punto de contacto entre el grupo y la profesora.
 - Comunicar avances, dudas y coordinar actividades del grupo.
 - Facilitar la toma de decisiones y resolver conflictos dentro del equipo.
 - Cada grupo escogerá un Team Leader
- Investigador (Researcher). Responsabilidades:
 - Se encargará de buscar información relevante sobre los temas que están tratando, recopilando datos y fuentes para que el grupo pueda utilizarlos en sus presentaciones o trabajos.
- Diseñador (Designer). Responsabilidades:
 - Este alumno se centrará en la creación de materiales visuales, como presentaciones, infografías o prototipos, asegurando que el contenido sea atractivo y comprensible.
- Presentador (Presenter). Responsabilidades:
 - El presentador se encargará de exponer el trabajo del grupo ante la clase o en reuniones contigo. Deberá tener buenas habilidades de comunicación y ser capaz de responder preguntas sobre el proyecto.

 <p>IES JUAN BOSCO www.iesjuanbosco.es</p>	<p align="center">I.E.S. “JUAN BOSCO” CFGS DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA <i>PROYECTO</i></p>	
	Actividad 1. Investigación sobre Herramientas Colaborativas en Proyectos de Software	
	GRUPO: Nombres:	Página 4 de 7

Ejemplo de Asignación de Roles

- Grupo 1:
 - Líder de Grupo: Alumno A,
 - Investigador: Alumno A,B,C,D
 - Diseñador: Alumno C y B
 - Presentador: Alumno A y D

Una vez que hayan sido escogidos los roles, estos no se podrán cambiar a no ser que sean autorizados previa justificación.


PRESENTACIONES

La duración de las exposiciones será de 15 minutos.

Los alumnos del aula tendrán un turno de preguntas donde los miembros del grupo podrán responder a ellas.

Recomendaciones para Preparar la Exposición

1. Conocer el Contenido
 - Todos los miembros del grupo tienen que comprender a fondo el contenido que van a presentar.
2. Estructurar la Presentación
 - Utiliza una estructura clara: Introducción, Cuerpo y Conclusión. Esto ayudará a mantener el enfoque y la coherencia durante la exposición.
3. Practicar la Exposición
 - Realiza ensayos de la presentación. Practicar en voz alta frente a compañeros o familiares ayuda a mejorar la fluidez y la confianza. Intenta buscar lugares similares a donde vas a realizar la exposición e intentando recrear dicha situación.

 <p>IES JUAN BOSCO www.iesjuanbosco.es</p>	<p align="center">I.E.S. “JUAN BOSCO” CFGS DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA <i>PROYECTO</i></p>	
	Actividad 1. Investigación sobre Herramientas Colaborativas en Proyectos de Software	
	GRUPO: Nombres:	Página 5 de 7

4. Distribuir Roles

- Divide cada exposición para que cada participante del grupo se encargue de una parte, uno podría encargarse de la introducción, otro del contenido principal y un tercero de la conclusión y el cuarto de las preguntas.

5. Preparar Material Visual

- Diseña diapositivas o materiales visuales que complementen la exposición. Asegúrate de que sean claros, legibles y no contengan demasiada información. Utiliza imágenes y gráficos para hacer la presentación más atractiva.

6. Anticipar Preguntas

- Prepara respuestas para posibles preguntas que puedan surgir del público. Esto demuestra dominio del tema y aumenta la credibilidad del tema.

7. Gestionar el Tiempo

- Practica la presentación con un cronómetro para asegurarte de que se ajusta al tiempo asignado. Esto ayudará a distribuir el tiempo de manera adecuada.


8. Involucrar al Público

- Considera formas de hacer la presentación interactiva, como plantear preguntas al público o realizar pequeñas encuestas rápidas. Esto mantiene el interés y fomenta la participación.

9. Lenguaje Corporal

- Utiliza un lenguaje corporal positivo: mantén contacto visual, sonríe y usa gestos naturales. Esto ayuda a conectar con el público.

10. Revisar el Equipo Técnico

 <p>IES JUAN BOSCO www.iesjuanbosco.es</p>	<p align="center">I.E.S. “JUAN BOSCO” CFGS DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA <i>PROYECTO</i></p>	
	Actividad 1. Investigación sobre Herramientas Colaborativas en Proyectos de Software	
	GRUPO: Nombres:	Página 6 de 7

- Si se utilizarán dispositivos electrónicos, asegúrate de que todo funcione correctamente antes de la presentación

Te recomiendo que mires los siguientes enlaces:

- <https://www.toastmasters.org/resources/public-speaking-tips>
- <https://www.toastmasters.org/magazine/magazine-issues/2023/apr/back-to-the-basics-speechwriting>
- <https://www.toastmasters.org/magazine/magazine-issues/2019/oct/prep-talk>

Criterios de Evaluación

1. Investigación y Contenido (30 puntos)


- Pertinencia: La información presentada es relevante y está bien organizada.
- Fuentes: Se utilizan fuentes variadas y fiables que sustentan la investigación.
- Evaluación Crítica: Se muestra un análisis profundo de las herramientas elegidas, destacando sus pros y contras.

2. Creatividad y Originalidad (20 puntos)

- Innovación: Se presentan ideas y enfoques únicos en la investigación y el desarrollo del prototipo.
- Diseño Visual: Los materiales y la presentación son creativos y visualmente atractivos.

3. Colaboración y Trabajo en Equipo (20 puntos)

- Contribución: Todos los miembros del grupo participan activamente en sus respectivas tareas.
- Comunicación: Se evidencia una comunicación efectiva y un buen manejo de cualquier conflicto que surja.

 <p>IES JUAN BOSCO www.iesjuanbosco.es</p>	<p align="center">I.E.S. “JUAN BOSCO” CFGS DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA <i>PROYECTO</i></p>	
	Actividad 1. Investigación sobre Herramientas Colaborativas en Proyectos de Software	
	GRUPO: Nombres:	Página 7 de 7

4. Habilidades de Presentación (20 puntos)

- Estructuración: La presentación sigue una estructura clara y lógica.(5 puntos)
- Comunicación: Los presentadores se expresan de manera clara y efectiva y presentando seguridad a las preguntas del público.(5 puntos)
- Uso de material visual: Los materiales realizados son atractivos y refuerzan el contenido presentado.(5 puntos)
- Gestión del tiempo: La presentación se ajusta al tiempo asignado sin excederse y sin quedarse corta. (5 puntos)

5. Cumplimiento de Plazos y Normativas (10 puntos)

- Puntualidad: Todas las entregas se realizan dentro de los plazos establecidos.
- Normas de Formato: Se respetan las pautas de formato y presentación indicadas.

Puntuación Total: 100 puntos