

## Matriz de Diseño Instruccional – MDI (uso exclusivo del docente de aula)

### Cómo está estructurada

- Está elaborada para las 18 semanas de clases y de acuerdo al programa de asignatura.
- Contiene los Aprendizajes esperados, Criterios de evaluación y Contenidos mínimos obligatorios.
- Está organizada en sesiones de 135 minutos.
- Para cada sesión o sesiones se describe la actividad central y su tiempo de duración, y considera ORIENTACIONES Y SUGERENCIAS que facilitan su implementación.
- En algunos casos encontrará TAREAS que deben desarrollar los estudiantes fuera del aula.

### Cómo se usa

- Revise la MDI e identifique las actividades que utilizan Recursos de Apoyo al Aprendizaje (RAA), Instrumentos de evaluación y Recursos de Apoyo a la Docencia (RAD).
- Identifique en su AVD los recursos mencionados.
- Revise en la MDI las ORIENTACIONES Y SUGERENCIAS para el docente, para anticipar la organización de la clase, la asignación de tareas o E-Actividades y la disponibilidad de los equipos, insumos y software a utilizar.
- Identifique en su MDI las sesiones en las que se realizan las evaluaciones formativas y sumativas, de manera de asegurar que tendrá el tiempo disponible para evaluar de manera efectiva.
- En relación a las TAREAS, tenga presente que las E-Actividades requieren del uso del AAI por los alumnos para entregar, interactuar o descargar.
- Si no alcanza a terminar una actividad de aprendizaje en el tiempo planificado, usted debe continuar en la siguiente sesión, teniendo presente la distribución del tiempo en 18 semanas.

### Inicio y Cierre de cada sesión (estas actividades quedan a determinación del docente de aula)

- Usted debe incorporar actividades de INICIO y CIERRE por sesión. Se recomienda que tome de 10 a 15 minutos para iniciar y de 10 a 15 minutos para cerrar.
- Las actividades de inicio:
  - ✓ Tienen como propósito vincular las temáticas y aprendizajes de la sesión(es) anterior(es).
  - ✓ Deben considerar la presentación de los propósitos de la sesión a realizar.
- Las actividades de cierre:
  - ✓ Tienen como propósito precisar las ideas, conceptos y aprendizajes centrales tratados durante la sesión.
  - ✓ Deben propiciar la reflexión por parte de los estudiantes, respecto de lo aprendido.

<b>Asignatura:</b> Taller Integral Web & Mobile	<b>Código:</b> DIIW04	<b>Semestre:</b> 4
<b>Horas totales:</b> 108	<b>N° de estudiantes por sección:</b> 20	

Actividades mínimas obligatorias sesión 1	Orientaciones y sugerencias
<p>En la primera sesión los estudiantes deben revisar <b>aspectos administrativos</b> con orientaciones del docente, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisan el programa de asignatura, su ubicación en la malla y qué se espera que aprendan.</li> <li>• Revisan y/o plantean consultas respecto del uso del Ambiente de Aprendizaje (AAI): secciones, foro y consultas y la forma en que deben rescatarlas y entregarlas.</li> <li>• Acuerdan las fechas de las entregas de trabajos y de las evaluaciones formativas y sumativas.</li> <li>• Orienta a los estudiantes en la búsqueda de temáticas para realizar el proyecto final</li> <li>• Explica la importancia del desarrollo de brief para la producción del proyecto final</li> <li>• Analizan propuestas de productos digitales desarrollados en el mercado</li> </ul> <p style="text-align: right;">(90 minutos)</p>	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza dinámica de presentación.</li> <li>• Demuestra acceso a AAI y revisa las secciones. Especifica la utilidad del foro “Consultas al profesor” e informa la metodología de entrega de tareas.</li> <li>• Presenta el programa de asignatura y lo enlaza con las expectativas de los estudiantes (recordar ubicación en la malla).</li> <li>• Entrega orientaciones respecto a la bibliografía, indicando acceso desde la Red de Bibliotecas de INACAP.</li> <li>• Agenda las fechas de las evaluaciones sumativas y formativas de la asignatura. Recuerde que cuenta con el 20 % del total de evaluaciones a libre disposición, lo que podrá utilizar en evaluaciones formativas, entregas especiales, avances, correcciones, etc.</li> <li>• Informa otros aspectos administrativos de interés, por ejemplo, horario de atención de consultas por intermedio del AAI.</li> <li>• Se trabajará con un Brief el que se encuentra inserto en guía de formulación de proyecto.</li> </ul>

<b>Unidad de aprendizaje 1:</b> Desarrollo de la propuesta conceptual del proyecto final	<b>Horas asignadas:</b> 27+ 3 para ES1= 30 hrs.	<b>N° de sesiones:</b> 10
<b>Fecha inicio:</b>	<b>Fecha término:</b>	

**Aprendizaje esperado:**

1.1.- Propone un proyecto de diseño en el ámbito web responsive en base a requerimientos, utilizando diversas fuentes de información, considerando usuario, contexto y mercado. (Pensamiento crítico, Nivel 2).

Crterios de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	N° Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
<p>1.1.1.- Evalúa contextos y oportunidades para el desarrollo de un producto digital a partir de las posibilidades existentes en el mercado.</p> <p>1.1.2.- Fundamenta oportunidad de diseño y espacio vacante que aspira el proyecto o solución digital a partir de un brief.</p> <p>1.1.3.- Propone alternativas de solución digital definiendo marco conceptual, para el desarrollo y producción del producto digital.</p> <p>1.1.4.- Elabora argumentos que sustentan las decisiones tomadas ante problemáticas académicas y de su profesión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estructura de un proyecto digital:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Brief de requerimientos.</li> <li>Objetivos de un proyecto.</li> <li>Mapas conceptuales.</li> <li>Perfiles de usuarios.</li> <li>Modelo canvas.</li> <li>Design thinking.</li> </ul> </li> </ul>	S2	<p><b>INICIO:</b> 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Guía formulación de proyecto 1: Propuesta de proyecto.</b> Los alumnos en pareja, desarrollan su proyecto, indicando la problemática, objetivos, metodología a utilizar, grupo objetivo o perfil de usuarios, oportunidad de diseño, arquitectura de la información y los resultados que esperan obtener.</li> </ul> <p>(420 minutos)</p> <p><b>CIERRE:</b> 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p><b>TAREA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los alumnos realizan avances, correcciones y ajustes a sus proyectos según orientaciones del docente en clases.</li> </ul>	<p><b>Aspectos formales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente debe recordar a los alumnos descargar glosario desde el AAI.</li> </ul> <p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Contextualiza en la formulación de proyectos Web Responsivos.</li> <li>Presenta proyectos web &amp; mobile en diferentes contextos y usuarios.</li> <li>Muestra diferentes herramientas para recopilar información y tomar decisiones referentes al proyecto.</li> <li>Presenta y explica <b>Guía formulación de proyecto: Etapa 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presenta los criterios e instrumentos de la evaluación formativa 1 (EF1) y sumativa 1 (ES1)</li> </ul> </li> <li>Orienta el trabajo en aula, realizando comentarios y retroalimentación del desempeño de los alumnos.</li> </ul> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Guía formulación proyecto 1: Propuesta de proyecto.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Brief requerimientos proyecto final.</li> <li>Rúbrica 1: Propuesta proyecto.</li> <li>Índice Informe</li> </ul> </li> </ul>
		S6		

**Aprendizaje esperado:**

1.1.- Propone un proyecto de diseño en el ámbito web responsive en base a requerimientos, utilizando diversas fuentes de información, considerando usuario, contexto y mercado. (Pensamiento crítico, Nivel 2).

Criterios de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	N° Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
			<p><b>CIERRE:</b> 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p><b>TAREA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes deben traer impreso para la próxima sesión rúbrica 1y guía de formulación de proyecto etapa 1.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sugiere y da orientaciones para el desarrollo y/o evaluación formativa del aprendizaje esperado a partir de los criterios de evaluación.</li> </ul> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Guía formulación proyecto 1: Propuesta de proyecto.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Brief requerimientos proyecto final.</li> <li>Rúbrica 1: Propuesta proyecto.</li> <li>Índice Informe</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Indica a los estudiantes que para la próxima sesión deben traer impresa rúbrica 1 y guía de formulación de proyecto 1: Propuesta proyecto.</li> </ul>
<p>1.1.1.- Evalúa contextos y oportunidades para el desarrollo de un producto digital a partir de las posibilidades existentes en el mercado.</p> <p>1.1.2.- Fundamenta oportunidad de diseño y espacio vacante que aspira el proyecto o solución digital a partir de un brief.</p> <p>1.1.3.- Propone alternativas de solución digital definiendo marco conceptual, para el desarrollo y producción del producto digital.</p> <p>1.1.4.- Elabora argumentos que sustentan las decisiones</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estructura de un proyecto digital: <ul style="list-style-type: none"> <li>Brief de requerimientos.</li> <li>Objetivos de un proyecto.</li> <li>Mapas conceptuales.</li> <li>Perfiles de usuarios.</li> <li>Modelo canvas.</li> <li>Design thinking.</li> </ul> </li> </ul>	<p>S7</p>	<p><b>INICIO:</b> 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Aplicación Evaluación formativa 1 (EF1).</b></li> </ul> <p>Los alumnos en duplas entregan un informe de análisis por medio de una presentación con recursos de apoyo visual, fundamentando los contextos donde se implementará su proyecto, oportunidad de diseño, publico objetivo, por medio de un brief de proyecto.</p> <p style="text-align: right;">(105 minutos)</p> <p><b>CIERRE:</b> 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p>	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Orienta el desarrollo de la evaluación formativa 1 de acuerdo al Brief etapa 1.</li> <li>Resuelve dudas de los estudiantes.</li> <li>Controla el tiempo de presentaciones otorgando 10 minutos por presentación.</li> </ul> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Guía formulación proyecto 1: Propuesta de proyecto.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Brief requerimientos proyecto final.</li> <li>Rúbrica 1: Propuesta proyecto.</li> <li>Índice Informe</li> </ul> </li> </ul>

**Aprendizaje esperado:**

1.1.- Propone un proyecto de diseño en el ámbito web responsive en base a requerimientos, utilizando diversas fuentes de información, considerando usuario, contexto y mercado. (Pensamiento crítico, Nivel 2).

Criterios de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	N° Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
tomadas ante problemáticas académicas y de su profesión.		S8	<p><b>INICIO:</b> 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los alumnos reciben retroalimentación en parejas analizan y corrigen la fundamentación del proyecto final, según las observaciones del docente. (105 minutos)</li> </ul> <p><b>CIERRE:</b> 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p><b>TAREA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los alumnos realizan avances, correcciones y ajustes a sus proyectos según orientaciones del docente en clases.</li> </ul>	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Retroalimenta EF1 considerando la presentación de las parejas de estudiantes de acuerdo a la Rúbrica 1: Propuesta de proyecto final.</li> </ul> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Guía formulación proyecto 1: Propuesta de proyecto.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Brief requerimientos proyecto final.</li> <li>Rúbrica 1: Propuesta proyecto.</li> <li>Índice Informe</li> </ul> </li> </ul>
		S9	<p><b>INICIO:</b> 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Aplicación Evaluación Sumativa 1 (ES1) (15%).</b> Los alumnos en duplas entregan un informe de análisis ajustado según correcciones, por medio de una presentación con recursos de apoyo visual, fundamentando los contextos donde se implementará su proyecto, oportunidad de diseño, publico objetivo, por medio de un brief de proyecto. (105 minutos)</li> </ul> <p><b>CIERRE:</b> 10 a 15 min, (diseñado por docente de aula).</p>	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Revisa las instrucciones de la evaluación sumativa de acuerdo a Brief y guía de formulación de proyecto: propuesta de proyecto final.</li> <li>Indica que cada dupla cuenta con 15 minutos para presentar los proyectos de forma oral.</li> <li>Aplica instrumento de evaluación: Rúbrica 1: Propuesta de proyecto final.</li> </ul> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Guía formulación proyecto 1: Propuesta de proyecto.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Brief requerimientos proyecto final.</li> <li>Rúbrica 1: Propuesta proyecto.</li> <li>Índice Informe</li> </ul> </li> </ul>

**Aprendizaje esperado:**

1.1.- Propone un proyecto de diseño en el ámbito web responsive en base a requerimientos, utilizando diversas fuentes de información, considerando usuario, contexto y mercado. (Pensamiento crítico, Nivel 2).

Criterios de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	N° Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
<p>1.1.1.- Evalúa contextos y oportunidades para el desarrollo de un producto digital a partir de las posibilidades existentes en el mercado.</p> <p>1.1.2.- Fundamenta oportunidad de diseño y espacio vacante que aspira el proyecto o solución digital a partir de un brief.</p> <p>1.1.3.- Propone alternativas de solución digital definiendo marco conceptual, para el desarrollo y producción del producto digital.</p> <p>1.1.4.- Elabora argumentos que sustentan las decisiones tomadas ante problemáticas académicas y de su profesión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estructura de un proyecto digital:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Brief de requerimientos.</li> <li>○ Objetivos de un proyecto.</li> <li>○ Mapas conceptuales.</li> <li>○ Perfiles de usuarios.</li> <li>○ Modelo canvas.</li> <li>○ Design thinking.</li> </ul> </li> </ul>	<p>S10</p>	<p><b>INICIO:</b> 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Retroalimentación ES1.</b> Los alumnos reflexionan y corrigen a partir de sus aciertos y dificultades, aclarando dudas con el docente. (105 minutos)</li> </ul> <p><b>CIERRE:</b> 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p>	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Retroalimenta ES1 de la propuesta de proyecto de acuerdo a la Rúbrica 1: Propuesta de proyecto final.</li> </ul> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica 1: Propuesta proyecto.</li> </ul>

<b>Unidad de aprendizaje 2: Diseño visual del proyecto final.</b>	<b>Horas asignadas: 33 + 3 para ES2= 36 hrs.</b>	<b>N° de sesiones: 12</b>
<b>Fecha inicio:</b>	<b>Fecha término:</b>	

