

PLAN DE CLASE

Lic. Yazmín Mayorga Ramírez

Aprendizaje: Tecnología

Días de la semana: m, mi, j, v

FECHA: Mayo/25

Duración: 16 clases

Tema General: Informatica

OBJETIVO General:

Diseñar y desarrollar una aplicación funcional a través de un proceso centrado en la experiencia del usuario (UX), utilizando la investigación de usuarios, prototipado y evaluación, con el fin de crear una solución digital que responda a las necesidades de usuarios reales.

FECHA: Mayo/25

Duración: 60 min

Subtema Día 1: Introducción a UX

Objetivos específicos:

Conocer qué es UX, de donde proviene la “Experiencia de Usuario” y cuales son sus metodologías y sus enfoques

Materiales:

- ☐ Computadora /celular
- ☐ Pizarrón
- ☐ Plumones/Marcadores
- ☐ Hojas blancas

Actividad

Inicio:

Se comienza la clase mencionando que el tema que se va a trabajar durante estas 4 semanas será sobre UX y que crearán una aplicación funcional , por lo cual a continuación, con ayuda de ¡Kahoot! se realizaran unas preguntas sobre que consideran que es “UX”, para después realizar el planteamiento de un problema, el cual deben de contestar, con la finalidad de que complementen su respuestas sobre que es UX y comentar que creen que signifique.

Desarrollo:

Se dará una breve explicación sobre que es UX, sus enfoques, la forma en la que se trabaja y los perfiles y roles en un equipo de UX, y comenzaran a utilizar figma, por lo cual con ayuda de su celular/laptop, primero buscaran figma. y crearan su cuenta, después se irán a diseño, y en su celular abrirán una app que utilicen regularmente, y ahí comenzaran a tomar capturas por cada cambio de interfaz que noten, para que después la peguen en figma, una a lado de otra, para que

se muestre el paso a paso y con apoyo de flechitas colocar que pasa si piso un botón, a que pantalla me dirige, que pasa si doy click en otro. Después, presentaran cuales son los cambios de interfaz que notaron en su aplicación y para que sirve cada “botón”, y explicaran por que eligieron esa aplicación.

Para concluir se va a realizar un basta, en donde se colocaran en el suelo hojas con cada letra del abecedario en cada uno, se colocaran en circulo, para que después las participantes se coloquen al rededor, cada una con 10 bolitas de papel; cuando se diga “Basta” las participante deben decir una palabra o frase que empiece con cada letra del abecedario sin repetir, pero relacionados con lo visto en clase, cada que se diga una palabra que empiece con cierta letra, el participante debe colocar una bolita de papel encima de la hoja, el primer participante en terminar sus bolitas de papel, gana y tiene derecho a realizar una pregunta con respecto al tema a el ultimo participante que no termino de colocar sus bolitas de papel.

Cierre: Para finalizar la clase se van a realizar las siguientes preguntas a las participantes

- ¿Cómo te sentiste en clase?
- ¿Qué mejorarías de la clase?
- ¿Qué aprendiste?

FECHA: Mayo/25

Duración: 60 min

Subtema Día 2: Identificar

Objetivos específicos:

Conocer como identificar una problemática en su entorno cotidiano.

Materiales:

- ☐ Computadora
- ☐ Pizarrón
- ☐ Plumones/Marcadores
- ☐ Hojas con imágenes
- ☐ Hojas

Actividad

Inicio:

Se comienza la clase preguntando ¿Cómo están? pero respondiendo con imágenes de perritos, después se va a explicar el tema que se vera el día de hoy.

Desarrollo:

Se van a realizar una serie de preguntas, por lo cual en la mesa se colocara un plumón en el centro de la mesa y al rededor se van a colocar hojas con algún texto con “una recompensa”, los participante se colocar al rededor de la mesa y se realiza una pregunta sobre la clase anterior, para poder contestar deben tomar el plumón y si esta es correcta, pueden tomar una hoja con una recompensa, los otros participantes, no tienen derecho a toma una hoja, la actividad termina cuando se terminen las preguntas.

Después se va explicar que es una problemática, la agenda del 2030, por lo cual empezarán a mencionar problemáticas que hay en la comunidad actual y se anotarán en el pizarrón, después

se van a clasificar por secciones dependiendo de cada objetivo, con base a eso elegirán una problemática y/u objetivo con el cual van a trabajar para desarrollar su aplicación.

