

CUENTO DE HISTORIAS



Módulo III



Curso 5



T4



L2

Actividad

- **Descripción breve:** La narración es el proceso de utilizar hechos y narraciones para transmitir algo a la audiencia. Esta actividad dedicada a la narración de cuentos. Después de leer la historia, los estudiantes tendrán la oportunidad de responder algunas preguntas y discutir el tema con el maestro.
- **Metodología:** Aprendizaje por discusión o debate
- **Duración:** 10 minutos
- **Dificultad (alta - media - baja):** Baja
- **Individual / Equipo:** Individual
- **Aula/Casa:** Aula o Casa
- **¿Qué necesitamos hacer para esta actividad?**
 - Hardware: Ninguno
 - Software: Ninguno
 - Otros recursos (Post-its, papeles, bolígrafos, marcadores, etc.)

Descripción

- Descripción del texto:
- Pretend to Own significa crear un prototipo no funcional de una solución de baja fidelidad para determinar si encaja en la vida cotidiana del cliente. Hay 3 pasos:
 1. Preparar,
 2. Ejecutar,
 3. Analizar

Ahora pasaremos a la historia de Wooden Palm Pilot.



Instrucciones

1. Lea la historia sobre Wooden Palm Pilot, responda la pregunta propuesta y discuta el tema.

Resultados esperados

- Los estudiantes podrán escuchar y comprender un ejemplo de la vida real y ponerse en el papel de Jeff Hawkins.

Escuchemos la historia de Wooden Palm Pilot



Fuente: [Pixabay](#)

Antes de que se creara Palm Pilot, Jeff Hawkins quería medir la conveniencia del producto. Había visto asistentes digitales personales en el pasado que eran factibles, pero no deseables. En última instancia, esto condujo a grandes fallas costosas. Jeff Hawkins cortó un bloque de madera para que se ajustara al tamaño total del producto previsto e imprimió una interfaz de usuario sencilla, como la que imaginó. Pegó la copia impresa sobre el bloque de madera y usó un palillo de madera como lápiz óptico. Esto fue lo suficientemente duro como para que solo tomara horas crearlo. Luego lo llevó en el bolsillo del trabajo durante meses para determinar la conveniencia de la propuesta de valor en el mundo real. Cuando alguien pedía una reunión o un correo electrónico, sacaba el bloque de madera de su bolsillo, lo golpeaba con el palillo y luego lo guardaba. Después de varias instancias en las que sintió que hubiera sido útil tener el producto real, solo entonces decidió seguir adelante con el desarrollo del producto Palm Pilot”.

Evidencia Diario de participación de Palm Pilot

- Llevé el dispositivo en mi bolsillo el 95% del tiempo
- Lo sacó para usarlo un promedio de 12 veces
- Para programar citas: 55% del tiempo
- Para buscar números de teléfono o direcciones: 25% del tiempo
- Para agregar o revisar una lista de tareas pendientes: 15% del tiempo
- Para tomar notas: 5% del tiempo



***Adaptado de The Right It de Alberto Savoia**

Tiempo de preguntas...

1. ¿Qué piensas? ¿Es importante tener siempre un prototipo de producto contigo? (Sí/No) ¿Por qué?
2. ¿Qué piensas? ¿Es bueno para ti mostrar el prototipo de tu producto a todos? (Sí/No) ¿Por qué?
3. ¿Qué piensas? ¿Es importante escuchar la opinión de otras personas sobre tu producto? (Sí/No) ¿Por qué?

DIGICOMP (Competencias desarrolladas): *Evaluación de datos, información y contenidos digitales*

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas): *Aprendizaje a través de la experiencia, Motivación y constancia*