**Aprendizaje esperado:**

2.1.- Desarrolla prototipos de sitio web, considerando elementos de usabilidad y experiencia de usuario, generando soluciones y alternativas innovadoras y pertinentes. (Pensamiento creativo, Nivel 2)

CrITERIOS de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	N° Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
<p>2.1.1.- Evalúa alternativas de solución seleccionando la más viable de acuerdo a las tendencias del mercado y usuario.</p> <p>2.1.3.- Diseña producto digital, acorde con la estructura de contenidos, interacción y diseño visual.</p> <p>2.1.4.- Identifica alternativas de solución o acciones innovadoras y pertinentes al ámbito académico o de su profesión, de acuerdo a las necesidades o desafíos planteados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos de la experiencia de usuario                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Arquitectura de información.</li> <li>○ Diseño de interacción.</li> <li>○ Diseño de información</li> <li>○ Diseño de navegación</li> <li>○ Diseño de interfaz</li> <li>○ Diseño visual</li> <li>○ Estrategia Mobile-first.</li> </ul> </li> </ul>	<p>S11 S12 S13</p>	<p><b>Inicio:</b> 10 a 15 minutos. (diseñado por docente de aula)</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Guía formulación de proyecto 2: Propuesta de diseño.</b> Los alumnos en pareja elaboran mapas conceptuales, moodboard, para definir los lineamientos de diseño de su proyecto.</li> <li>• Los alumnos desarrollan distintas alternativas de diseño digital, según brief de requerimientos, moodboard y mapas conceptuales, seleccionando la más viable</li> </ul> <p style="text-align: right;">(315 minutos)</p> <p><b>Cierre:</b> 10 a 15 minutos. (diseñado por docente de aula)</p> <p><b>TAREA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos realizan avances, correcciones y ajustes a sus proyectos según orientaciones del docente en clases.</li> </ul>	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contextualiza al desarrollo de sitios web, mostrando ejemplos de UX e innovación.</li> <li>• Presenta etapas de la producción web basado en la experiencia de usuario.</li> <li>• Expone diferentes propuestas web orientados en la visualidad, conceptualización, diseño y usabilidad.</li> <li>• Muestra diferentes herramientas para el desarrollo de wireframes, wireflow y prototipos de diseño para el proyecto final.</li> <li>• Presenta desde AAI Guía de formulación de proyecto 2 y rúbrica 2.</li> <li>• Orienta el trabajo en aula, realizando comentarios y retroalimentación del desempeño de los alumnos.</li> </ul> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Guía formulación proyecto 2: Propuesta de diseño.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Brief requerimientos proyecto final.</li> <li>○ Rúbrica 2: Propuesta de diseño</li> <li>○ Índice informe</li> </ul> </li> </ul>

**Aprendizaje esperado:**

2.1.- Desarrolla prototipos de sitio web, considerando elementos de usabilidad y experiencia de usuario, generando soluciones y alternativas innovadoras y pertinentes. (Pensamiento creativo, Nivel 2)

Criterios de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	N° Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
<p>2.1.2.- Propone wireframe, según requerimientos heurísticos de usabilidad y experiencia de usuario. 2.1.3.- Diseña producto digital, acorde con la estructura de contenidos, interacción y diseño</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos de la experiencia de usuario                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Arquitectura de información.</li> <li>○ Diseño de interacción.</li> <li>○ Diseño de información</li> <li>○ Diseño de navegación</li> <li>○ Diseño de interfaz</li> <li>○ Diseño visual</li> <li>○ Estrategia Mobile-first.</li> </ul> </li> </ul>	<p>S14 S15 S16 S17</p>	<p><b>Inicio:</b> 10 a 15 minutos. <b>(diseñado por docente de aula)</b></p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Guía formulación de proyecto 2: Propuesta de diseño.</b> Los alumnos en pareja desarrollan propuestas de diseño seleccionada considerando viabilidad, según brief de proyecto, enfocado en la usabilidad y la experiencia de usuario, elaborando wireframe, wireflow y prototipos para diferentes formatos de pantalla. (420 minutos)</li> </ul> <p><b>Cierre:</b> 10 a 15 minutos. <b>(diseñado por docente de aula)</b></p> <p><b>TAREA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes deben traer impreso para la próxima sesión rúbrica 2 y guía de formulación de proyecto etapa2.</li> </ul>	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contextualiza al desarrollo de sitios web responsivos.</li> <li>• Retroalimenta el uso de Experience design.</li> <li>• Presenta y revisa junto a sus estudiantes Guía formulación de proyecto 2.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Presenta los aprendizajes esperados, criterios e instrumentos de la evaluación formativa 2 (EF2) y sumativa 2 (ES2)</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Guía formulación proyecto 2: Propuesta de diseño.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Brief requerimientos proyecto final.</li> <li>○ Rúbrica 2: Propuesta de diseño</li> <li>○ Índice informe</li> <li>○ Lámina de presentación</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Indica a los estudiantes que para la próxima sesión deben traer impresa rúbrica 2 y guía de formulación de proyecto 2.</li> </ul>
<p>2.1.1.- Evalúa alternativas de solución seleccionando la más viable de acuerdo a las tendencias del mercado y usuario. 2.1.2.- Propone wireframe, según requerimientos heurísticos de usabilidad y experiencia de usuario. 2.1.3.- Diseña producto digital, acorde con la estructura de contenidos, interacción y diseño visual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos de la experiencia de usuario                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Arquitectura de información.</li> <li>○ Diseño de interacción.</li> <li>○ Diseño de información</li> <li>○ Diseño de navegación</li> <li>○ Diseño de interfaz</li> </ul> </li> </ul>	<p>S18 S19</p>	<p><b>INICIO:</b> 10 a 15 min. <b>(diseñado por docente de aula)</b></p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Evaluación formativa 2 (EF2):</b></li> <li>• Los alumnos en duplas presentan un informe de avance por medio de una exposición con recursos de apoyo, las distintas alternativas de diseño, según análisis y correspondencia del brief formulado por las parejas en la unidad 1, identificando la alternativa más innovadora y viable. (210 minutos)</li> </ul>	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisa las instrucciones de la evaluación sumativa 2 de acuerdo brief y guía de formulación de proyecto.</li> <li>• Aplica instrumento de evaluación: Rúbrica 2: Propuesta de diseño</li> </ul> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Guía formulación proyecto 2: Propuesta de diseño.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Brief requerimientos proyecto final.</li> <li>○ Rúbrica 2: Propuesta de diseño</li> <li>○ Índice informe</li> <li>○ Lámina de presentación</li> </ul> </li> </ul>



**Aprendizaje esperado:**

2.1.- Desarrolla prototipos de sitio web, considerando elementos de usabilidad y experiencia de usuario, generando soluciones y alternativas innovadoras y pertinentes. (Pensamiento creativo, Nivel 2)

Criterios de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	N° Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
2.1.4.- Identifica alternativas de solución o acciones innovadoras y pertinentes al ámbito académico o de su profesión, de acuerdo a las necesidades o desafíos planteados.	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Diseño visual</li> <li>○ Estrategia Mobile-first.</li> </ul>		<p><b>CIERRE:</b> 10 a 15 min. Los estudiantes, según observaciones del docente, realizan consultas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Concluye sobre las presentaciones de los alumnos y realiza observaciones generales.</li> </ul>
		S20	<p><b>INICIO:</b> 10 a 15 min. <b>(diseñado por docente de aula)</b></p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Los alumnos reciben retroalimentación en duplas de trabajo, analizan y corrigen la fundamentación del proyecto.</li> </ul> <p style="text-align: right;">(105 minutos)</p> <p><b>CIERRE:</b> 10 a 15 min. <b>(diseñado por docente de aula)</b></p>	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Retroalimenta la presentación de las parejas de estudiantes de acuerdo a la Rúbrica 2.</li> <li>● Revisa coherencia de las propuestas de los estudiantes, considerando Brief de proyecto.</li> </ul> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Rúbrica 2: Propuesta de diseño.</li> <li>● Lámina de presentación</li> </ul>
		S21	<p><b>INICIO:</b> 10 a 15 min. <b>(diseñado por docente de aula)</b></p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Evaluación Sumativa 2 (ES2) (30%).</b> Los alumnos en duplas presentan un informe de avance por medio de una exposición con recursos de apoyo digitales y una lámina impresa, las distintas alternativas de diseño, según análisis y correspondencia del brief formulado por las parejas en la unidad 1, identificando la alternativa más innovadora y viable, considerando mapas conceptuales, moodboard, wireframe, wireflow y prototipos para diferentes formatos de pantalla, en formato digital y en láminas de presentación.</li> </ul> <p style="text-align: right;">(105 minutos)</p> <p><b>TAREA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Los estudiantes aplican autoevaluación, utilizando como herramienta de apoyo rúbrica 2.</li> </ul>	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Revisa las instrucciones de la ES2, en guía de formulación de proyecto 2 y considerando Brief de proyecto: <b>propuesta de estudiantes proyecto final.</b></li> <li>● Aplica instrumento de evaluación: Rúbrica 2: Propuesta de diseño</li> </ul> <p><b>Recursos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Guía de formulación de proyecto 2.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Brief requerimientos proyecto final estudiantes.</li> <li>○ Rúbrica 2: Propuesta de diseño.</li> <li>○ Lámina de presentación</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Propone autoevaluación aplicando instrumento de evaluación rúbrica 2</li> </ul>