Para retomar un poco lo de introducción a UX, las integrantes se van a parar y se van a colocar en un círculo de espaldas y se van a tomarse le las manos, después deben de buscar la manera para que se coloquen de frente, pero no se pueden soltar las manos.

Cierre: Para concluir con las actividades de esta semana los participantes se van a acomodar en un círculo iban a cerrar los ojos, después, deben recordar las cosas importantes que se realizaron en las clases y cuál fue aquello nuevo que aprendieron, después deben de compartir todo esto con sus compañeros.

FECHA: Mayo/25

Duración: 60 min

Subtema Día 3: Identificar

Objetivos específicos:

Conocer cuáles son los pasos que se siguen para registrar y elaborar una aplicación

Materiales:

- ☐ Computadora
- ☐ Pizarrón
- ☐ Plumones/Marcadores
- ☐ Hojas blancas

Actividad

Inicio:

Para comenzar con la clase se les va a preguntar cómo estuvo su fin de semana, para que después de manera grupal, se les entregara a cada integrante unas hojas con 1 letra en cada 1, con las cuales deben de armar palabras vistas en las clases previas, en total serán 5 palabras y si no pueden encontrar una se les ayudará, pero deben de explicar qué significa.

Desarrollo: Se realizará una lluvia de ideas con los temas vistos hasta el momento, para después explicar un poco sobre la manera en la que se va a trabajar el proyecto final, el cual será un entregable de una aplicación en app inventor, y se estaba trabajando por etapas y para ir registrando el avance se llevará a cabo una bitácora, se les compartirá una plantilla en donde deben de ir registrando cada avance que se vaya realizando a lo largo de las clases para que al final de este se pueda realizar una presentación sobre el paso a paso que se llevó y cuál fue el resultado final, también se les va a explicar qué es una bitácora y dentro de ella que se va a hacer, en la cual deberán de completar la diapositiva 2 en donde se coloca el nombre del que la realizó y la número 7 en donde se debe de explicar cuál es la problemática que se va a trabajar. Después de realizar la explicación sobre cómo se va a trabajar y qué es una bitácora se comenzará a explicar qué es un maquetado para que después ellos puedan realizar uno en su libreta, para que con este después se pueda pasar a la aplicación de figma.

Cierre:

Para concluir la clase en una parte de su libreta van a tener que anotar qué es todo lo que recuerden de la clase en unos 4 o 5 párrafos para que después los compartan en clase.

FECHA: Mayo/25**Duración: 60 min****Subtema Día 3: Entender****Objetivos específicos:**

Conocer algunas funciones básicas en figma
conocer las partes básicas que lleva una aplicación

Materiales:

- ☐ Computadora
- ☐ Pizarrón
- ☐ Plumones/Marcadores

Actividad**Inicio:**

Para comenzar se va a saludar a los alumnos y después se va a realizar una lluvia de ideas sobre que fue lo que hemos aprendido hasta el momento y se les preguntara como van con la bitácora hasta el momento.

Desarrollo: Se realizará una explicación sobre el por qué es importante investigar y más en un ámbito de UX, a partir de ahí se van a comenzar a presentar los maquetados que se estuvieron trabajando la semana pasada para comenzar a pasarlos a figma, el cual será otro de los temas principales en donde se llevará de la mano de la explicación y realización de cada uno de los procesos para que esa pantalla pueda ser dinámica, con la finalidad de que después de que lo hayan presentado tengan ese boceto en digital y sea más fácil comenzar a realizar los pasos conforme se vaya avanzando para terminar el proyecto final, se explicará el cómo colocar una pantalla y a partir de ella comenzar a agregarles botones, cambiarlos de tamaño, agregar un texto, cambiarles el color, agregar una imagen desde Google, sólo las funciones básicas y principales, además de eso también se realizará una evaluación de manera individual sobre cuál es el avance que se lleva de su bitácora y al finalizar la clase se les va a explicar cuál es la siguiente parte que deben de avanzar en la bitácora la cual es la diapositiva 7 y 9 es y se debe completar la sección que es de identificación y definición de la problemática también la número 10 en donde colocarán el público objetivo.

Cierre: Para concluir con la clase, los alumnos se colocarán de pie y se colocarán a manera circular y deben de mencionar qué es lo que se llevan, puede ser un aprendizaje, una pregunta, una duda, algo nuevo que aprendieron, que no les quedó claro, y cuando terminen los van a leer en voz alta.

