



AGENDA SEMANAL 03 AL 07 DE MAYO

PROGRAMA DE EDUCACIÓN MEDIA PARA EL SIGLO XXI – GRADO 11°

JORNADA MAÑANA

DIA LUNES 03 DE MAYO

Se realiza el encuentro virtual para dar a conocer generalidades del programa de educación media para el siglo XXI y adicionalmente se brinda la explicación de la **actividad # 4** la cual se viene desarrollando desde la semana anterior.

El encuentro será a partir de las **02:00 pm** por medio de la plataforma Teams.

El link de acceso a la video sesión es:

<https://n9.cl/nptx4>

DIA MARTES 04 DE MAYO

Tutorías docente Javier Ortiz – Diseño de experiencia

DIA MIERCOLES 05 DE MAYO

Tutorías docente Johana Amórtegui – Matemáticas

DIA JUEVES 06 DE MAYO

Tutorías docente Adriana Moncaleano – Contexto e Investigación

DIA VIERNES 07 DE ABRIL

Tutorías docente Victoria Garzón – Software

Notas importantes

- 1. Dentro de los espacios de tutoría serán atendidos los estudiantes que fueron citados por cada docente con fines de brindar soporte a cada investigación.*
- 2. Les recordamos visitar frecuentemente la plataforma Teams así como la página web del programa con el fin de estar informados de novedades que se pueden presentar.*

<https://educacionmediaintegralalm.wordpress.com/>

Atentamente

Equipo Docente de grado Once
Programa Educación Media para el siglo XXI
Colegio Alfonso López Michelsen IED

A continuación, compartimos la actividad para esta semana:



PROTOCOLO DE EVALUACION TERCER SEMESTRE - SEGUNDO CORTE					
Grado	Once	Asignatura	Investigación - Disciplinar	Periodo III Semestre	Semana del 26 al 30 abril y Semana del 03 al 07 mayo
Docente	Equipo grado Once Educación media para el siglo XXI				
DESEMPEÑOS					
Actitudinal					
<ul style="list-style-type: none"> Actúo de manera acorde con los desempeños socio emocionales más adecuados durante los trabajos en equipo de planeación del Software. 					
Cognitivo					
<ul style="list-style-type: none"> Analizo diversas variables de diseño de software relacionados con la problemática caracterizada durante el primer y segundo semestre. Empleo análisis matemáticos para asegurar la factibilidad de mi diseño. 					
Procedimental					
<ul style="list-style-type: none"> Diseño diferentes prototipos de software para la mitigación de los problemas de salud, convivencia, seguridad o educación que la superpoblación genera en la localidad. 					

ASPECTO	INSTRUMENTO/CRITERIO DE EVALUACION	17 % EN EL PERIODO
ACTITUDINAL	Actúo de manera acorde con los desempeños socio emocionales más adecuados durante los trabajos en equipo para contribuir al diseño y desarrollo del Software.	5%
COGNITIVO	Analizo diversas variables de diseño de software relacionados con la problemática caracterizada durante el primer semestre.	5%
PROCEDIMENTAL	-Válido que mi prototipo de software mitigue algún problema de salud, convivencia, seguridad y educación generado por la superpoblación en la localidad. -Hace uso de herramientas tecnológicas que apoyen su proceso de aprendizaje.	5%
AUTOEVALUACION %		2%
Este valor corresponde a la actividad semanal		17%



<h1>INVESTIGACIÓN Y DISCIPLINAR II</h1>	<p>MODULO DE TRABAJO Abril- Mayo</p> <p>Semana del 26 al 30 abril y Semana del 03 al 07 mayo</p>
---	--

FECHAS DE ENTREGA:	Plazo Máximo 28 Mayo
FORMA DE ENTREGA:	<p>En un documento de Word hacer el respectivo análisis dando solución a las diferentes preguntas que se plantean como actividad de la semana.</p> <p>Los estudiantes que no tienen conectividad, deben realizar la actividad a mano, tomarle una foto clara, legible y enviarla a la línea de WhatsApp 3107346969 en el horario de 8:00am a 5:00pm de lunes a viernes.</p> <p>Recordar que la actividad debe estar marcada con los nombres completos de los integrantes del grupo, curso y jornada.</p>
MEDIO DE ENTREGA	<p>Por medio de los grupos de Microsoft Teams de cada curso.</p> <p>Si el estudiante no tiene conectividad, puede enviar la foto de la actividad a la línea de WhatsApp 3107346969. Colocando nombres, apellidos, curso y jornada.</p>
MEDIO DE ASESORIA Y ACLARACIÓN DE DUDAS	<p>Por medio de los grupos de Microsoft Teams de cada curso.</p> <p>Por medio de asesorías programadas el día correspondiente con el docente a través de Teams.</p> <p>Por medio de la línea de WhatsApp 3107346969.</p> <p>Por medio del grupo de Facebook: Educación Media Integral IED Alfonso López Michelsen.</p>

I MOMENTO, MOTIVACION Y EXPLICACION A LOS APRENDIZAJES (Tiempo estimado: 1 horas)

1) Etapas de Diseño interfaz de usuario:

El objetivo y único propósito de una interfaz de usuario (IU), como el nombre lo indica, es crear una experiencia al usuario.

Etapas del diseño de interfaz: Las etapas del diseño de interfaz son en términos generales:

- Definición del usuario.
- Definición del contenido.
- Definir cómo se presenta el contenido.
- Diseño de los elementos gráficos de interacción y navegación.
- Elaboración de un primer prototipo (se recomienda hacerlo en papel)
- Prueba del prototipo. Esta es una primera evaluación, la cual es recomendable hacer, aunque sea en el prototipo en papel.
- Definir plataforma y mecanismos de interacción.



- Integración y elaboración del código. Al contar con un prototipo aceptable en papel, se puede proceder a la programación.
- Evaluaciones constantes del avance del desarrollo en cuanto a efectividad instruccional, desempeño, amigabilidad y aspecto visual

En el diseño de una interfaz de usuario en sitios web, ordenadores y aplicaciones, como es obvio, el usuario es de vital importancia y en todo momento se debe tener cuenta la experiencia e interacción del usuario.

El principal objetivo del diseño de interfaz de usuario es lograr que la interacción del usuario sea lo más eficiente y simple posible. Al fin y al cabo, los diseños que se centran en el usuario se convierten en las mejores interfaces.

2) Características de la interfaz de usuario:

Aquí se mencionan algunas características que posee una buena interfaz de usuario

1. Claridad: Es de suma importancia en una interfaz de usuario. Evita que el usuario cometa errores al lidiar con dicha interfaz y da una perfecta experiencia al usuario. Claridad significa que la información es transmitida de manera precisa.

2. Concisión: Mientras que el primer concepto es importante, eso no significa que es necesario que agregues información para asegurarte que ésta llegue al usuario de manera correcta. Bien puede existir una comunicación efectiva con el usuario sin necesidad de recurrir a esto. Si alguna vez el usuario requiere alguna información técnica puede revisar documentación adicional, pero en principio, la información debe ser clara y concisa.

3. Coherencia: La coherencia ayudará a tus usuarios a desarrollar patrones de uso, y poco a poco, aprenderán la función de los diversos botones, iconos y otros elementos propios de la interfaz. El punto es hacer sentir al usuario cómodo, si logras eso, se puede considerar que has desarrollado una buena interfaz de usuario.

4. Legibilidad: Usa un lenguaje simple para ayudar a la rápida lectura por parte del usuario. Esto ayudará también a que el usuario se acostumbre más rápidamente a las diversas funciones que posee la interfaz si le das información que es fácil de procesar.

5. Interactividad: Una buena interfaz tiene que ser rápida. Esta característica aumenta grandemente la experiencia del usuario. Pero eso no es todo, la interfaz debería, además, ofrecer información al usuario sobre las tareas que se están realizando en el momento.

6. Flexibilidad: La mejor interfaz de usuario es aquella que puede deshacer las acciones erróneas del usuario sin mayor problema. Una buena interfaz debería posibilitar al usuario la restauración de los elementos que hayan sido borrados. Si dicha interfaz genera copias de seguridad de manera automática es aún mejor.

7. Familiaridad: Debes asegurarte de que el usuario se siente familiarizado con algunos elementos. Es decir, que los elementos de la interfaz se encuentren donde deberían. Igualmente, importante es ofrecer atajos hacia los elementos más utilizados.

8. Eficiente: La interfaz de usuario debería entender el objetivo del usuario y no impedirlo de ningún modo. Crea una interfaz donde el usuario sea capaz de lograr lo que desea al momento en vez de incomodarlo con opciones adicionales sobre lo que desea hacer, que demoran el proceso y dañan la experiencia del usuario.