**Aprendizaje esperado:**

2.1.- Desarrolla prototipos de sitio web, considerando elementos de usabilidad y experiencia de usuario, generando soluciones y alternativas innovadoras y pertinentes. (Pensamiento creativo, Nivel 2)

Criterios de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	N° Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
			<p><b>CIERRE:</b> 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p>	
		S22	<p><b>INICIO:</b> 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Retroalimentación.</b> Los alumnos contrastan sus resultados de la ES2 con su autoevaluación y reflexionan sobre sus aciertos y dificultades, aclarando dudas con el docente para la futura producción del producto digital. (105 minutos)</li> </ul> <p><b>CIERRE:</b> 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p>	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Retroalimenta de forma general las propuestas de diseño presentadas a partir de la rúbrica 2: Propuesta diseño.</li> <li>• Destaca los mejores resultados y detecte los errores más frecuentes, mostrando ejemplos para ambos casos.</li> <li>• Realiza retroalimentación por grupos de trabajo en los casos más críticos, utilizando rúbrica correspondiente.</li> <li>• Contrasta los resultados de la ES2 con la autoevaluación aplicada por los estudiantes y concluya.</li> </ul> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brief requerimientos proyecto final estudiantes.</li> <li>• Rúbrica 2: Propuesta de diseño.</li> </ul>

<b>Unidad de aprendizaje 3: Producción y presentación proyecto final.</b>	<b>Horas asignadas: 36+6 para ES3=42 hrs.</b>	<b>N° de sesiones: 14</b>
<b>Fecha inicio:</b>	<b>Fecha término:</b>	

**Aprendizaje esperado:**

3.1.- Produce sitio web responsivo con presencia en redes sociales, incorporando elementos de comunicación de marca para la publicación de un proyecto digital, acorde a la viabilidad y mercado. (Uso de TIC, Nivel 2).

Crterios de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	N° Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
<p>3.1.1.- Coordina el desarrollo del producto digital, a partir del marco conceptual, experiencia de usuario y diseño visual.</p> <p>3.1.4.- Edita documentos de mediana complejidad usando, según se requiera, procesadores de texto, planillas de cálculo o programas de presentaciones, utilizando diversos formatos y herramientas, e insertando imágenes, tablas u otros objetos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollo e implementación                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Elección de plataforma.</li> <li>Configuración del entorno de trabajo.</li> <li>Montaje y colaboración con desarrolladores.</li> <li>Agile / Scrum.</li> <li>Testeo.</li> </ul> </li> </ul>	S23 S24	<p><b>INICIO:</b> 10 a 15 min. <b>(diseñado por docente de aula)</b></p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los alumnos en pareja desarrollan una estrategia de implementación del producto diseñado, definiendo plataforma y elementos de comunicación de marca.</li> </ul> <p>(210 minutos)</p> <p><b>CIERRE:</b> 10 a 15 min. <b>(diseñado por docente de aula)</b></p> <p><b>TAREA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los alumnos realizan avances, correcciones y ajustes a sus proyectos según orientaciones del docente en clases.</li> </ul>	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presenta estrategia de desarrollo web.</li> <li>Muestra diferentes framework para desarrollo web.</li> <li>Retroalimenta el trabajo en aula, supervisando avances y resolviendo dudas.</li> </ul>
<p>3.1.2.- Evalúa proyecto digital a través de la comunicación de marca en función de las redes sociales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Integración de plataformas de redes sociales.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Facebook.</li> <li>Twitter.</li> <li>Disqus.</li> </ul> </li> </ul>	S25 S26	<p><b>INICIO:</b> 10 a 15 min. <b>(diseñado por docente de aula)</b></p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los alumnos en pareja evalúan viabilidad técnica y formal del proyecto, considerando UX y su integración en redes sociales.</li> <li>Documentan el proceso y proponen mejoras pertinentes a sus proyectos.</li> </ul> <p>(210 minutos)</p> <p><b>CIERRE:</b> 10 a 15 min. <b>(diseñado por docente de aula)</b></p>	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Retroalimenta sesiones anteriores, resolviendo dudas y reforzando los criterios de evaluación de la Unidad.</li> <li>Introduce al uso de redes sociales en proyectos de diseño digital.</li> <li>Supervisa el trabajo en aula, retroalimentando y aclarando dudas de sus estudiantes.</li> </ul>

**Aprendizaje esperado:**

3.1.- Produce sitio web responsivo con presencia en redes sociales, incorporando elementos de comunicación de marca para la publicación de un proyecto digital, acorde a la viabilidad y mercado. (Uso de TIC, Nivel 2).

