

# Lección 32: proyecto – Presentación de la aplicación

## Lección en línea

### Propósito

En este punto, los equipos han investigado un tema de importancia personal y social, han desarrollado y probado tanto un prototipo en papel como un prototipo digital, y han repetido la aplicación inicial para incorporar nuevas funciones y correcciones de errores. Ahora es el momento para que revisen lo que han hecho y junten una presentación coherente para demostrar su proceso de creación. Utilizando la plantilla de presentación proporcionada, los equipos se preparan para presentar sobre su proceso de desarrollo de aplicaciones, incluido el problema que se proponen resolver, las formas en que han incorporado los comentarios de las pruebas y sus planes para el futuro.

Esta Lección es la culminación de las últimas semanas de trabajo del proyecto. Al prepararse para presentar su trabajo, es importante que los estudiantes vean esto como algo más que el elemento de programación de su aplicación: el objetivo de la presentación es reconocer la investigación, el diseño, las pruebas y la iteración que han experimentado los equipos.

### Secuencia para el aprendizaje

- Conocimiento inicial (5 min)
- Ampliación del conocimiento 1 (40-50 min)
- Ampliación del conocimiento 2 (10 min por equipo)
- Transferencia del conocimiento (5 min)

### Objetivos

Los estudiantes serán capaces de:

- Presentar la información técnica claramente a usuarios no técnicos.
- Reflexionar sobre el desarrollo de un proyecto en curso.

### Preparación

- Determine cuánto tiempo tiene para presentar cada grupo. Normalmente, esto es de 8 a 10 minutos por equipo, pero recuerde dejar tiempo para la transición entre equipos.
- Cree una copia del archivo de diapositivas de la plantilla de presentación para cada equipo.
- [Presentación de la aplicación - Rúbrica para cada equipo.](#)

### Recursos

¡Atención!

Por favor, haga una copia de cada documento que planea compartir con los estudiantes.

Para los estudiantes:

- [Plantilla de presentación de la aplicación](#)
- [Presentación de la aplicación: Ejemplar](#)
- [Presentación de la aplicación - Rúbrica](#)

# Estrategia de aprendizaje

## Conocimiento inicial (5 min)

### Inspeccionando el ejemplar

Discuta:

Discutirá con la clase todo lo que han completado hasta ahora. Este ha sido un proyecto grande, y los estudiantes pueden no darse cuenta completamente de lo que han logrado hasta ahora. A medida que la clase se acerque a los logros, preguntará cómo podrían presentar las cosas bastante técnicas que han hecho a una audiencia no técnica (como usuarios potenciales de sus aplicaciones).

Pantalla:

Recorrerá la [presentación de la aplicación: ejemplo \(en inglés\)](#), explicando que esta es la estructura general de la presentación que realizará cada equipo.

La comunicación es una habilidad crucial a menudo pasada por alto en informática, tanto internamente (con otras personas en el equipo) o externamente (a otros en la empresa o incluso fuera de la empresa). Los estudiantes están practicando estas habilidades en esta presentación, y estas habilidades serán transferibles a muchas de otras clases.

## Ampliación del conocimiento 1 (40-50 min)

### Preparación de presentación

Distribuir:

Distribuirá la [Presentación de la aplicación - Rúbrica](#) y hará que cada equipo haga una copia de la [Plantilla de presentación de la aplicación](#) para construir su presentación.

### Plantilla de presentación

La mayor parte del contenido de estas diapositivas ya debería haberse completado en partes anteriores de este proyecto. Las últimas diapositivas (en particular, Trabajo futuro y Reflexión) requerirán más reflexión grupal o trabajo en equipo, por lo que los estudiantes deben abordarlas primero.

