

PROYECTO WEB CENTRADO EN USUARIO, INFORMATIVO Y PROMOCIONAL PARA EMPRENDEDORES U ORGANIZACIONES

SEMESTRE 2

Nivel Logro del semestre

Diseño y Desarrollo de sitio web, que tenga como objetivo ser un medio de promoción y entrega de información de los productos o servicios ofrecidos por emprendimientos, organizaciones o corporaciones, fortaleciendo sus relaciones con los clientes y creando nuevos contactos.

Tipología de proyecto: Sitios web informativos con foco en promoción, difusión de productos y/o servicios de emprendimientos, organizaciones o corporaciones.

1. INTRODUCCION AL PROYECTO SEMESTRAL

Este semestre se elaborará un proyecto consistente en el diseño de sitio web para un emprendimiento, organización o corporación cuya solución se centra en las necesidades y requerimientos de usuario, cumpliendo con estándares de usabilidad y accesibilidad. Para ello se trabajará colaborativamente durante el semestre con emprendimientos del perfil N2¹ o N3² del Centro de Desarrollo Mype (CDM) y/o Centro de Negocios Sercotec (CNS) de la sede, que se ajusten a los objetivos del proceso académico. Esta iniciativa será gestionada por Director de Carrera con el apoyo directo de la Dirección de Innovación y Vinculación de su Sede, que lidera la articulación de CDM y CNS.

En el caso que la Sede no cuente con Centro de Negocios o no se disponga dentro de las unidades antes mencionadas con el perfil de cliente- empresa requerido, el Director de Carrera podrá proponer trabajar con cliente (empresa, organización o fundación) que cumpla con el perfil y signifique una relación estratégica tanto para la Sede y/o Escuela, el cual deberá ser presentado a la Escuela y a la Dirección de Innovación y Vinculación de su Sede.

Considerando que la **asignatura Taller de Experiencia de Usuario es la asignatura hito parcial**, es fundamental velar por la correcta aplicación de competencias adquiridas en el semestre anterior integrando aprendizajes asociados a elementos visuales de composición responsiva, lenguajes semántico y hojas de estilo.

La articulación de las asignaturas en torno al proyecto, se relacionan de la siguiente forma:

¹ N2: Personas con empresa(s) en marcha. Estos pueden acudir, entre otras razones, porque: 1) buscan oportunidades o formas de expandir o mejorar sus negocios; 2) tienen un problema específico o necesidad que debería ser resuelta; y/o 3) están atravesando por una crisis de mercado y/o buscan incorporar nuevos conocimientos y herramientas que les permitan mejorar su competitividad, crecer y asegurar su sostenibilidad en el tiempo.

² N3: Clientes que tienen una empresa en operación y que poseen un alto potencial de crecimiento demostrando capacidad de aumento en ventas, generación de empleo, con una contribución al medio ambiente o al bienestar armónico de un territorio específico (impacto socio-ambiental). A su vez requieren innovar en sus productos y/o procesos para acelerar su crecimiento.

El proyecto será liderado en la asignatura de **Taller de Experiencia de Usuario**, en la que se aplicarán métodos, técnicas y herramientas user experience UX, arquitectura de información AI, diseño de interfaces UI, Diseño de interacción IxD y integrarán lenguajes de programación interactivo (Javascript).

La primera unidad de aprendizaje se desarrollará el dibrief del proyecto, que incluye benchmarking, arquitectura de la información y mapa de navegación. Posteriormente en la segunda unidad de aprendizaje se aborda el diseño y desarrollo de Wireframe y Mockup del sitio web, finalizando en la tercera unidad de aprendizaje con el desarrollo del sitio, aplicando lenguajes semánticos y lenguajes de programación interactivo, proporcionados por la asignatura Programación Interactiva.

En paralelo en la asignatura de **Diseño de Interfaces Digitales** desarrollará contenidos propios de su programa instalando los fundamentos y técnicas de experiencia de usuario, apoyando directamente al Taller de Experiencia de Usuario en el desarrollo de cada una de las etapas del proyecto

Recursos para el aprendizaje (favorecer recurso digital)

- Título: Diseño UX: guía completa. Disponible en: <https://attachmedia.com/guia-ux/>
Autor: Attachmedia
- Título: Diseño de Experiencia de Usuario: etapas, actividades, técnicas y herramientas. Disponible en: <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/uxd.htm>
Autor: Ronda León, Rodrigo
Año: 2013
- Título: ¿Cómo pasamos de contenidos sin forma a mapas de navegación?. Disponible en: <https://blog.ida.cl/disenio/como-agrupar-contenidos-sueltos-en-mapas-de-navegacion/>
Autor: Exss, Katherine
Año: 2014
- Título: Diseño de interfaces a la medida de los usuarios. Disponible en: <https://blog.ida.cl/disenio/disenio-interfaces-la-medida-los-usuarios/>
Autor: Martin, Maximiliano
Año: 2016
- Título: JavaScript tutorial. Disponible en: <https://www.w3schools.com/js/default.asp>
Autor: W3Schools
- Título: jQuery API. Disponible en: <https://api.jquery.com/>
Autor: Jquery
- Título: Recomendaciones y estándares de la World Wide Web. Disponible en: <https://www.w3c.es/>
Autor: W3C España

- Título: Herramientas para medir la usabilidad de un sitio web. Disponible en: <https://blog.ida.cl/diseño/herramientas-usabilidad-sitio-web/>
Autor: Pizarro, Natalia
Año: 2015

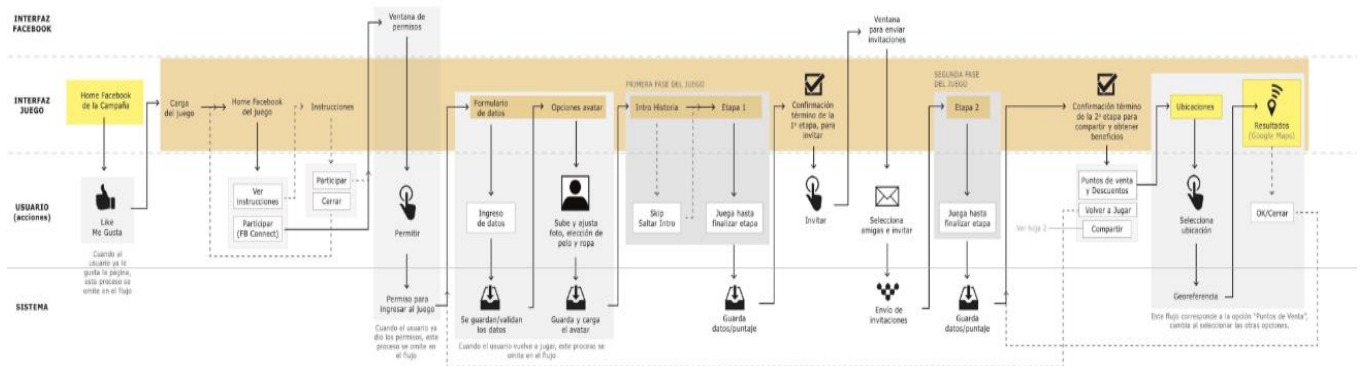
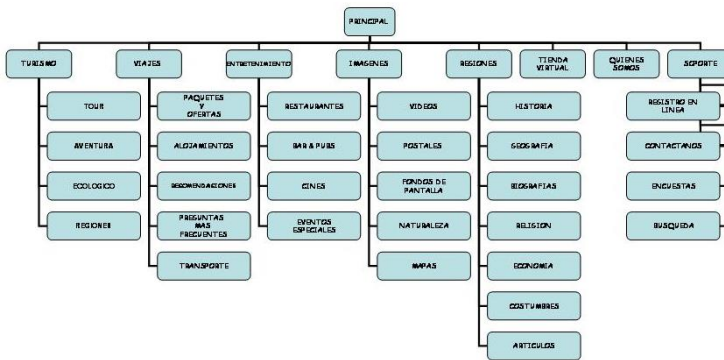
2. PLANIFICACIÓN ASIGNATURAS DEL SEMESTRE ASOCIADAS AL PROYECTO

ASIGNATURA	HR / S	AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Taller de Experiencia de Usuarios	108/6	U1 Dibrief (incluye benchmarking) Arquitectura de la información y Mapa de navegación				U2 Wireframes Mockup				U3 Diseño y Desarrollo sitio web											
Diseño de Interfaces Digitales	72/4	U1 Arquitectura de la información				U2 Elementos de Interacción				U3 Diseño de Interfaces											
Programación Interactiva	90/5	U1 JavaScript como lenguaje cliente				U2 Manipulación del DOM por medio de JavaScript				U3 Sitio web Interactivo con galerías externas											

3. ACTIVIDADES ASOCIADAS AL PROYECTO SEMESTRAL.

Etapas del Proyecto	ACTIVIDADES CLAVES	EVIDENCIAS	Taller de Experiencia de Usuario	Diseño de Interfaces digitales	Programación Interactiva
DIBRIEF	Identificar objetivos del cliente, las necesidades de los usuarios y características del mercado mediante herramientas UX	Dibrief (incluye benchmarking)	U1		
	Analizar propuesta de valor del cliente, de la competencia especifica contextos de uso e incluir planificación de actividades				
AI+UI+IXD	Elaborar propuesta de estructura de navegación indicando los principales conceptos incluidos en el espacio de información y sus interrelaciones	Arquitectura de la información y Mapa de navegación	U1	U1	
	Diseñar wireframe para plataformas web y mobiles	Wireframes Elementos de Interacción	U2	U2	
	Diseñar partituras de interacción que permiten la visualización del dialogo persona, interfaz y sistema				
	Diseñar Mockup según requerimientos de diseño del brief y normas de accesibilidad	Diseño de Interfaces Mockup	U2	U3	
Diseñar Mockup adaptable a plataformas web, smart tv, wareables sin perder los atributos de diseño, interacción y navegación.					
DESARROLLO SITIO WEB	Programar en HTML sitio web para multi plataformas según los requerimientos de diseño y aplicando estándares de la W3C	Diseño y Desarrollo sitio web	U3		
	Programar en CSS sitio web para multi plataformas según los requerimientos de diseño del brief y aplicando estándares de la W3C.				
	Programar codificación de funciones (javascript) según requerimientos de diseño	Sitio web Interactivo con galerías externas			U3

4. EJEMPLOS EVIDENCIAS PROYECTO SEMESTRAL



Partitura realizada por Sofia Savoy en Digitaria (2012).

5. OBSERVACIONES

La asignatura común de **Metodología de la creatividad**, no se articula directamente al proyecto semestral, ya que instala en los estudiantes habilidades transversales asociadas a la aplicación de técnicas creativas para la generación de ideas, las que se aplicarán en todos los talleres dentro de la etapa de ideación del proceso de diseño, para llevar a cabo propuestas más creativas e innovadoras, permitiendo darle valor y competitividad en el mercado.

Por su parte la asignatura **Programación Interactiva**, trabaja en diversos casos y ejercicios durante el semestre, con el fin de instalar los aprendizajes que se aplican en la 3era etapa del proyecto semestral, que lidera el Taller de Experiencia de Usuario.

El proyecto de integración semestral contempla no solo el trabajo y avance articulado de las asignaturas del mismo nivel para el desarrollo de una solución a un problema o temática, sino también considera la articulación de procesos de retroalimentación y evaluación, para lo cual se espera que los docentes se coordinen para generar o adaptar instrumentos de evaluación integrados cuando corresponda o bien coordinar el momento de la evaluación a modo de comisión cuando sea necesario.

Para casos de estudiantes que no vayan al día con las asignaturas que se articulan en este segundo semestre, cada sede definirá la estrategia de integración del proyecto para estos casos.

ANEXO

En el contexto de un año académico particular se plantean las siguientes orientaciones asociadas a la metodología de implementación de clases en modalidad remota.

Dinámica implementación clases en plataformas de comunicación remota

La implementación de clases requiere de una estructura que defina momentos de **inicio, desarrollo y cierre** con el fin generar una experiencia ordenada y clara para los estudiantes que les permita gatillar su atención, relacionar y aplicar los conceptos en juego y propiciar instancias para el planteamiento de consultas a través de espacios de retroalimentación individual o grupal.