Criterios de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	N° Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
			<p><b>TAREA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los alumnos realizan avances, correcciones y ajustes a sus proyectos según orientaciones del docente en clases.</li> </ul>	
<p>3.1.3.- Fundamenta proyecto digital a partir del marco conceptual.</p>		<p>S27 S28 S29</p>	<p><b>INICIO:</b> 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los alumnos en pareja aplican las mejoras pertinentes a sus proyectos, y preparan presentación final, elaborando los argumentos de fundamentación de su propuesta conceptual, técnica, evidenciando sus procesos y resultados.</li> </ul> <p>(315 minutos)</p> <p><b>CIERRE:</b> 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p><b>TAREA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes deben traer impreso para la próxima sesión rúbrica 3 y guía de formulación de proyecto etapa 3.</li> </ul>	<p><b>Docente</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presenta Guía formulación de proyecto 3: Desarrollo producto digital.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Presenta los aprendizajes esperados y criterios e instrumentos de la evaluación formativa 3 (EF3) y sumativa 3 (ES3)</li> </ul> </li> <li>Retroalimenta el trabajo de sus estudiantes, resolviendo dudas y supervisando su trabajo.</li> </ul> <p><b>Recursos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Guía de formulación de proyecto 3: Desarrollo producto digital.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Brief requerimientos proyecto final estudiantes.</li> <li>Propuesta de diseño</li> <li>Rúbrica 3: desarrollo producto digital.</li> </ul> </li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>Indica a los estudiantes que para la próxima sesión deben traer impresa rúbrica 3 y guía de formulación de proyecto etapa 3.</li> </ul>
		<p>S30</p>	<p><b>INICIO:</b> 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Produce sitio web:</b> Los alumnos en pareja analizan el <b>producto digital propuesto</b>, a partir de testeo de la propuesta digital. Proponen soluciones para mejora.</li> </ul> <p>(105 minutos)</p> <p><b>CIERRE:</b> 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p>	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Resume y retroalimenta sesiones anteriores.</li> <li>Revisa junto a los estudiantes rúbrica 3 y guía de formulación de proyecto etapa 3.</li> <li>Realice reforzamiento del aprendizaje esperado utilizando como herramienta de apoyo rubrica 3 y guía de formulación de proyecto etapa 3.</li> <li>Recuerda que próxima sesión se aplicará EF3</li> <li>Responde preguntas y aclara dudas de sus estudiantes.</li> </ul>

**Aprendizaje esperado:**

3.1.- Produce sitio web responsivo con presencia en redes sociales, incorporando elementos de comunicación de marca para la publicación de un proyecto digital, acorde a la viabilidad y mercado. (Uso de TIC, Nivel 2).

Criterios de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	N° Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
				<p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Guía de formulación de proyectos 3: Desarrollo producto digital.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Brief requerimientos proyecto final estudiantes.</li> <li>○ Propuesta de diseño</li> <li>○ Rúbrica 3: desarrollo producto digital.</li> </ul> </li> </ul>
<p>3.1.1.- Coordina el desarrollo del producto digital, a partir del marco conceptual, experiencia de usuario y diseño visual.</p> <p>3.1.2.- Evalúa proyecto digital a través de la comunicación de marca en función de las redes sociales.</p> <p>3.1.3.- Fundamenta proyecto digital a partir del marco conceptual.</p> <p>3.1.4.- Edita documentos de mediana complejidad usando, según se requiera, procesadores de texto, planillas de cálculo o programas de presentaciones, utilizando diversos formatos y herramientas, e insertando imágenes, tablas u otros objetos.</p>		S31	<p><b>INICIO:</b> 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Evaluación formativa 3 (EF3): Produce sitio web:</b> Los alumnos en pareja <b>Presentan proyecto digital</b> a partir de propuesta conceptual, mostrando su proceso y exponiendo el resultado de este.</li> </ul> <p style="text-align: right;">(105 minutos)</p> <p><b>CIERRE:</b> 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orienta el desarrollo de la evaluación formativa 3 de acuerdo al brief etapa 3: tipo de actividad, tiempo de desarrollo, organización interna del grupo y condiciones de presentación.</li> </ul> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Guía de formulación de proyectos 3: Desarrollo producto digital.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Brief requerimientos proyecto final estudiantes.</li> <li>○ Propuesta de diseño</li> <li>○ Rúbrica 3: desarrollo producto digital.</li> </ul> </li> </ul>
		S32	<p><b>INICIO:</b> 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Retroalimentación Evaluación Formativa 3 (EF3): Produce sitio web:</b> Los alumnos en pareja analizan resultado de la propuesta y proponen soluciones</li> </ul> <p style="text-align: right;">(105 minutos)</p> <p><b>CIERRE:</b> 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p>	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Retroalimenta el desarrollo del producto digital de las parejas de estudiantes de acuerdo a la rúbrica 3 desarrollo producto digital.</li> </ul> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Guía de formulación de proyectos 3: Desarrollo producto digital.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Brief requerimientos proyecto final estudiantes.</li> <li>○ Propuesta de diseño</li> <li>○ Rúbrica 3: desarrollo producto digital.</li> </ul> </li> </ul>

**Aprendizaje esperado:**

3.1.- Produce sitio web responsivo con presencia en redes sociales, incorporando elementos de comunicación de marca para la publicación de un proyecto digital, acorde a la viabilidad y mercado. (Uso de TIC, Nivel 2).