- **Diapositiva 1:** Nombre de la aplicación y lista del equipo.
- **Diapositiva 2:** Una breve introducción del problema que la aplicación pretende abordar y cómo lo hace, así como el impacto social de esta aplicación.
- **Diapositiva 3:** Describa la investigación de mercado que se realizó, incluidas las aplicaciones específicas que se usaron como inspiración.
- **Diapositiva 4:** Muestre imágenes del prototipo de papel y describa el estado de la aplicación durante la creación de prototipos de papel.
- **Diapositiva 5:** Muestre imágenes del prototipo digital y describa los cambios introducidos en esta iteración.
- **Diapositiva 6:** Demuestre la aplicación, intentando abordar todas las funciones principales. Los equipos pueden elegir enfocarse en la versión más funcional de su aplicación, o pueden demostrar la funcionalidad en múltiples versiones de la aplicación.
- **Diapositiva 7:** Enumere los comentarios clave encontrados en cada ronda de prueba del usuario. Aliente a los estudiantes a enfocarse en los comentarios que más directamente afectaron las siguientes iteraciones.
- **Diapositiva 8:** Describa cuáles serían los próximos 3-5 cambios si el equipo siguiera una iteración adicional. Estos cambios deben ser impulsados por los comentarios de los usuarios que el equipo no tuvo tiempo de abordar.
- **Diapositiva 9:** Reflexione sobre el proceso como un todo. ¿Qué salió bien? ¿Qué no? ¿Qué aprendió y qué haría de manera diferente?
- **Diapositiva 10:** Documente los recursos utilizados durante este proyecto, incluidas las aplicaciones encontradas durante la investigación de mercado, el origen de las imágenes utilizadas y cualquier otro recurso o sitio web utilizado.

Si los estudiantes están “atascados” sobre lo que salió bien o mal en el proyecto, pídeles que piensen en la comunicación entre los miembros del equipo, o la falta de tiempo para completar la tarea. Por lo general, estas son las dos cosas principales que pueden ser problemáticas en un proyecto.

La [Presentación de la aplicación - Rúbrica](#) se centra en el contenido específico de estas diapositivas, pero aliente a los equipos a que realmente hagan suya esta presentación: esta es su oportunidad de “lanzar” su aplicación de manera efectiva.

Recorrer el salón:

A medida que los equipos trabajen en el desarrollo de sus presentaciones, los motivará a escribir de una manera que sea accesible para una audiencia no técnica.

Compartir:

Si queda tiempo, junto a los equipos para practicar sus presentaciones. Recuerde a los equipos que su objetivo es mostrar su presentación no más de 10 minutos.

## Ampliación del conocimiento 2 (10 min por grupo)

Es muy importante que mantenga la clase a tiempo con las presentaciones, no sólo para que todas las presentaciones puedan hacerse, sino también para que los estudiantes puedan ver el valor de la preparación de la presentación.

### Presentaciones

Transición:

Recordará a cada equipo cuántos minutos tienen para su presentación. Demuestre cómo mantendrá el tiempo.

Indicación:

Lamará a cada equipo individualmente y permita presentar su trabajo. Cada equipo debe destinar unos minutos para permitir las preguntas de los otros estudiantes.

## Transferencia del conocimiento (5 min)

### Cuaderno

Presentará a los estudiantes las siguientes indicaciones para el cuaderno:

- ¿Qué presentación le pareció más interesante?
- ¿Qué presentación pensó que sería la más efectiva para resolver el problema que se propusieron resolver?
- Para las siguientes preguntas, escriba la frase “Todavía no”, “Casi” o “Entendido” dependiendo de dónde se encuentre con respecto a estos temas.
- Me siento cómodo investigando los deseos y las necesidades de los usuarios. (Todavía no, casi, lo tengo)
- Me siento cómodo con la fase de investigación de este proyecto. (Todavía no, casi, lo tengo)
- Me siento cómodo con el diseño y la fase de prototipo de baja fidelidad de un proyecto (incluidas las pruebas y la iteración) (Todavía no, casi, lo tengo)
- Me siento cómodo programando en el laboratorio de aplicaciones (Todavía no, casi, lo tengo)
- Me siento cómodo probando nuestra aplicación con los usuarios y haciendo cambios basados en esas pruebas. (Todavía no, casi, lo tengo)
- Me siento cómodo preparando una presentación técnica. (Todavía no, casi, lo tengo)
- Me siento cómodo dando una presentación técnica sobre mi trabajo. (Todavía no, casi, lo tengo)

## Experiencias de aprendizaje de profundización

Use estos Contenidos para ampliar el aprendizaje de los estudiantes. Se pueden usar como Contenidos extras fuera del aula.

### App Celebración

Invitará a los padres, a otros miembros de la escuela y a cualquier persona que haya sido entrevistada fuera de la clase a que vengan a una celebración. Los equipos pueden instalar cabinas donde puedan presentar sus aplicaciones y hablar sobre la experiencia.

## Sugerencias de evaluación

Se sugiere los siguientes indicadores para evaluar formativamente los aprendizajes:

- Presentan un proceso completo del trabajo
- Describen con claridad el proceso realizado
- Proponen aspectos a mejorar y oportunidades futuras