**HOJA DE TRABAJO**

**PROTOTIPADO**

|  |  |
| --- | --- |
| **OBJETIVO DE APRENDIZAJE** | (Este módulo, en su diseño inicial, no está asociado a Objetivos de Aprendizaje de la Especialidad, sino a Genéricos. No obstante, para su desarrollo, puede asociarse a un Objetivo de la Especialidad como estrategia didáctica). |
| **APRENDIZAJE ESPERADO** | **1** Diseña y ejecuta un proyecto para concretar iniciativas de emprendimiento, identificando las acciones a realizar, el cronograma de su ejecución y los presupuestos, definiendo alternativas de financiamiento y evaluando y controlando su avance. |
| **CRITERIOS DE EVALUACIÓN** | **1.2** Evalúa las oportunidades de emprendimiento, tomando en cuenta sus fortalezas y debilidades, y considerando el contexto, los recursos existentes y las normativas vigentes relacionadas.**1.3** Formula los objetivos para un plan de acción de una iniciativa de emprendimiento personal, productivo o social, considerando las condiciones del entorno y personales. |
| **OBJETIVOS DE APRENDIZAJE GENÉRICOS** | **A.** Comunicarse oralmente y por escrito con claridad, utilizando registros de habla y de escritura pertinentes a la situación laboral y a la relación con los interlocutores.**B.** Leer y utilizar distintos tipos de textos relacionados con el trabajo, tales como especificaciones técnicas, normativas diversas, legislación laboral, así como noticias y artículos que enriquezcan su experiencia laboral.**C.** Realizar las tareas de manera prolija, cumpliendo plazos establecidos y estándares de calidad, y buscando alternativas y soluciones cuando se presentan problemas pertinentes a las funciones desempeñadas.**D.** Trabajar eficazmente en equipo, coordinando acciones con otros in situ o a distancia, solicitando y prestando cooperación para el buen cumplimiento de sus tareas habituales o emergentes.**H.** Manejar tecnologías de la información y comunicación para obtener y procesar información pertinente al trabajo, así como para comunicar resultados, instrucciones e ideas.**J.** Emprender iniciativas útiles en los lugares de trabajo y/o proyectos propios, aplicando principios básicos de gestión financiera y administración para generarles viabilidad. |

**ACTIVIDAD**

El objetivo de esta actividad es que armen en papel el Producto Mínimo Viable. Para ello deben realizar las siguientes actividades.

**INVESTIGACIÓN**

Revisen el documento de convenciones de Google respecto al diseño **(06\_EYE\_Google\_Guia\_UX)**. También pueden investigar las recomendaciones y convenciones respecto al diseño disponible.

**ORGANIZACIÓN**

En función del Producto Mínimo Viable, en esta sección deberán definir qué pantallas tienen que crear. Agreguen en la tabla el nombre de la pantalla, una descripción indicando todo lo que se debe hacer, y en la última columna indiquen el enlace a la cual la pantalla permitirá acceso.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NOMBRE DE LA PANTALLA** | **DESCRIPCIÓN** | **ENLACE** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**DIAGRAMA DE FLUJO**

Como grupo de trabajo deberán crear un diagrama de flujo que detalle la experiencia de usuario de su solución tecnológica. Esto permitirá guiar a integrantes de otros equipos en el proceso de prueba de su proyecto. Si olvidaron cómo realizar un diagrama de flujo, revisen la guía de Diagramas de flujo **(06\_EYE\_Guia Diagramas de Flujo)**.

**PROTOTIPO**

Pídanle al profesor o profesora, las plantillas de prototipos. En función de las pantallas detectadas, armen los prototipos de papel. Una vez terminadas, tomen una foto a cada una para incorporar a la presentación que se hará en el segundo Hito de Evaluación. En contexto remoto, pueden usar Marvelapp, Invisionapp o incluso herramientas de dibujo como Jamboard.

**EVALUACIÓN DE USUARIO**

El prototipo que construimos ha sido diseñado para que el usuario evalúe. Para ello se usarán los prototipos, para evaluar la experiencia con usuarios(as). Para ello deberán formalizar los siguiente roles:

Para ello, deberán formalizar los siguientes roles:

* El **"usuario"** es la persona que no es del equipo y que está probando la aplicación en forma de prototipo de baja fidelidad. El usuario debe pretender ejecutar la **“aplicación”** presionando el prototipo con los dedos de la forma que tenga más sentido. La parte más importante es que el usuario debe decir en voz alta lo que está pensando mientras realiza sus acciones y hacer muchas preguntas si hay cosas que no entiende. También pueden ofrecer sugerencias útiles en nuestro formulario de crítica con oraciones que comienzan con "Me gusta ...", "Deseo ..." y "Me pregunto”.
* La **“computadora”** es la persona que está manipulando el prototipo de fidelidad en función de lo que está haciendo el usuario. Por ejemplo, si el usuario presiona un botón que debería hacer que la aplicación vaya a otra pantalla, la **“computadora”** quitaría la maqueta de la pantalla anterior y la reemplazaría con la maqueta de la siguiente pantalla. La **“computadora”** inicia la prueba presentando al usuario la primera pantalla de la aplicación.
* El **"narrador"** es la persona que realiza la prueba. Esta persona presentará a los miembros del equipo, la aplicación y su propósito; y le recordará al usuario que hable en voz alta mientras manipula la aplicación, así también le recordará a la **"computadora"** y a los **"observadores"** que no intenten guiar al usuario en lo que creen que es la forma correcta de usar la aplicación, a menos que el usuario solicite ayuda.
* Los **"observadores"** son los otros estudiantes del equipo. Observarán la interacción y escribirán en sus notas lo que ven que el usuario hace en respuesta a la computadora.

Una vez definidos los roles de equipo y seleccionado el usuario, comiencen a realizar la prueba del prototipo. Anoten los hallazgos en las siguientes tablas. Si tienen dudas de cómo hacerlo, revisen este video: <https://www.youtube.com/watch?v=a0OKmb7uAco>

**PRIMERA PARTE**

Pídanle al usuario que describa para qué cree es la aplicación y cómo sería a grandes rasgos la navegación, y traspasen esta información en la columna de “Lo que dijo el usuario” de la tabla que se muestra a continuación. En base a esa información, anoten en la columna “Lo que significa” todo lo relevante para entender lo que el usuario dijo, así como también las cosas que podrían mejorarse.

|  |  |
| --- | --- |
| **LO QUE EL USUARIO DIJO** | **LO QUE SIGNIFICA** |
|  |  |
|  |  |

**SEGUNDA PARTE**

Definan distintas tareas a realizar en su prototipo y soliciten al usuario realizarlas. Completen las observaciones en la tabla que se muestra a continuación.

Le recomendamos:

* Si eres la **“computadora”**, no realices funciones que no están desarrolladas en el prototipo.
* Como **“narrador”**, no explique funciones pues ahora la idea es observar que le pasara al usuario al intentar usarlo.
* Como **“narrador”**, recuérdale al **“usuario”** que debe pensar en voz alta contando todo lo que está pensando o intentando hacer, incluso si algo le gusta, le falta, le molesta, etc.
* Si puedes grabar la experiencia ideal para analizarla.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **TAREA** | **QUÉ ES LO QUE USUARIO TRATA DE HACER** | **REACCIONES DEL USUARIO** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |