



Accedé aquí a los [Contenidos a priorizar del Nivel Secundario](#)

**Semana: 16 al 19 de junio**

## Contenidos a enseñar

### El proceso de creación de tecnologías: el proceso de diseño

- El concepto de diseño y su relación con la creación, el cambio y la innovación tecnológica.
  - » El diseño como creación de lo artificial.
  - » El diseño aplicado a la creación de mediadores entre el cuerpo humano y el entorno.
  - » Tendencias actuales en diseño: el diseño de sistemas, el diseño de interfaces hombre-máquina.
  - » El diseño centrado en el usuario. Usabilidad. Ergonomía. Principios de usabilidad.
  - » La resolución de problemas de diseño: identificación y análisis del problema, búsqueda y evaluación de alternativas.

## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

Se plantea continuar con el proyecto iniciado la semana anterior sobre el rediseño de un objeto con la intención de mejorar sus condiciones de usabilidad.

En esta etapa final, será importante determinar si en sus diseños los/las estudiantes aplican formalmente los principios de usabilidad aprendidos. Del mismo modo, podrá evaluarse si la información obtenida de las encuestas es convenientemente interpretada por ellos/as para tomar las decisiones de rediseño y mejora de la usabilidad de los objetos.

### Consigna sugerida para estudiantes

En la medida de lo posible, con los mismos grupos de la actividad de la semana anterior (es deseable trabajar en grupos de tres a cuatro integrantes),

continuarán realizando el proyecto de rediseño. En esta oportunidad se plantea el trabajo en la etapa que sigue.

- Propuestas de “rediseño”.

Se propone incorporar la actividad integradora presente en la **actividad 4. Un proyecto de “rediseño” pensando en el usuario, Etapa 5. Propuestas de rediseño** (p. 22), de la secuencia didáctica [El proceso de diseño ¿Cómo diseñar pensando en los usuarios?](#), de la serie Profundización de la NES.

### Sugerencias para la interacción y participación en espacios no presenciales

Para trabajar en grupos se pueden utilizar entornos o recursos tales como una conversación telefónica, videollamada, chat o videoconferencia. En las reuniones es importante establecer acuerdos antes de comenzar a trabajar. Por ejemplo: definir un objetivo para la videollamada, escucharse, no hablar uno/a por sobre otro/a, designar un/a moderador/a (una persona del grupo que haga que todos/as se enfoquen en el trabajo y administre los tiempos de participación), acordar dónde escriben los resultados, cómo se comparte lo producido o conversado, etc. Si se arma un grupo de chat, se sugiere que se utilice solo para los fines de las actividades y que se usen otros canales para otros tipos de comunicación.

## Contenidos a enseñar

### El proceso de creación de tecnologías: el proceso de diseño

- El concepto de diseño y su relación con la creación, el cambio y la innovación tecnológica.
  - » El diseño como creación de lo artificial.
  - » El diseño aplicado a la creación de mediadores entre el cuerpo humano y el entorno.
  - » Tendencias actuales en diseño: el diseño de sistemas, el diseño de interfaces hombre-máquina.
  - » El diseño centrado en el usuario. Usabilidad. Ergonomía. Principios de usabilidad.
  - » La resolución de problemas de diseño: identificación y análisis del problema, búsqueda y evaluación de alternativas.

## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

Esta actividad está orientada a desarrollar la capacidad de compartir las mejoras de usabilidad propuestas, sobre todo con las personas que encuestaron. Por otra parte, al desarrollo de la evaluación, inspección y adaptación de la propuesta en función de los aportes recibidos por ellos/as.

### Consigna sugerida para estudiantes

En la medida de lo posible, con los mismos grupos de la actividad de la semana anterior (deseable tres a cuatro integrantes pero también puede trabajarse con otros formatos), deben continuar el proyecto de rediseño. En esta oportunidad se plantea el trabajo en la última etapa.

- Registro y comunicación del “rediseño”.

Se propone la actividad integradora presente en la **actividad 4. Un proyecto de “rediseño” pensando en el usuario, Etapa 6. Registro y comunicación**

del “rediseño” (p. 22), de la secuencia didáctica *El proceso de diseño ¿Cómo diseñar pensando en los usuarios?*, de la serie Profundización de la NES.

### Reflexiones propuestas

Miren el video [“UX y UI explicado | ¿Qué hacen los expertos en usabilidad? | Platzi Cursos”](#), en Platzi, y respondan las preguntas que figuran a continuación:

¿Crees que se puede mejorar aún más el rediseño de tu objeto? ¿Las actividades anteriores te fueron de utilidad? ¿Te puede servir para el futuro? ¿Aprendiste algo nuevo? ¿Crees que podrían haberse planteado otras actividades en lugar de estas? ¿Qué cambiarías? ¿Qué propondrías para el futuro?

### Sugerencias para la interacción y participación en espacios no presenciales

Para trabajar en grupos se pueden utilizar entornos o recursos tales como una conversación telefónica, videollamada, chat o videoconferencia. En las reuniones es importante establecer acuerdos antes de comenzar a trabajar. Por ejemplo: definir un objetivo para la videollamada, escucharse, no hablar uno/a por sobre otro/a, designar un/a moderador/a (una persona del grupo que haga que todos/as se enfoquen en el trabajo y administre los tiempos de participación), acordar dónde escriben los resultados, cómo se comparte lo producido o conversado, etc. Si se arma un grupo de chat, se sugiere que se utilice solo para los fines de las actividades y que se usen otros canales para otros tipos de comunicación.