	INSTITUCIÓN EDUCATIVA VILLA FLORA	CÓDIGO : ED-F-35	VERSIÓN N 2
	Taller - Guía	FECHA: 25-06-2020	

Marque el tipo de taller: Complementario ___ Permiso ___ Desescolarización ___ Otro: Trabajo en casa
 Asignatura(s): Media Técnica Grado: 11° Fecha: Semanas 5, 6, 7 y 8 P3

Docentes: Gloria Cecilia Rios Muñoz

Nombre y Apellidos de estudiante: _____

Semana 5,6.7 y 8

Propósito (indicador de desempeño):

- **Actitudinal:** Expone su proyecto final ante el grupo de trabajo de la media técnica y otros donde lo convoquen.
- **Conceptual:** Conoce la interfaz gráfica de cada uno de los programas y plataformas para el desarrollo de los proyectos.
- **Procedimental:** Representa mediante el desarrollo de proyectos el cumplimiento de las necesidades y los requerimientos del cliente en diferentes entornos y lenguajes de programación

Pautas para la realización del taller: (Seguir cada uno de los pasos de forma secuencial)

- Tener en cuenta que se dará continuidad al documento elaborado en Google Drive, de forma individual, llamado MTNombre_ApellidoPII, (Enviar nuevamente el enlace) y en hojas quienes lo hacen de forma física, donde contestarán las preguntas de la presente guía de forma individual.
- Elaborar el manual de usuario correspondiente al proyecto, anexar al documento final.
- Entrega Grupal de la página web con el proyecto integrado (Base de datos) y el documento del proyecto, pero deben publicar la evidencia de forma individual.
- Los archivos digitales de la página web, proyecto, base de datos y documento escrito, se deben almacenar en una carpeta con el nombre del proyecto y dentro de ella subcarpetas que requiera para guardar la información con de los entregables de los cuales deben comprimirlos para luego almacenarlos y adjuntarlos.
- Las preguntas se responden en el cuaderno digital Elaborar la Portada con Periodo III, para distinguirla y seguir desarrollando las preguntas o actividades allí y rotular con la fecha y las semanas 5, 6,7 y 8. Si trabaja de forma manual las actividades que se puedan tomar fotos y publicar.
- Apoyarse con los contenidos (textos, ejemplos, videos) enunciados en la presente guía.
- Participar en los encuentros sincrónicos programados.
- Si utiliza enunciados que no son de autoría, recuerde los derechos de autor, debe citar. Evite copiar y pegar, eso es Plagio
- Si presentan dudas e inquietudes, consultar mediante la mensajería de Edmodo, chat de Team o el correo electrónico.
- Todas las actividades de Media técnica deben ser publicadas como archivos adjuntos comprimidos, mediante fotos y enlaces de acuerdo al requerimiento en la plataforma Team en la pestaña **Tareas**, Asignación llamada Semana_5,6,7 y 8 MTPIII. O en Edmodo en la asignación creada Semana 5,6,7 y 8 PIII
- Es importante que publique las evidencias completas y no parcialmente.
- Prepárese en equipo para la socialización del proyecto, evento que se programará con otros grupos, docentes y directivos.

Describir ítems de evaluación del taller para el estudiante:

- **Actitudinal:** Socialización del su proyecto final ante el grupo de trabajo de la media técnica y otros donde lo convoquen. Y participación en la Maratón de programación. 100% (2 notas)
- **Conceptual:** Documento Final (Incluyendo el manual de usuario del proyecto). 100% (1 nota)
- **Procedimental:** Página Web – Proyecto integrado y Base de Dato. 100% (2 notas)

ACTIVIDADES:

Exploración

1. Un Manual de Usuario: es un documento de comunicación técnica que busca brindar asistencia a las persona que usan un sistema de información. Más allá de su especificidad, los autores de los manuales intentan brindar un lenguaje ameno y simple para llegar a la mayor cantidad posible de receptores.

Los manuales de usuario buscan dar a conocer los procesos que el usuario puede realizar con el sistema implantado. Para lograr esto, es necesario que se detallen todas y cada una de las características que tienen los programas y la forma de acceder e introducir información.

También permite a los usuarios conocer el detalle de qué actividades ellos deberán desarrollar para la consecución de los objetivos del sistema. Reúne la información, normas y documentación necesaria para que el usuario conozca y utilice adecuadamente la aplicación desarrollada.

Elementos del Manual de Usuario: El manual de usuario tiene como objetivo instruir al usuario en el uso del sistema y la solución de los problemas que puedan suceder en la operación y debe contener:

- Introducción
- Objetivos del sistema
- Guía de uso
- Sección de solución de problemas.
- E-mail o teléfonos de soporte técnico.

Introducción: Debe contener una pequeña descripción del Sistema. Como funciona, para que es, quien lo puede utilizar, etc.

Objetivos del Sistema: Trata de enumerar cuales son los propósitos generales del Sistema, para que fue creado, que es lo que se intenta solucionar con él.

Guía de Uso: Mediante capturas de pantallas, se le hace conocer al usuario el funcionamiento total del Sistema, para qué es que sirve cada elemento del Sistema, y todo lo que involucre su manejo.

Sección de Solución de Problemas:

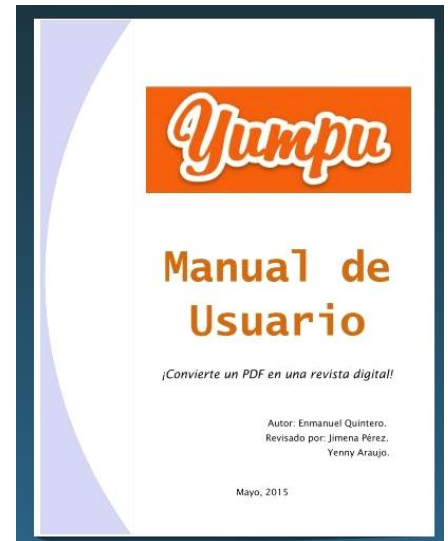
Es una pequeña sección en la que incluimos de la manera más explícita qué problemas o dudas con las más comunes que el usuario se puede encontrar y cómo es que se solucionan.

E-mail o teléfonos de soporte técnico:

Aquí solamente ponemos los datos de contacto de la persona encargada de proveer el soporte técnico al sistema, ya sea por correo electrónico o por teléfono.

Fuente: <https://arantxioworld.wordpress.com/elementos-de-un-manual-de-usuario/>

Fuente: <https://www.yumpu.com/es/document/read/39292637/manual-de-usuario-de-yumpu>



2. Si quieres saber más acerca del manual de usuario puedes ingresar al siguiente enlace de Prezi: <https://prezi.com/maqkbxm6ddc9/manual-de-usuario/>

3. Gestión de proyecto, es importante inicialmente saber que es un proyecto.

Según PMI (Project Management Institute). **Un proyecto** es una secuencia de actividades únicas, complejas y relacionadas teniendo un propósito o meta y que debe ser completada en un tiempo específico dentro de un presupuesto y de acuerdo a unas especificaciones dadas.

Para Jorge Parra. Un proyecto es una propuesta ordenada de acciones que pretenden la solución o reducción de la magnitud de un problema que afecta a un individuo o grupo de individuos y en la cual se plantea la magnitud, características, tipos y periodos de los recursos requeridos para completar la solución propuesta dentro de las limitaciones técnicas, sociales, económicas y políticas en las cuales el proyecto se desenvolverá. La elaboración de un proyecto consiste esencialmente en organizar un conjunto de acciones y actividades a realizar, que implican el uso y aplicación de recursos humanos, ambientales, financieros y técnicos en una determinada área o sector, con el fin de lograr ciertas metas u objetivos. En el proceso de formulación, quien lo hace organiza las ideas de una manera lógica, precisa los objetivos que puede alcanzar con su acción y concreta

las actividades específicas que necesita realizar. Formular un proyecto es ante todo un proceso creativo. (Parra, 2009)

Importancia de Desarrollar un Proyecto: Hoy en día la presentación de un proyecto es muy común ya que permite solucionar un problema, satisfacer necesidades, desarrollar capacidades y habilidades, resolver problemas dentro de un contexto determinado, entre otras.

El aprendizaje por proyectos es la mejor forma de desarrollar y fortalecer en el estudiante nuevos conocimientos, desarrollar sus habilidades, afianzar sus destrezas, motivar a aprender cosas nuevas, tener al estudiante motivado para que gestione su autoaprendizaje. En nuestro caso, el desarrollo de un proyecto se relaciona con todos los módulos y éstos a su vez permiten al estudiante involucrar todas las temáticas y afianzar sus conocimientos y al mismo tiempo ponerlos en práctica. Permitiendo el logro de las competencias propuestas. Para Parra (2009). Este tipo de trabajo permite enseñar y aprender, sobre la puesta en marcha de acciones concretas, a comprender e interpretar aspiraciones, problemas, necesidades y oportunidades, así como la forma de actuar ante los mismos. Lograda de esta forma, una clara comprensión de los hechos se constituye en la base para plantear soluciones, acordes a las particularidades del proponente, a su vez actor de su propia realidad. Al ser él mismo quien siente y percibe en su cotidianidad, la existencia de situaciones en espera de cambio, quien además piensa y concreta alternativas de acción, el grado de apropiación obtenido tanto del problema como de sus soluciones, permite que sean el individuo y las propias comunidades participantes quienes se responsabilizan y comprometan con los resultados esperados. Son los mismos actores del problema quienes personalmente asumen las acciones para el cambio.