9. Atractiva: Dado que el diseño de la interfaz se centra en el usuario, además de incluir características geniales y fáciles de manejar, se debe tener en cuenta el atractivo visual. Nunca desestimes esta poderosa característica, ahora cada vez más personas están pendientes del diseño, y no solo buscan funcionalidad sino también algo visualmente atractivo.

Importancia de los prototipos de UI

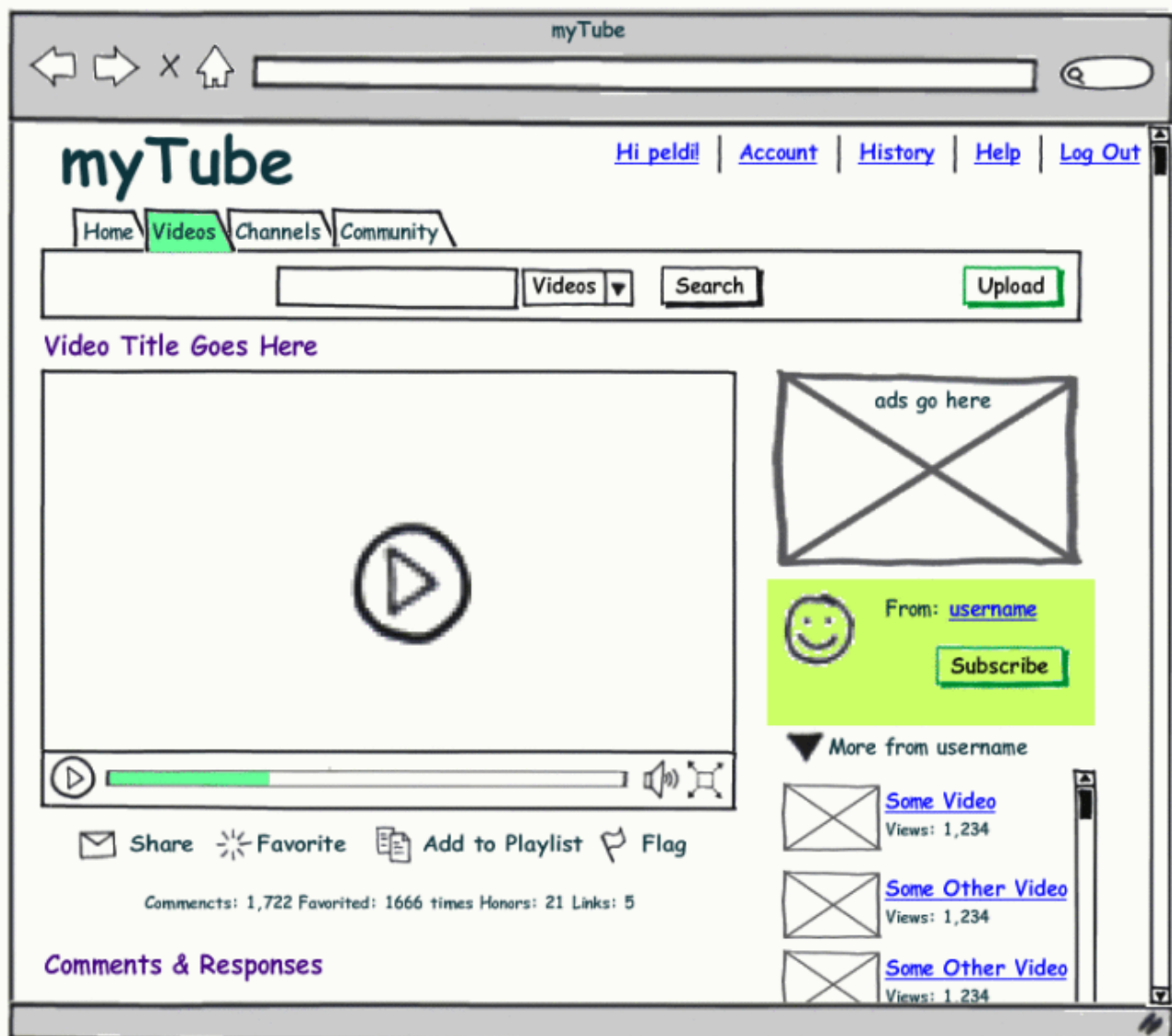
Los prototipos de UI nos ayudan a “ordenar las ideas, explorar diferentes caminos de concepto o diseño, y detectar posibles problemas o carencias antes de empezar la fase de programación de nuestro proyecto digital”.