FECHA: Mayo/25**Duración: 60 min****Subtema Día 4: Entender II****Objetivos específicos:**

Conocer los pasos necesarios para una investigación
Analizar los métodos correctos para obtener datos más
certeros para su aplicación móvil

Materiales:

Marcadores
laptop
pizarrón
Botones

Actividad

Inicio:

Para comenzar con la clase se realizarán preguntas de qué es lo ¿que han aprendido hasta el momento? ¿Qué es lo que más se les ha dificultado? ¿Cuáles son las dudas que aún prevalecen? ¿Qué es lo que más les ha gustado hasta el momento? Y ¿qué mejorarían a lo largo de la clase?

Desarrollo:

A manera de retroalimentación se realizará una actividad llamada 100 alumnos dijeron, en donde al ser solamente 3 participantes, se colocará en el centro una mesa en donde habrán 3 botones para que se logre contestar lo más rápido posible, después los participantes se pondrán de pie alrededor de la mesa enfrente de cada botón, se realizará una pregunta y conforme a ello van a ir presionando el botón lo más rápido posible, cada que se responda una pregunta de manera correcta se empezarán a colocar los puntajes para que al final se puedan sumar y designar a un ganador, se tienen 3 oportunidades para fallar, y si eso se llegan a terminar el participante se retira, la dinámica finaliza cuando solamente quede un participante debido a la eliminación de sus compañeros o cuando se terminen las preguntas se sumen los puntajes y aquel que tenga más alto gana.

Después de realizar la dinámica se presentará una explicación sobre la importancia de la investigación a lo largo del desarrollo UX, los tipos de Research, y la manera en que se lleva a cabo, se mencionará de una manera breve sobre las entrevistas encuestas y focus group la etapa que se lleva en cada uno de ellos su importancia y utilidad.

Después de haber explicado esto para realizar su actividad se comenzará a definir un objetivo también en sí a qué grupo de personas se quiere ir referido, y el diseño de cuestionarios o encuestas según sea el caso para que a partir de ello también se realice lo que es un guion y se explique brevemente cómo es que este se lleva a cabo y las partes que se necesitan.

Cierre:

Para finalizar la actividad los participantes deberán de comenzar a realizar el diseño de su guion tomando en cuenta los puntos anteriores que es su público específico a quien va dirigido y el objetivo que se piensa tener con su aplicación oh.

Al final solamente en una hoja ellos deben de realizar la anotación de que es el tema que más se les complicó o cuál es la duda con la que se quedaron el día del cual deben de compartir.

FECHA: Mayo/25

Duración: 60 min

Subtema Día 5: Relaciones humanas

Objetivos específicos:

Analizar la información obtenida de las encuestas o entrevistas para realizar los ajustes necesarios en la bitácora y maquetado

Materiales:

- ☐ Computadora
- ☐ Pizarrón
- ☐ Plumones/Marcadores

Actividad

Inicio:

Para comenzar se le mencionará que el día de hoy además de realizar algunas actividades trabajará con las relaciones humanas y la interacción con personas desconocidas, ya que en ese día deberán de llevar a cabo el guion que comenzaron a realizar, ya que a partir de ello deberán de comenzar a realizar ajustes en su maquetado en Figma.

Desarrollo:

Deberán comenzar, realizando los ajustes necesarios en su guion para que las preguntas sean adecuadas y que consideren que pueden obtener más información dependiendo el público al que va dirigida su aplicación y el objetivo que se espera que cumpla, para que después puedas salir con compañeros de otras licenciaturas a realizar esas encuestas o entrevistas, en donde se espera que por mínimo se obtengan entre 5 y 10 encuestas realizadas. A partir de ello deberán de registrar en su bitácora cuáles fueron los resultados obtenidos de dichas encuestas y si es que la perspectiva que se tenía desde un principio es la misma que tienen los entrevistados. Por lo cual a partir de ellos el siguiente paso es comenzar a realizar ciertos ajustes que se consideren necesarios en su maquetado para que esta aplicación sea un poco más funcional además de analizar si es necesario que se cambie el objetivo dependiendo de las respuestas obtenidas gracias a las entrevistas o cuestionarios. Se les explicará que pueden realizar los ajustes necesarios tanto en el objetivo como el público específico cuantas veces quieran al igual que los ajustes que se consideren necesarios en el prototipo de su aplicación en figma, y a continuación deberán registrar la información no solo en la bitácora, sino también en el maquetado.