Para tu orientación se plantean las siguientes preguntas que debes responder en tu Cuaderno Digital de Media Técnica de acuerdo a tu proyecto y de forma clara:

- | | |
|---|--|
| a) ¿Qué se quiere lograr con el proyecto? | f) ¿Con qué se cuenta? |
| b) ¿Por qué y para que se quiere lograr? | g) ¿Qué productos se van a obtener? |
| c) ¿Dónde se va a desarrollar? | h) ¿En cuánto tiempo se espera lograr? |
| d) ¿Quién o quienes lo va a desarrollar? | i) ¿Riesgos y posibilidades que el entorno ofrece? |
| e) ¿Cómo y por qué medios? (Acciones, insumos, recursos y condiciones). | |

La respuesta a estas preguntas permitirá y será una guía para comprender de forma clara la solución del problema o necesidad desarrollada.

Componentes del proyecto:

- **Descripción del problema, Interés o Necesidad:** La descripción del problema es la ambientación de la realidad en relación con el medio dentro del cual aparece. Presenta todos los puntos que unen circunstancia - problema en relación al proyecto.
- **Alcance:** Consiste en identificar con claridad y precisión los límites y los aspectos que serán objeto del proyecto.
- **Objetivos**
 - ✓ **Objetivo General:** Lo constituye el enunciado global sobre el resultado final que se pretende alcanzar (¿qué?, ¿dónde?, ¿para qué?), con un verbo en infinitivo. Precisa la finalidad del proyecto, en cuanto a sus expectativas más amplias. Son aquellos que expresan un logro sumamente amplio y son formulados como propósito general de estudio. Su redacción guarda mucha similitud con el título del proyecto.
 - ✓ **Objetivos específicos:** Representa los pasos que se han de realizar para alcanzar el objetivo general. Facilitan el cumplimiento del objetivo general, mediante la determinación de etapas o la precisión y cumplimiento de los aspectos necesarios de este proceso. Van con verbos en infinitivo.
- **Pregunta de Investigación o Hipótesis.** La pregunta de investigación es el primer paso para comenzar un proyecto. No se puede comenzar a redactar o preparar un proyecto, sino se tiene la pregunta de investigación identificada y debe ser concisa, alcanzable y relevante. La hipótesis indica lo que estamos buscando o tratando de probar y se definen como explicaciones tentativas del fenómeno investigado formuladas de manera de proposiciones.
- **El cronograma:** El objetivo de este punto es identificar las actividades del proyecto con orden y tiempos suficientes para llevar a buen término el desarrollo del trabajo propuesto.

- **Recolección de Información** Técnicas para recolección de datos. Aquí se describe una a una las técnicas utilizadas para la recolección de la información.
- **Marco teórico:** Se explica la fundamentación teórica que rodea a la problemática. - Se recomienda hacer una entrevista no formal para documentar marco teórico. - Seleccionar hechos conectados entre sí, mediante una teoría que de respuesta al problema formulado. - Se explica cuál es el avance tecnológico de la industria a la que se orienta la solución software.
- **Estado del arte (Proyectos similares):**
- **Identificación requisitos del sistema** : Se definen los requisitos a cerca de lo que debe hacer el sistema, las restricciones, como debe operar y como debe ser desarrollado; se debe especificar:
 - ✓ Requisitos Funcionales. Se debe describir los servicios que el sistema debe proporcionar al usuario. Por ejemplo: Gestionar información (Registrar, Guardar, Actualizar, Modificar, Imprimir, entre otros)
 - ✓ Requisitos No Funcionales. Se describen las características en cuanto a funcionalidad usabilidad, compatibilidad entre software y hardware. (Legible, Simple de usar, Interactivo, Colores adecuados, entre otros)
- **Desarrollo o Implementación** :Se debe presentar un prototipo funcional a cerca del proyecto o el sistema a desarrollar
- **Conclusiones:** Se describen los resultados obtenidos hasta el momento, se debe tener en cuenta los objetivos planteados para identificar objetivos resueltos y nuevos a proponer.
- **Bibliografía:** Se menciona cuáles son las fuentes bibliográficas para obtener información, como: libros, revistas, memorias de eventos, páginas Web y demás medios consultados para la elaboración de la propuesta.
- **Anexos** En este ítem, se ubica la información adicional. Por ejemplo: Ficha técnica de Entrevista – Encuesta - Guía de observación, manual de usuario, fotografías entre otros.