Criterios de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	N° Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
				<p><b>Docente: Encuestas de satisfacción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verificar que en el AAI que se haya habilitado la <b>encuesta de satisfacción para los alumnos</b> respecto de los recursos de apoyo y/o instrumentos de evaluación de la asignatura. Si no se ha habilitado solicítelo en el foro del AVD. Además, verificar que se haya habilitado la <b>encuesta para que usted manifieste su nivel de satisfacción</b> con los recursos de apoyo al aprendizaje y a su docencia, y/o los instrumentos de evaluación del aprendizaje.</li> <li>• Una vez habilitada la encuesta de satisfacción para sus estudiantes, motívelos a responder en cuanto sea posible, y por favor, responda usted su encuesta de satisfacción. En ambos casos es para mejorar y favorecer el aprendizaje y la labor del docente de aula.</li> </ul>
<p>3.1.1.- Coordina el desarrollo del producto digital, a partir del marco conceptual, experiencia de usuario y diseño visual.</p> <p>3.1.2.- Evalúa proyecto digital a través de la comunicación de marca en función de las redes sociales.</p> <p>3.1.3.- Fundamenta proyecto digital a partir del marco conceptual.</p> <p>3.1.4.- Edita documentos de mediana complejidad usando, según se requiera, procesadores de texto, planillas de cálculo o programas de</p>		S33	<p><b>INICIO:</b> 10 a 15 min. <b>(diseñado por docente de aula)</b></p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos en pareja desarrollan presentación del proyecto final, y realizan ajustes según retroalimentación docente.</li> </ul> <p>(105 minutos)</p> <p><b>CIERRE:</b> 10 a 15 min. <b>(diseñado por docente de aula)</b></p>	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Retroalimenta presentación de las parejas de estudiantes de acuerdo a la rúbrica 3: Propuesta de proyecto</li> <li>• Revisa las instrucciones de la evaluación presentes en la guía de formulación de proyecto</li> </ul> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Guía de formulación de proyectos 3</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Rúbrica 3: desarrollo producto digital.</li> </ul> </li> </ul>
		S34 S35	<p><b>INICIO:</b> 10 a 15 min. <b>(diseñado por docente de aula)</b></p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>DESARROLLO Evaluación Sumativa 3 (ES3) (35%):</b> <b>Presentación:</b> Los alumnos en pareja presentan proyecto final, según brief y propuesta de diseño elaborada por la pareja en la unidad 1 y 2, fundamentando sus decisiones, y exponen sitio final considerando retroalimentación docente y propuesta conceptual.</li> </ul> <p>(210 minutos)</p>	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisa las instrucciones de la evaluación sumativa 3 de acuerdo Propuesta de diseño.</li> <li>• Aplica instrumento de evaluación: Rúbrica 2: Propuesta de diseño</li> </ul> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Guía de formulación de proyectos 3: Desarrollo producto digital.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Brief requerimientos proyecto final estudiantes.</li> <li>○ Propuesta de diseño</li> <li>○ Rúbrica 3: desarrollo producto digital.</li> </ul> </li> </ul>

**Aprendizaje esperado:**

3.1.- Produce sitio web responsivo con presencia en redes sociales, incorporando elementos de comunicación de marca para la publicación de un proyecto digital, acorde a la viabilidad y mercado. (Uso de TIC, Nivel 2).

Criterios de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	N° Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
presentaciones, utilizando diversos formatos y herramientas, e insertando imágenes, tablas u otros objetos.			<b>CIERRE:</b> 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)	
		S36	<b>INICIO:</b> 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)  <b>DESARROLLO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Retroalimentación Evaluación Sumativa 3 (ES3).</b> Los alumnos reflexionan sobre sus aciertos y dificultades, aclarando dudas con el docente. (105 minutos)</li> </ul> <b>CIERRE:</b> 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)	<b>Docente:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Retroalimenta presentación de las parejas de estudiantes de acuerdo a la rúbrica 3: desarrollo producto digital.</li> </ul> <b>Recursos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica 3: desarrollo producto digital.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza un breve repaso por los hitos más relevantes de la asignatura evidenciando los desempeños logrados por los estudiantes y da por cerrado el semestre.</li> </ul>