Desarrollo de Interfaces

2ºDAM

PBL – ¿Puedes enseñar a programar a no-programadores?.

1. **Enunciado del problema:**

El Ayuntamiento de Granada ha decidido contratar a tu empresa de programación para daros un encargo bastante complejo. Es parte de una iniciativa para potenciar y fomentar el amor por la programación informática especialmente pensada para público no relacionado con vuestro sector. La idea es que vuestro equipo de trabajo diseñe y lleve a cabo este curso.

1. **Presentación de las soluciones: Producto:**

El producto final deberá contener:

INFORME (Una por equipo):

* 1. Breve introducción.
  2. Análisis de usuarios.
  3. Contacto y acuerdo con los clientes finales.
  4. Contenidos del curso (índice)
  5. Metodología utilizada en el curso (adecuada a los usuarios finales). Herramienta o plataforma utilizada.
  6. Puesta a punto de la infraestructura necesaria.
  7. Herramienta de evaluación del aprendizaje adquirido con el curso.
  8. Comunicación del curso (cartelería o cualquier otro medio utilizado)
  9. Evidencias gráficas del curso (ojo con la LOPD en la toma de imágenes y manejo de datos).
  10. Valoración del proyecto final y propuestas de mejora sobre el mismo.
  11. Webgrafía.

1. **Metodología y Temporalización:**

**Sesión 1:**

1. Creación de equipos.
2. Entregar la plantilla, leerla, y comentarla.
3. Generar, en 5 minutos, preguntas sobre este problema (lluvia de ideas). Se genera un listado de temas que deberán tenerse en cuenta para la consecución del proyecto.
4. Cada equipo, toma las primeras decisiones sobre:
   * Quiénes serán los destinatarios del curso.
   * Dónde se podría realizar el curso.
   * Cuándo, más bien, qué duración podría tener el curso.
   * Cómo: qué herramienta/plataforma podría usarse como soporte (primera aproximación a contenidos del curso).

**Sesión 2:**

1. Se nombra un portavoz por equipo que explicará al resto de la clase las principales conclusiones siguiendo el guion anterior. El resto de la clase aportará ideas y mejoras.
2. Se muestra la rúbrica del proyecto.
3. Los equipos elabora la planificación del proyecto: lista de tareas, asignación de responsables y temporalización.

**Sesión 3:**

1. Investigación, instalación y tests y trabajo en el contenido de los cursos.
2. El portavoz del equipo comunica al resto del equipo los avances en la concreción del contacto con los responsables para la organización de los cursos (clientes finales).
3. Creación del material de comunicación (cartelería o similar).
4. Trabajo en el informe final.
5. Actualización de la planificación del proyecto.

**Sesión 4:**

1. Finalización del contenido del curso.
2. Revisión en clase del contenido con la profesora (pequeño simulacro del curso).
3. Trabajo en el informe final.
4. Actualización de la planificación del proyecto.
5. Trabajo en la herramienta de evaluación del aprendizaje adquirido con el curso.

**Sesión 5:**

Trabajo en el informe final.

**Sesión 6:**

1. Finalización del informe final (a la espera de incluir las evidencias gráficas y valoración del proyecto). Revisar los apartados con la profesora para no olvidar nada:
2. Finalización del seguimiento de la planificación del proyecto.
3. Finalización de la herramienta de evaluación del aprendizaje adquirido con el curso.
4. Completar la autoevaluación.
5. **Criterios de calificación**

Rúbrica del PBL.

1. **Para tener en cuenta…**

Algunas sugerencias.

Si optáis por AppInventor, deberéis tener en cuenta la necesidad de aprender a utilizar la programación por bloques que ya puso en marcha el MIT a través de SCRATCH.

Webs de interés:

<http://appinventor.mit.edu/explore/>

<https://scratch.mit.edu/>

studio.code.org

code academy

