

MÉTODO DE PROYECTOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE



**PLAN DE TRABAJO DEL
ESTUDIANTE**

1. PROYECTO PLANTEADO EN TÉRMINOS DE PROBLEMA

Problema a resolver: Comunicación interna deficiente en una empresa mediana

Una empresa mediana de aproximadamente 100 empleados, dedicada a la fabricación y distribución de productos de limpieza, enfrenta problemas serios de comunicación interna entre sus distintas áreas: producción, almacén, ventas y administración.


Actualmente usan grupos de WhatsApp y correos, pero:

- Se pierden mensajes importantes.
- No hay registros de tareas ni seguimientos.
- La información no llega a todos los empleados de manera clara.
- Los trabajadores de planta no tienen acceso fácil a un computador.

Reto para los estudiantes de Diseño (V semestre)

Diseñar y prototipar una aplicación móvil interna para mejorar la comunicación entre departamentos, facilitar el acceso a información clave y optimizar la coordinación de tareas.

¿Qué alternativas se podrán proponer para dar solución al problema?

 SENATI	DISEÑO GRÁFICO DIGITAL	CÓDIGO DEL PROYECTO: 09
	Configura el entorno de desarrollo	TIEMPO: 5:30 horas
		FECHA: 24/02/2025

2. INFORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO

Carrera:	Diseño Gráfico Digital		
Módulo Ocupacional:	Diseño gráfico		
Módulo Formativo:	APLICACIONES PARA MÓVILES		
Proyecto:	Configura el entorno de desarrollo	Código: 09	
Duración:	05:30 horas		
Facilitador:	Erick Meza Castillo		

2.2. OBJETIVO

El aprendiz estará familiarizado con el uso de diferentes entornos y frameworks para el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles.

2.3 CONTENIDO SINTÉTICO A DESARROLLAR

Define el proyecto
Ajusta parámetros de configuración

2.4. CUESTIONARIO GUÍA

Nº	PREGUNTAS
2.4.1.	¿Qué es un frameworks?
2.4.2.	¿Menciona los lenguajes de programación existentes?
2.4.3.	¿Qué es Android?
2.4.4.	¿Mencionar los sistemas operativos móviles?
2.4.5.	¿Qué es una aplicación híbrida?
2.4.6.	

2.5. REFERENCIAS

Nº	FUENTES
2.5.1	Android https://www.xatakandroid.com/sistema-operativo/que-es-android
2.5.2	frameworks https://ebac.mx/blog/frameworks
2.5.3	Aplicación Híbrida https://www.computerweekly.com/es/definicion/Aplicacion-hibrida-o-app-hibrid

**3. HOJA DE RESPUESTAS AL
CUESTIONARIO GUÍA**

¿Qué es un frameworks?

Es una estructura o conjunto de herramientas que facilita el desarrollo de software.

¿Menciona los lenguajes de programación existentes?

Python

Java

JavaScript

C / C++

C#

PHP

Swift

Kotlin

Ruby

Go, entre otros.

¿Qué es Android?