Atendiendo a que esta condición también debemos aplicarla dentro de plataformas de comunicación remota ya sea de manera sincrónica o asincrónica, se hace necesario especificar aspectos que el docente debe considerar en la planificación e implementación de su clase:

- ✓ **Horario:** Se debe establecer un horario de las clases virtuales sincrónica que permita tener contacto directo con los estudiantes correspondiente a un 20% o 50 % de las horas presenciales de la asignatura. Para las asignaturas que tienen programadas 3 horas pedagógicas presenciales semanales corresponderá una conexión sincrónica de 80% a 100%. La clase estará estructurada para que el contacto sincrónico (reunión virtual) tenga un horario fijo, dentro de la clase.
- ✓ **Canales de Comunicación:** Se deben explicitar los canales formales de comunicación con los estudiantes: Microsoft Teams Correo electrónico AAI (Ambiente Aprendizaje Inacap)
- ✓ **Metodología de Trabajo:**

Respecto a las dinámicas de trabajo es necesario consideré el nivel de autonomía de los estudiantes en relación al nivel que cursan junto a las características de las asignaturas, aquellas que demandan un trabajo dirigido y aquellas que se pueden desarrollar con mayor autonomía.

 - Cargar material en archivos del grupo creado en plataforma teams previo a la clase. Los videos estarán en la pestaña Stream (también se pueden encontrar en aplicaciones Office 365)
 - Las tareas, su información y forma de entrega estarán ubicadas en la pestaña "Tareas" de Teams, con la fecha y horario designado para cada tarea.
 - La forma de realizar la clase, corresponderá a módulos, que tendrán objetivos específicos los cuales deben ser explicados a los estudiantes.
 - La información principal siempre estará en publicaciones, del canal general.
 - Las consultas se realizarán en el chat del video streaming, en el horario que el docente especifique durante la clase.
 - Las correcciones evaluación formativa, se harán en la pestaña archivos.

- El resultado y la retroalimentación de la evaluación sumativa se entregará a través de la pestaña "Tareas" de Teams. Además, el resultado de la evaluación estará en el sistema de Inacap.

*Si algún alumno tiene problemas de conexión, los archivos, publicaciones y los videos estarán en el equipo de la asignatura. Además, los podrán encontrar en el AAI de la asignatura y también será enviados por correo.

✓ **Roles y reglas de comportamiento:**

- Contemplar saludo de inicio con cámara para conectar y romper el hielo.
- El estudiante es responsable de revisar todos los archivos y las tareas asignadas, ya que, aunque no se pueda conectar en el horario establecido, toda la información estará disponible en Teams, correo electrónico y Ambiente de Aprendizaje Inacap.
- Si se detecta algún comentario fuera de lugar u ofensivo en "publicaciones" o el "chat de streaming", el alumno será bloqueado para intervenir y solo quedará como oyente. Se darán dos advertencias y se procederá al bloqueo. En ese caso deberá enviar un correo, para activarlo nuevamente.
- Para las clases sincrónicas, contemple mini recreos de 5 a 10 minutos, para realizar una pausa activa.

Modelo didáctico Clase Invertida

Aplicar modelo de clase invertida en la planificación de cada asignatura, para privilegiar el trabajo dinámico e integrador en sala de clase, junto con favorecer el rol activo del estudiante en su proceso de aprendizaje.

A continuación, algunos lineamientos para el diseño de este modelo de clases:

- El tiempo en sala de clases se centra en la interacción y aplicación de los contenidos en el desarrollo de proyectos, debates o ejercicios.
- Los contenidos o demostraciones que tradicionalmente se exponen en clases, se presentan a los estudiantes en formato video, podcast, presentaciones, guías etc.



Sitios web recomendados:

<https://www.theflippedclassroom.es/>

<https://www.aulaplaneta.com/2015/05/12/recursos-tic/40-herramientas-para-aplicar-la-metodologia-flipped-classroom-en-el-aula-infografia/>

<https://www.u-planner.com/es/blog/aula-invertida-6-tipos>