Cierre:

Para finalizar con la clase deberán de comentar cuáles son aquellos aspectos que notaron y si realizaran o mantendrían algún botón, pantalla, etc. en su aplicación.

FECHA: Mayo/25

Duración: 60 min

Subtema Dia 6: Relaciones humanas

Objetivos específicos:

Conocer los mitos sobre la creatividad
Fomentar la creatividad

Materiales:

- ☐ Computadora
- ☐ Pizarrón
- ☐ Plumones/Marcadores
- ☐ Hojas blancas
- Pintura

Actividad

Inicio:

Para comenzar con la clase se les preguntara como están, para que después tomen su libreta y la coloquen encima de su cabeza después con su mano derecha tomar su lápiz y comenzar a dibujar el logo de la escuela, después deberán de presentarlo a sus compañeros y ellos deben de dar su punto de vista sobre qué creen que fue lo que pasó.

Desarrollo:

Después de haber realizado el análisis sobre qué es lo que los alumnos piensan que se obtuvo con dicha actividad, se les explicará que la finalidad de esta, y era que, a pesar de tener un mismo objetivo, pero si no se tiene la perspectiva de los demás u opinión, las cosas siempre van a ir dando un punto de vista diferente y no sabrás si lo que tú estás haciendo será adecuado para los demás.

A partir de ello se entrará al tema al sobre la creatividad y se explicarán algunos mitos sobre este. Para reforzar el tema los alumnos se sentarán en círculo y a cada uno se le entregará una hoja de papel y algunas pinturas, ellos deberán de comenzar a dibujar cualquier objeto o cosa que se les ocurra, para que después de 5 minutos ellos cambié en su hoja con otro compañero y ese debe de continuar con el dibujo o realizarle los cambios que él quiera para que sea algo totalmente diferente, después volverán a hacer el cambio de hoja y al final se realizará un último cambio para que la hoja termine con su diseñador principal, ese deberá de terminar el dibujo y después presentarlo además de explicar cuál fue la idea principal que tuvo y cuáles son los cambios que observa que sus compañeros hicieron. Además, se les va a explicar un poco más sobre el proceso de diseño y cómo es que la ideación es parte de este.

Cierre: Para finalizar van a tener que colocarse de pie a de manera circular y deberán de empezar a pasar un dado mientras esté sonando la música cuando éste aparece el compañero que tiene el dado debe de leer la pregunta que tiene en la cara superior y debe de contestarla, hp y así hasta que por lo menos pasen una vez cada uno de los integrantes.

FECHA: Mayo/25

Duración: 60 min

Subtema Día 7: Ideación

Objetivos específicos:

conocer los factores principales de la Ideación

Materiales:

- ☐ Computadora
- ☐ Pizarrón
- ☐ Plumones/Marcadores

Actividad

Inicio:

Cuando se comience la clase se le preguntará las alumnos cómo estuvo su día para a partir de ahí explicarles que deben de continuar con el desarrollo o de la bitácora es decir comenzar a completar cada una de las diapositivas dependiendo cuál consideran que sea el avance que lleva en ese momento además de ir adjuntando su eminencia día con día.

Desarrollo:

Sé cómo llegar a la clase dándoles una breve explicación sobre las herramientas o los talleres que están relacionados a la ideación, hablar sobre ideal de manera divergente y convergente, después de eso los alumnos tienen que comenzar a trabajar en el desarrollo del maquetado de su aplicación, para que entro de esta misma, puedan ingresar a la aplicación de figma y comenzar a realizar las uniones entre supuestos botones y cuáles podrían ser las reacciones que conlleven el pisar cierto botón , hacia qué pantalla me va a llevar, con la finalidad de que entiendan un poco cómo es que trabajan los vínculos que van trabajando, para poder utilizarla en el celular y ver más o menos cómo se vería esa aplicación ya realizando la unión de vínculos con bloques de colores y si son funcionales o no, por lo cual para ello primero tienen que terminar los prototipos de las pantallas para que así se comiencen a realizar las uniones con las flechas.