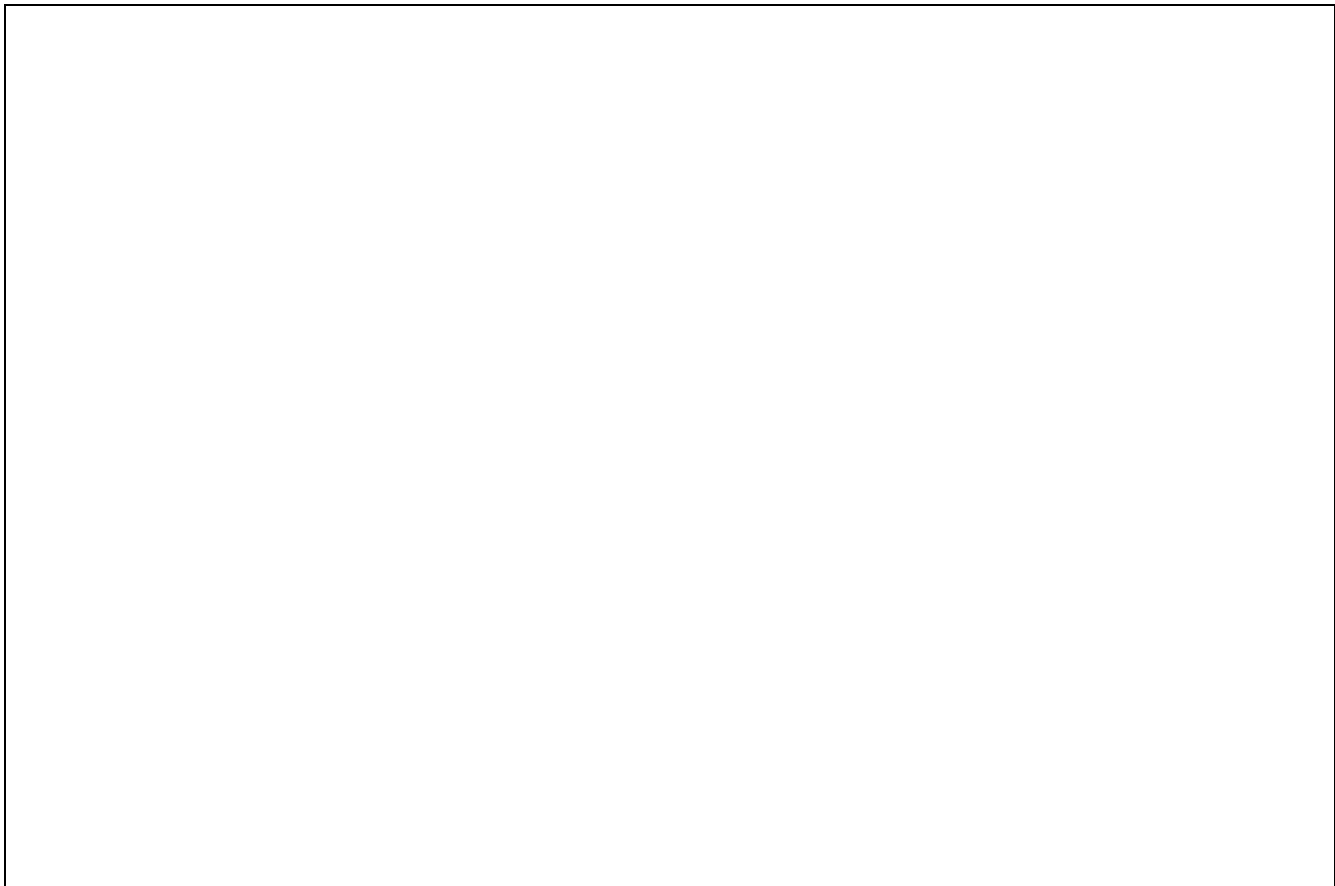
Es un sistema operativo para móviles desarrollado por Google, basado en Linux.

¿Mencionar los sistemas operativos móviles?

- Android
- iOS
- HarmonyOS
- KaiOS

¿Qué es una aplicación híbrida?

Es una app que se crea con tecnologías web y funciona en varios sistemas operativos móviles.



MÉTODO DE PROYECTOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

6. HOJA DE EJECUCIÓN DIBUJO / ESQUEMA

PROCESO DE EJECUCIÓN

OPERACIONES /PASOS – SUBPASOS / SEGURIDAD / MEDIO AMBIENTE / NORMAS -ESTANDARES	
	1. Primero abrir el programa adobe anímate y preparé el formato que utilizaré.
	2.

3. En este caso mi objetivo es realizar un trabajo donde yo ponga mi fecha de nacimiento y automáticamente me diga la edad que tengo.
4. En la mesa de trabajo voy a poner la estructura del interfaz.