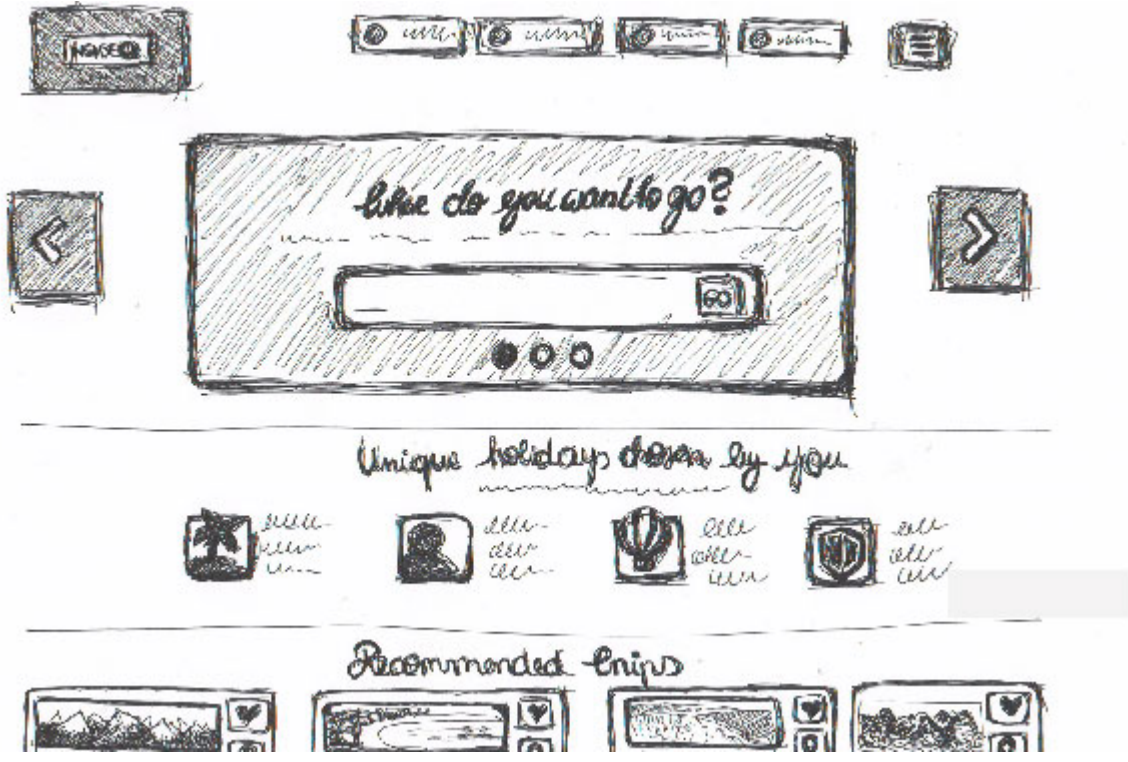
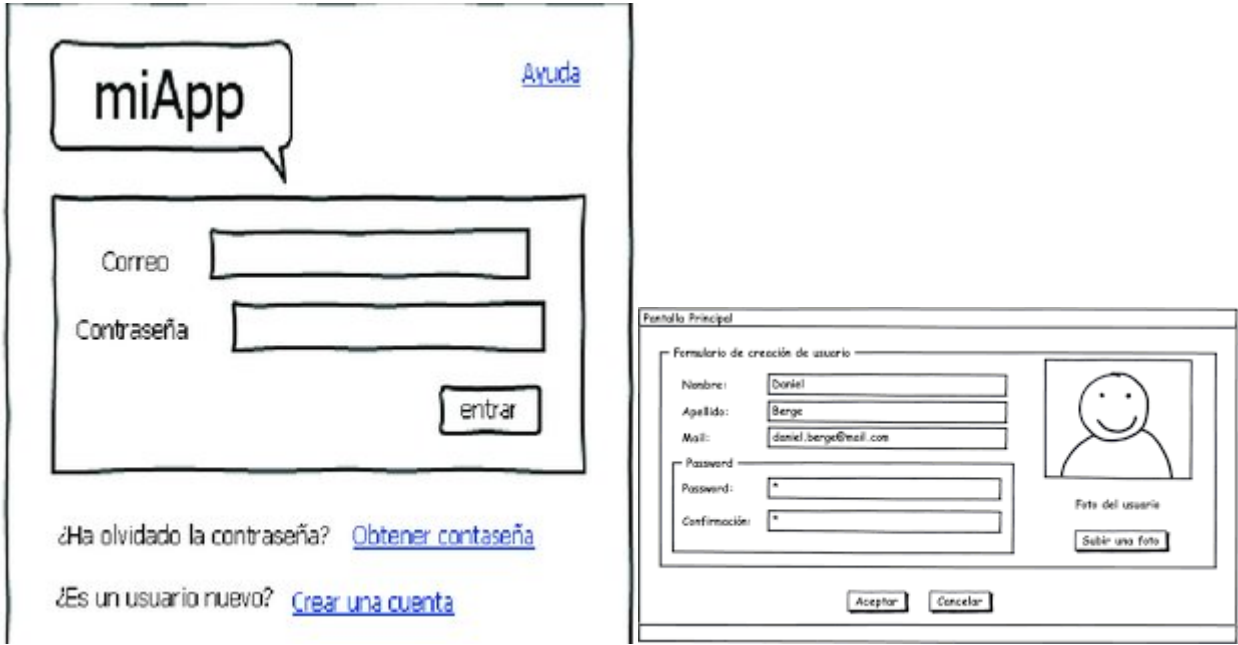
Con esto, puedes probar, analizar, ajustar y perfeccionar los elementos con los que van a interactuar los usuarios de tu aplicación web.