Cierre:

Para cerrar la clase deberán de mencionar cuál es aquella duda con la que aún siguen desde el primer día de clase o cuál es esa duda que ha comenzado hace poco sobre el tema

FECHA: Mayo/25

Duración: 60 min

Subtema Día 8: Ideación li

Objetivos específicos:

Conocer algunas funciones básicas en app inventor

Materiales:

- ☐ Computadora
- ☐ Pizarrón
- ☐ Plumones/Marcadores

Inicio

Continuando con el desarrollo de la clase se les mencionaron los alumnos que para empiezan a conocer la aplicación crearán un pequeño juego el cual consiste en que se recogerá la basura en un bote digital, por lo cual para comenzar deberán de colocar su laptop en la mesa crear una cuenta en la app inventor y después ir siguiendo los pasos correspondientes para que al final esta pueda ayudar a realizar algún apartado dentro de la aplicación.

Desarrollo:

Continuando con el desarrollo de la clase se les mencionaron los alumnos que para empiezan a conocer la aplicación crearán un pequeño juego el cual consiste en que se recogerá la basura en un bote digital, por lo cual para comenzar deberán de colocar su laptop en la mesa crear una cuenta en la app inventor y después ir siguiendo los pasos correspondientes para que al final esta pueda ayudar a realizar algún apartado dentro de la aplicación.

Después de terminar de programar paso a paso los bloques para que se pudiera crear un juego, y para probar su funcionalidad deberán de compartir el código con alguna de sus compañeras para que esa pueda realizar las actividades que fueron programadas para esa aplicación

voy para cerrar con la clase comentarán un poco sobre cómo se sintieron al tener el primer contacto con la aplicación de app inventor y al haber creado un juego cómo se sintieron después de haber creado su propia aplicación o estando en proceso

FECHA: Mayo/25

Duración: 60 min

Subtema: Juegos en App Inventor

Objetivos específicos:

Desarrollar el pensamiento critico

Desarrollar la cratividad

Materiales:

- ☐ Computadora
- ☐ Pizarrón
- ☐ Plumones/Marcadores
- ☐ Hojas blancas
- ☐ Globos

Inicio:

Para comenzar con la clase se les preguntará a los participantes qué tan complicado se les hizo la clase anterior, si fue un poco tediosa, como se sintieron programando en bloques, y se les explicara que el día de hoy también seguirán haciendo eso.

Desarrollo:

Se le solicitará a los participantes que saquen su laptop e inicien sesión en su cuenta de app inventor, dentro de esta van a desarrollar lo que es un juego en donde se agregará un lienzo y se podrá pintar con puntitos, se ira explicando el paso a paso y se explicará un poco el por qué funciona de esa manera, después de finalizar la

realización de este juego, realizarán uno que es como una trivia, ya que habrá preguntas respuestas y ahí mismo se elegirá cuál es la respuesta correcta incorrecta qué pasa si llegó a sacar la correcta o qué pasa si saco la incorrecta, como última actividad se les enseñará cómo agregar un inicio de sesión en caso que lo lleguen a requerir al momento de realizar su aplicación.

Cierre:

Para finalizar con la actividad las participantes se pondrán de pie y una a una irán reventando unos globos los cuales estarán pegados en el pizarrón, cada globo contiene una pregunta a la cual deben de responder, y en este caso todas van enfocadas hacia las actividades que se han realizado en el día anterior y este.

FECHA: Mayo/25

Duración: 60 min

Subtema: Desarrollo de la aplicación

Objetivos específicos:

Desarrollar la creatividad, el pensamiento crítico y resolución de problemas

Materiales:

- ☐ Computadora
- ☐ Pizarrón
- ☐ Plumones/Marcadores
- ☐ Hojas blancas

Inicio:

Para comenzar con la clase se les solicitará a los participantes que inicien sesión nuevamente en app inventor ya que a lo largo de estas 3 clases comenzarán a desarrollar como tal ya su aplicación física.

Desarrollo:

Para seguir con esto se les ayudará a los alumnos a agregar la pantalla principal además de cambiar el nombre a cada una para el momento de comenzar a realizar los enlaces, se les enseñará a colocar los fondos, algunos cuadros de texto, acomodarlos en su lugar, realizar las uniones entre un botón y otro o un botón y una pantalla.

Cierre:

Es por eso que, con esto, comenzarán a ir trabajando ya que pasarán las pantallas que estaban en firma y que se realizaron en prototipo ahora comenzarán a programarse con los bloques para que esta aplicación se pueda compartir y también se pueda descargar. Por eso a lo largo de esta clase los participantes comenzarán a desarrollar cada una de las pantallas, una por una.