Calcular la edad

Día:

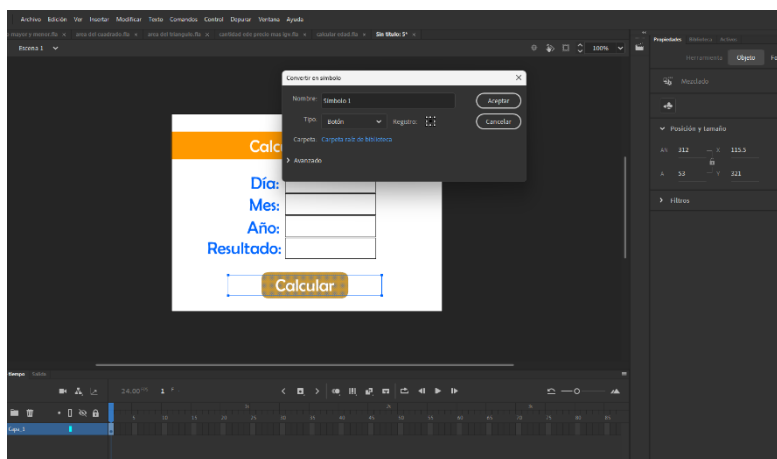
Mes:

Año:

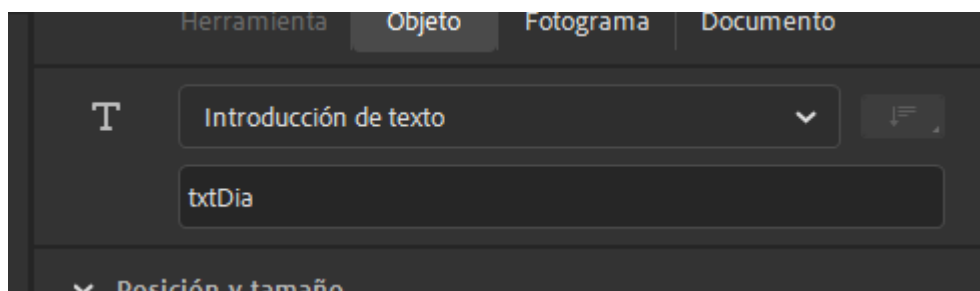
Resultado:

Calcular

5. Para realizar el botón de abajo voy a poner un recuadro con 15 de redonde y un texto que diga calcular según al modelo de interfaz que tengas en mente.
6. Luego vas a modificar/ convertir en símbolo y seleccionas botón.



7. Ahora vamos a configurar los casillero donde escribiremos nuestra fecha de nacimiento. Y donde vamos a recibir el resultado.
8. A cada casillero lo configuramos como introducción de texto y le damos un nombre (es muy importante el nombre que pongamos porque luego se utilizará en la programación; debe ser un nombre no muy cargado)



9. Configuramos también la tipografía (debemos escoger una tipografía no tan compleja porque a veces el programa no acepta la tipografía).

10. Ahora vamos a realizar la programación

```
1 // Evento al hacer clic en el botón
2 btnCalcular.addEventListener(MouseEvent.CLICK, calcularEdad);
3
4 function calcularEdad(event:MouseEvent) :void {
5     // Obtener valores desde los campos de texto
6     var dia:int = int(txtDia.text);
7     var mes:int = int(txtMes.text) - 1; // Meses van de 0 a 11 en Date ()
8     var anio:int = int(txtAnio.text);
9
10    // Verificar que los datos son válidos
11    if (isNaN(dia) || isNaN(mes) || isNaN(anio)) {
12        txtResultado.text = "Por favor, ingresar una fecha válida.";
13        return;
14    }
15
16    // Crear fecha de nacimiento y fecha actual
17    var fechaNacimiento:Date = new Date(anio, mes, dia);
18    var fechaActual:Date = new Date();
19
20    // Calcular la edad
21    var edad:int = fechaActual.fullYear - fechaNacimiento.fullYear;
22
23    // Ajustar si no ha cumplido años este año
24    if (fechaActual.month < fechaNacimiento.month ||
25        (fechaActual.month == fechaNacimiento.month && fechaActual.date < fechaNacimiento.date)) {
26        edad--;
27    }
28
29    // Mostrar resultado
30    txtResultado.text = "Tu edad es : " + edad + "años.";
31 }
```

código:

// Evento al hacer clic en el botón

btnCalcular.addEventListener(MouseEvent.CLICK, calcularEdad);

function calcularEdad(event:MouseEvent) :void {

// Obtener valores desde los campos de texto

var dia:int = int(txtDia.text);

var mes:int = int(txtMes.text) - 1; // Meses van de 0 a 11 en Date ()

var anio:int = int(txtAnio.text);

// Verificar que los datos son válidos

if (isNaN(dia) || isNaN(mes) || isNaN(anio)) {

txtResultado.text = "Por favor, ingresar una fecha válida.";

return;

}

// Crear fecha de nacimiento y fecha actual

var fechaNacimiento:Date = new Date(anio, mes, dia);

```
var fechaActual:Date = new Date();

// Calcular la edad
var edad:int = fechaActual.fullYear - fechaNacimiento.fullYear;

// Ajustar si no ha cumplido años este año
if (fechaActual.month < fechaNacimiento.month ||
    (fechaActual.month == fechaNacimiento.month &&
    fechaActual.date < fechaNacimiento.date)) {
    edad--;
}

// Mostrar resultado
txtResultado.text = "Tu edad es : " + edad + "años.";
}
```


7. PLAN DE TRABAJO

FASES (Tiempo en minutos)	ACTIVIDADES DE LOS ESTUDIANTES	ACTIVIDADES DEL FACILITADOR	EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO
INFORMAR (50 min)	Se organizan en grupos de estudio y trabajo Analizan objetivos específicos Recopilan información para resolver lo referente al planteamiento del problema. Responden cuestionario guía. Presentan las respuestas del cuestionario guía	Expone didácticamente. Informa sobre el Método de Proyectos. Plantea el problema y objetivos. Entrega el plan de trabajo del estudiante. Indica tiempos de las fases del proyecto y organiza grupos. Evalúa los conocimientos de los estudiantes.	Cuestionario guía desarrollado. Sustentación de cuestionario guía desarrollado.
PLANIFICAR (20 min)	Elaboran la planificación del proceso y se distribuyen tareas en el grupo, de acuerdo con el problema planteado. Listan materiales, insumos, herramientas, otros. Presentan plan al facilitador.	Observa el trabajo de grupo, no interviene en la planificación. Modera a los grupos. Incentiva la participación de los estudiantes que no se integran.	Hoja de planificación de la secuencia de trabajo. Hoja de prevención de recursos
DECIDIR (20 min)	Deciden la planificación a seguir. Fundamentan al facilitador los pasos a seguir. Solicitan autorización al facilitador para continuar con la siguiente fase	Hace reflexionar a cada grupo sobre la planificación propuesta. Propone eventuales cambios. Revisa el planteamiento de cada grupo y retroalimenta Autoriza pasar a la fase realizar.	Hoja de planificación validada por el facilitador. Hoja de prevención de recursos validada por el facilitador.
REALIZAR (150 min)	Organizan puestos de trabajo Ejecutan la tarea de acuerdo con la planificación, recomendaciones, puntos clave, normas de seguridad y medio ambiente. Anotan las observaciones	Prepara materiales, herramientas, instrumentos manuales, especificaciones y otras ayudas. Observa el trabajo e interviene en caso de riesgos Evalúa las habilidades y destrezas	Hoja de ejecución validada por el facilitador. Producto elaborado; Material didáctico digital interactivo
CONTROLAR (30 min)	Auto controlan lo ejecutado de acuerdo con el plan de trabajo. Verifican su desempeño y el producto elaborado. Confrontan los pasos realizados. Realizan su autoevaluación Preparan la presentación de sus resultados al plenario	Controla el resultado de cada trabajo de grupo a través de la observación y preguntas. Promueve la discusión de resultados obtenidos. Motiva a los equipos para la presentación de sus resultados al plenario.	Hoja de autoevaluación del producto elaborado Hoja de autoevaluación del desempeño.
VALORAR (40 min)	Participan en el plenario Debaten y valoran resultados	Modera el debate. Resume conclusiones Registra los logros obtenidos	Hoja de evaluación del producto elaborado Hoja de evaluación del desempeño. Registro de asistencia y evaluación.
Tiempo total de desarrollo del proyecto			330 min.