4. Socializar un proyecto: Presentar un proyecto o una idea a un grupo de personas es algo a lo que deberemos enfrentarnos en algún momento de nuestra vida. Para que el público pueda valorar el proyecto o la idea es imprescindible que te escuchen. Y para esto, es necesario que capturemos su atención. Pero, ¿cómo hacerlo? ¿Cómo lo hacían oradores como Martin Luther King o Steve Jobs? Solamente hay un truco: **preparación**. Y esto se consigue con esfuerzo, trabajo y dedicación.

Toma nota de los cinco puntos fundamentales que nos ofrece este [vídeo interactivo](#):



https://www.youtube.com/watch?v=E6StRLc38VU&feature=emb_logo&ab_channel=EduCaixaTV, para preparar la **presentación** de tu proyecto:

- a) **El entorno que quieres mejorar:** Es interesante explicar una **historia personal** que te haya motivado a desarrollar la idea que quieres exponer.
- b) **Explica tu solución:** A partir de la situación personal planteada, es el momento de presentar la solución para **mejorar** el entorno.
- c) **¿Por qué tu solución es buena?** No hay sitio para suposiciones, explica cómo se materializa tu idea, a quién le sirve, con datos concretos.
- d) **¿Por qué yo?** Habla desde el corazón, desde la **verdad** y ofrecerás un discurso **auténtico**, la única manera de convencer a tu **público**.
- e) **Llamada a la acción:** Explica qué necesitas para desarrollar tu proyecto, puede ser una cifra concreta de dinero, de objetos, etc. Y, después, es el momento de agradecer la oportunidad.

Tienes a tu disposición otros recursos que te serán de gran **utilidad** para preparar tus presentaciones, en este caso la página web.

Siempre debes tener muy claro lo que deseas expresar y responder de manera sencilla a las preguntas básicas: ¿Qué? ¿Quién? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Por qué?

Estructuración

5. Resuelve las preguntas citadas en la parte anterior en Gestión de proyectos en el cuaderno digital de Media Técnica con fecha. Nombre de la actividad o en hojas de block si lo está haciendo de forma física:
6. Teniendo en cuenta la información dada sobre el Manual de Usuario y los enlaces compartidos responda:
 - a. ¿Cuál es la importancia de un Manual de Usuario?
 - b. ¿Cuál es el propósito de un Manual de usuario?
 - c. ¿Qué tipo de información lleva un Manual de usuario?
 - d. ¿Cómo debe ser el lenguaje de un manual de usuario?

Transferencia

7. Hacer entrega del diseño de la página web donde se evidencie la aplicación de CSS y JAVA SCRIPT, con información concreta de su autoría (No al plagio) en referencia al proyecto de Media Técnica, debe tener buena ortografía y gramática. La Página web debe tener creado los siguientes citados en la anterior guía.
8. Hacer entrega del documento del proyecto de media Técnica en Word de acuerdo a la plantilla compartida al inicio del año lectivo con todos los avances trabajados hasta el momento. Debe estar actualizado con todos los elementos que se trabajaron. Recuerden incluir en anexos el manual de usuario del proyecto. Recuerden que el documento del proyecto debe estar publicado Google Drive en la carpeta de Media Técnica y compartido a todos los integrantes y al docente. (Compartir el enlace al correo: gloria.rios@ievillaflora.edu.co), team y Edmodo.
9. Hacer entrega de todos los archivos en carpetas comprimidas (Pagina Html, Base de datos, proyecto en java u otro lenguaje) por medio de la plataforma de Team y Edmodo.
10. Participar en la socialización del proyecto con tu equipo de trabajo por team (Se enviará programación), deben hacer su exposición con toda la ejecución del proyecto(Página web, proyecto y base de datos)

Recursos:

- Hojas, Cuaderno Digital MT Nombre_Apellido PIII, Google Drive, compartir el enlace
- Plataforma Team (Media Técnica), Edmodo
- Internet, Pc, Celular
- Enlace Manual técnico:
https://www.youtube.com/watch?v=dIkUEBAHP2g&feature=emb_rel_err&ab_channel=EZKORIAJC
- Programa Word, Google Drive - Lenguajes HTML, CSS, JS

Lista de Referencias:

- Jensen, S. (2008). *Cómo presentar para convencer: guía para cautivar e inspirar al público*. Profit Editorial. Metodología de la investigación, Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández
- Varas, M. (2000). Gestión de proyectos de desarrollo de software. *Departamento de Ingeniería Informática y Ciencias de la Computación-- Universidad de Concepción*.