Para finalizar con la clase los alumnos deberán de compartir qué tan complicado se les hizo el y realizando cada una de las pantallas.

FECHA: Mayo/25

Duración: 60 min

Subtema: Desarrollo de la aplicación li

Objetivos específicos:

Desarrollar sus habilidades de coordinación
desarrollar su creatividad y pensamiento crítico y resolución
de problemas

Materiales:

- ☐ Computadora
- ☐ Pizarrón
- ☐ Plumones/Marcadores

Inicio:

Para comenzar con la clase se les pedirá a los alumnos que se pongan de pie y después se emplean se empezarán a ir diciendo ciertas acciones que ellos deben de ir repitiendo, la actividad se llama very one, two, three, hora en la cual la persona que guía o el docente debe de cantar very one, two, three, y después agregar 2 acciones, por ejemplo cabeza, boca y vuelve a repetir very one, two, three, después vuelve a repetir pero esta vez agrega otras 2 acciones para que en total sean cuatro, por ejemplo cabeza, boca, mano, codo, y así sucesivamente hasta que los participantes no recuerden qué es lo que sigue y se equivoquen.

Desarrollo:

continuyendo con el desarrollo de la clase los alumnos compartirán cuáles son aquellas dudas o inquietudes quienes surgieron al momento de continuar con el desarrollo de cada una de las pantallas que se van a llevar en su aplicación, es por eso que Se realizará una lista de las anotaciones con las dudas que surgieron para al final ir viendo cuáles son las que hay en común y realizarlas de manera general mientras que si existe una de manera particular se abordará directamente con ese participante para ayudar a resolver y no comenzar a retrasar a los compañeros que quizás no tienen ese problema porque en su aplicación no existen pantallas que se enfoquen a eso.

Cierre:

Para cerrar la clase los alumnos se colocarán de pie y se llevará a cabo la actividad de Tierra y mar, en donde si se dice Tierra los alumnos darán un paso al frente y si se dice mar ellos darán un paso atrás, y el alumno que se equivoque deberá de responder hola una pregunta que leerá cada uno de sus compañeros acerca de lo que se ha visto a lo largo de las clases.

FECHA: Mayo/25

Duración: 60 min

Subtema: Relaciones humanas

Objetivos específicos:

reforzar la memoria

Desarrollar el pensamiento crítico, resolución de problemas

Materiales:

- ☐ Computadora
- ☐ Pizarrón
- ☐ Plumones/Marcadores
- ☐ Hojas de color

Inicio:

Para comenzar con la clase a los alumnos se les preguntará qué tan complicado han sido estas últimas 2 clases en donde han tenido que estar trabajando con app inventor y agregando algunas pantallas a su aplicación. Además, se les explicará que a lo largo de esta clase también seguirán trabajando ya que más adelante tendrán que poner a prueba la usabilidad con otras personas.

Desarrollo:

Para continuar con la clase, los participantes se colocarán frente al pizarrón en el cual se colocará un tablero estilo “gato”, en donde en la parte de atrás del aula habrá otro similar pero relleno con algunos símbolos, la dinámica consiste que el alumno trate de anotar antes que sus compañeros el código completo en el que está en el pizarrón en blanco.

Después de realizar la actividad los alumnos regresarán a su asiento volverán a iniciar sesión en app inventor y continuarán desarrollando cada una de las pantallas, se llevará la dinámica del día anterior en donde deben de anotar si tuvieron alguna duda con agregar quizás un botón, una imagen, realizar una unión entre algo, para así si existe alguna duda en común resolverla de manera grupal y si no ir resolviendo dudas particulares con cada participante.

Cierre:

Para concluir con la clase los alumnos se pondrán de pie y cada uno tendrá 2 botellas, por lo cual deben de distribuirse en el salón y cuando se cuente al 3, deberán tratar de tener en su lugar por lo menos 4 botellas, pero también tendrá que evitar que compañeros les quiten las suyas, ganará el alumno que tenga primero las cuatro botellas, además tendrá derecho a realizarle una pregunta sobre lo visto a lo largo del curso a cada uno de sus compañeros

FECHA: Mayo/25

Duración: 60 min

Subtema: Relaciones humanas

Objetivos específicos:

Desarrollar el pensamiento crítico y analítico

Materiales:

- ☐ Computadora
- ☐ Pizarrón
- ☐ Plumones/Marcadores
- ☐ Hojas blancas

Inicio:

Durante esta clase se les saludará a los participantes para después explicarle que en esta clase hablará un poco sobre las pruebas de usabilidad los cuales más adelante se llevarán a cabo.

Desarrollo:

Se les explicara que es usabilidad, que son las pruebas de usabilidad, los tipos. Con ayuda de esa información van a tener que realizar un análisis general sobre cuáles son los pasos que han llevado hasta el momento sobre su aplicación, revisar si consideran que son funcionales o no, y realizar varios simuladores consigo mismo analizando si creen que para los demás será fácil utilizar su aplicación. Después se había realizado esto se les explicará el rol que tiene uno como moderador, y cuál es el rol que tienen los participantes además de eso explicar que para realizar el registro de cómo se sienten los usuarios al utilizar su aplicación es más fácil realizar una tabla en donde se noten las observaciones los puntos de vista aquellas acciones físicas que realiza el usuario mientras la están utilizando, anotar los gestos, si hay alguna expresión diferente, etc.

Cierre:

Para finalizar la clase se les pedirá a los alumnos que de manera individual coloquen cuáles fueron los aprendizajes que tuvieron en esta clase, también cuál consideran que va a ser la experiencia que van a tener al llevar acabó las pruebas de usabilidad con otras personas.

FECHA: Mayo/25

Duración: 60 min

Subtema: Relaciones humanas y analisis

Objetivos específicos:

Salir de la zona de confort

Fortalecer las relaciones humanas

Materiales:

- ☐ Computadora
- ☐ Pizarrón
- ☐ Plumones/Marcadores

Actividad

Inicio:

Para iniciar la clase se les preguntará cómo estuvo su semana para después explicarles que el día de hoy saldrán su zona de confort, y tendrán que realizar un ejercicio con su aplicación el cual es prueba y error, para que así puedan ajustar los cambios necesarios o ver si realmente es funcional.

Desarrollo:

Para continuar con la clase va a ponerse de pie, y deberás de seguir los mismos pasos que realice el "guía"(docente), para que después puedan bailar con música, a continuación deberán descargar el código de su aplicación de app inventor, y deberán de ir y por lo menos decirle a 5 personas que cumplan con el rango de la edad de su publico objetivo, y con ello ayudar a conocer la factibilidad y vialidad de la aplicación.

Cierre:

Para concluir solo se va a realizar una evaluación general sobre cómo se sintieron, qué fue lo que notaron en su persona, como es que actúan las otras personas, para poder identificar si existe un patrón similar o hay ciertos cambios a diferencia de la actividad de las preguntas.

FECHA: Mayo/25

Duración: 60 min

Subtema: Presentación del proyecto

Objetivos específicos:

Desarrollar las habilidades de comunicación y expresión

Desarrollar la sinterización de información

Materiales:

- ☐ Computadora
- ☐ Pizarrón
- ☐ Plumones/Marcadores
- ☐ Hojas blancas

Actividad

Inicio:

Para comenzar la clase se va a realizar una pausa activa, llamada "A moler café", en la cual los participantes se colocaron un círculo y comenzarán tomándose de los hombros, entonces aquel que guía dirá: "A mi me gusta la adrenalina" y los que formaron el circo dirán "no se porque", y el guía vuelve a decir "a mi me gusta la adrenalina" y los participantes repiten "no se por que" y después de eso ambos dicen "a moler café, a moler café, a moler, a moler, a moler café", cuando usted dice eso deben de ir brincando y dando vueltas a la vez, después en lugar de tomarse de los hombros se tomarán de la cintura se repite el mismo proceso y por último se tomarán de las rodillas.

Desarrollo:

A continuación los alumnos comenzaran a preparar sus presentaciones para que posteriormente con ayuda de una ruleta se seleccione quién es el primer participante en presentar su proyecto, Deberán de presentar la bitácora cuál fue el proceso que se llevó a cabo las ideas principales que se tenían, los cambios que se realizaron, al igual que las cinco los resultados obtenidos, cómo fue la etapa de prueba y se realizaron algún cambio, además de compartir el código para que la aplicación se pueda descargar en el celular de sus compañeras y a partir de ahí ellas revisar si es funcional o no. Cada que una participante termine de realizar su presentación se deberá de realizar una retroalimentación, primero por las alumnas y después por el docente.

Cierre:

Para concluir van a anotar en una hoja, aspectos positivos y áreas de mejora a lo largo del curso.