

# Lección 91

## Investigación de mercado

### Propósito

En esta lección, los estudiantes investigan aplicaciones similares a la que pretenden crear para comprender mejor las necesidades de sus usuarios. Los estudiantes trabajan en sus equipos para buscar otras aplicaciones en Internet y luego evalúan las que les parecen interesantes. Al final de la lección, cada equipo tendrá una idea más clara sobre el tipo de aplicación que desea crear y reforzará aún más quiénes son sus usuarios objetivos. Cada equipo mantendrá una lista de todas las aplicaciones que examinaron para usar en su presentación final.

Esta lección es la principal oportunidad que tienen los estudiantes para obtener la opinión del usuario sobre la concepción original de su aplicación. **Al mirar aplicaciones similares a las que han propuesto, pueden inspirarse para cambiar la estructura de su aplicación o incluso identificar un aspecto del problema que habían ignorado previamente.** En lecciones posteriores, los estudiantes probarán prototipos de su aplicación para realizar mejoras adicionales.

### Secuencia para el aprendizaje

Conocimiento inicial (5 min)

Ampliación del conocimiento (40 min)

Transferencia del conocimiento (5 min)

### Objetivos

Los estudiantes serán capaces de:

- Ubicar las aplicaciones que se dirigen a un grupo de usuarios específico o necesitan.
- Identificar las necesidades del usuario a las que se dirige una aplicación.

Lección en línea

### Recursos

#### ¡Atención!

Por favor, haga una copia de cada documento que planea compartir con los estudiantes.

Para los estudiantes:

- [Investigación de mercado - Guía de actividades](#)

### Preparación

- Organizar asientos en el aula para equipos de 4-5 estudiantes.
- Sacar una copia por equipo de [Investigación de mercado- Guía de actividades](#).

## Estrategia de aprendizaje

### Conocimiento inicial (5 min)

#### Lluvia de ideas de la aplicación

**Grupo:** Haga que los estudiantes se sienten en las mesas de su equipo. Ésta será la disposición de asientos predeterminada.

**Preguntar:** Hoy trataremos de obtener más información sobre las necesidades de los usuarios sobre su aplicación. Una forma de que podamos conocer las necesidades de nuestros usuarios es ver cómo otras aplicaciones intentan cumplirlas. Antes de que busquemos en línea, analicen con su grupo los tipos de aplicaciones que pueden posiblemente encontrar. Prepárense para compartir.

**Discuta:** Brinde a los equipos un minuto para generar una lluvia de ideas sobre los tipos de aplicaciones que esperan encontrar. Pida que compartan sus pensamientos. Aprovechen esta oportunidad para ampliar el alcance de las soluciones que buscan. Idealmente, escuchar los pensamientos de otros grupos proporcionará nuevas ideas.

**Revisión:** Recuerde a la clase que todavía están en la fase Definir de su proyecto. Su objetivo hoy es encontrar y analizar otras aplicaciones en su área temática. Deberán trabajar dentro de sus equipos para seguir pensando en sus usuarios objetivos y avanzar hacia el consenso en cuanto al tipo de aplicación que quieren hacer. No deberían planificar cómo se verán las pantallas individuales de su aplicación. Eso sucederá durante la siguiente fase.

### Ampliación del conocimiento (40 min)

**Distribuir:** Entrega una copia de Investigación de mercado- Guía de actividades a cada equipo

#### Investigación de mercado

En esta lección, los equipos buscarán aplicaciones en el tema que elijan. Se espera que cada estudiante encuentre al menos una aplicación para que el equipo la analice.

A medida que el equipo encuentre una aplicación, deberán trabajar juntos como grupo para determinar si están inspirados en ella y desean hacer referencia a ella a medida que crean la

#### **Enfóquese en el usuario:**

Asegúrese de que los estudiantes se concentren en la parte de investigación de esta lección. Algunos equipos querrán comenzar a diseñar pantallas para sus propias aplicaciones. Anímelos a tomar notas sobre lo que encuentran inspirador en otras aplicaciones, pero recuérdelos que todavía no deben comenzar su proceso de diseño.

propia. Es importante que registren el nombre y la ubicación de la aplicación que investigan, para que luego puedan crear una cita en su presentación final.

Además de investigar otras aplicaciones, cada equipo deberá generar ideas para sus propias aplicaciones. En la parte posterior de la Guía de actividades hay espacio para que escriban estas ideas a medida que los miembros del equipo las propongan. Haga énfasis en que tendrán tiempo en la próxima lección para hacer una elección final y más tiempo en futuras actividades para diseñar la aplicación. Su objetivo de hoy es simplemente generar ideas sobre algunas otras mientras realizan su investigación.

Lugares sugeridos para que los estudiantes busquen:

- Galería pública de Code.org
- Clases de aplicaciones móviles o competencias como:
  - Aplicaciones para bien
  - Technovation
  - Desafío de la aplicación Verizon
- Tiendas de aplicaciones móviles como Apple App Store o Google Play
- Búsqueda web general con Google o Bing
  - Prueba frases como “concurso de aplicaciones” o “aplicaciones para el bien social”
  - Incluye tu nombre de estado para ideas locales o competencias.

#### Ideas de la aplicación de lluvia de ideas

Después de que los equipos hayan encontrado y revelado suficientes aplicaciones, déles aproximadamente 10 minutos para completar la sección de Lluvia de ideas de esta lección. Esta lluvia de ideas también se puede hacer con notas Post It. Los estudiantes pueden escribir sus ideas como lo han hecho en ejercicios de agrupación anteriores, luego, como equipo, seleccionar las mejores 3-6 ideas y registrarlas en tu guía de actividades.

#### **Transferencia del conocimiento (5 min)**

##### Compartir hallazgos

Pida a cada grupo que se prepare para compartir al menos una aplicación que encontraron inspiradora para su proyecto.