Asimismo, estos modelos te ayudan a tener certeza de los lenguajes y códigos de programación que necesitas para desarrollar y operar tu página web, de modo que puedas ahorrar tiempo y recursos valiosos pues un prototipo suele ser más barato que desarrollar un sistema real.

Recuerda también que la creación de prototipos es un proceso iterativo, es decir, que pasa por un ciclo donde se prueban las características de diseño y funcionalidad, mismas que deben cumplir con criterios bien definidos hasta llegar a los resultados deseados.

Ejemplos interfaz de usuario.







Sistema Electoral

Elecciones

Elija una opción

Candidato1

Candidato2

Alcalde ▼

Voto en Blanco

Votar

Glosario.

Diseño proceso de trabajo en el que se tratan las distintas perspectivas de un usuario para planear y desarrollar algo que el cliente necesita, formando un puente entre la funcionalidad y la estética.

Interfaz de usuario: Por sus siglas en inglés, UI, o la interfaz de usuario se refiere al sitio que les permite a las personas la interacción con una máquina, ejemplo, la pantalla de la aplicación móvil que consta de distintos botones con los cuales puedes ordenar comida a servicio domicilio, especificando el tamaño de las porciones, el sabor del jugo y también el postre. Todo lo que tocamos en nuestros celulares tiene una interfaz; la parte estética; pero que también cumple su función, o sea, realiza las tareas para las que fue creada. Han sido diseños centrados en el usuario.

II MOMENTO, EJERCITACION Y APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO (Tiempo estimado: 3 horas por semana)

¿Qué hay que hacer?

1. **Leer con detenimiento** el texto previo a la actividad como contextualización para poder realizar la actividad.



2. Con su grupo de proyecto de media (o solo según haya iniciado el proceso) continuara con el desarrollo de su interfaz de usuario según el tipo de software que va a diseñar.

Tema:	
Lugar:	
Población:	
Definición del problema	
Evidencia de los mockups	<ul style="list-style-type: none"> Aquí podrá adicionar la estructura de la interfaz del usuario a mano o en la plataforma de diseño que haya seleccionado. Compartir el enlace correspondiente o pantallazos de cada interfaz.

III MOMENTO, CIERRE Y EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES (Tiempo estimado: 30 minutos)

Por favor, resolver la siguiente encuesta para evaluar la asimilación del tema abordado en esta semana:

El nivel de comprensión del tema abordado en esta semana para usted fue:	ALTO	MEDIO	BAJO
Considera que los conceptos abordados aportan al desarrollo de su aprendizaje:	MUCHO	POCO	NADA
Considera que el tema abordado es útil para su vida actualmente o en un futuro:	MUCHO	POCO	NADA
Cuál cree fue el nivel de dificultad para realizar la actividad	ALTO	MEDIO	BAJO

Coloca aquí tu nota de autoevaluación para esta semana: _____.

REFERENCIAS

- <https://blog.aulaformativa.com/interfaz-de-usuario-nueve-caracteristicas-clave/>
<https://co.godaddy.com/blog/prototipo-interfaz-usuario-definicion-herramientas/#:~:text=Si%20lo%20aplicamos%20a%20una,y%2Fo%20la%20funcionalidad%E2%80%9D.>
<https://www.youtube.com/watch?v=K79icjeOcn8>