



Nombre: \_\_\_\_\_

Apellidos: \_\_\_\_\_

Nota total



- Lee con calma y atención los enunciados de todos los ejercicios.
- Responde con bolígrafo azul o negro.
- Por favor, no uses t́pex ni cinta correctora. Si te equivocas, tacha y continúa.

**1. El que avisa, no es traidor. Sólo te he pedido estudiar una definición, ¡es el momento de demostrar que atiendes en clase!**

**Define qué es la Tecnología:**

-----  
*Conjunto de teorías, técnicas e instrumentos que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico*  
 -----  
 -----  
 -----

Nota: \_\_\_\_ / 0,5 puntos

Definición: \_\_\_\_ / 0,4 puntos

Ortografía: \_\_\_\_ / 0,1 puntos

⌚ Tiempo estimado: 3 min.

**2. Unos amigos y tú queréis desarrollar una aplicación para ayudar al comercio local de Tui. Hablando sobre el proyecto, habéis identificado algunas tareas que hacer. Indica a qué fase del proyecto tecnológico corresponde cada una.**

Nota: \_\_\_\_ / 0,5 puntos

Correcta: + 0,05 puntos (x10)

Incorrecta: - 0,05 puntos

⌚ Tiempo estimado: 5 min.

Ejemplo:  Correcta.  Anular la respuesta.

	Definición	Planificación	Ejecución	Evaluación	Entrega
Revisar si se están cumpliendo los plazos			✗		
Crear un presupuesto de los costes de desarrollo		✗			
Comparar los resultados obtenidos con los iniciales				✗	
Analizar otras aplicaciones parecidas	✗				
Designar roles en el equipo		✗			
Crear una campaña publicitaria					✗
Recoger opiniones de los usuarios en la tienda de aplicaciones				✗	
Registrar las incidencias del desarrollo				✗	
Identificar los objetivos que se quieren alcanzar	✗				
Publicar un <i>paper</i>					✗

3. Al hacer el reparto de tareas, algunos de los integrantes del equipo tienen dudas de qué es, concretamente, lo que tienen que hacer. Aquí tienes una de esas tareas genéricas:

"Reunirnos para hablar de los avances"

Nota: \_\_\_\_ / 1,5 puntos

S: \_\_\_\_ / 0,3 puntos

M: \_\_\_\_ / 0,3 puntos

A: \_\_\_\_ / 0,3 puntos

R: \_\_\_\_ / 0,3 puntos

T: \_\_\_\_ / 0,3 puntos

⌚ Tiempo estimado: 5 min.

Reescribe la tarea en formato SMART para que sea más sencilla de llevar a cabo:

Cada participante informará (con una lista de tres puntos) sobre los avances respecto a la reunión anterior, tendrá 4 minutos para exponerlos, y cubriremos un acta que recoja dicha información. La reunión durará un máximo de 1h y se celebrará cada viernes a las 10h hasta finalizar el proyecto. [Tarea abierta]

4. Teniendo en cuenta que estáis desarrollando una app, ¿cuál es la metodología de trabajo que mejor se os ajusta? Dibuja el esquema y explica las ventajas que tiene esta metodología frente a otros modelos de gestión de trabajo que conozcas. ¿Quién debería ejercer la coordinación de vuestro equipo?

Nota: \_\_\_\_ / 1,5 puntos

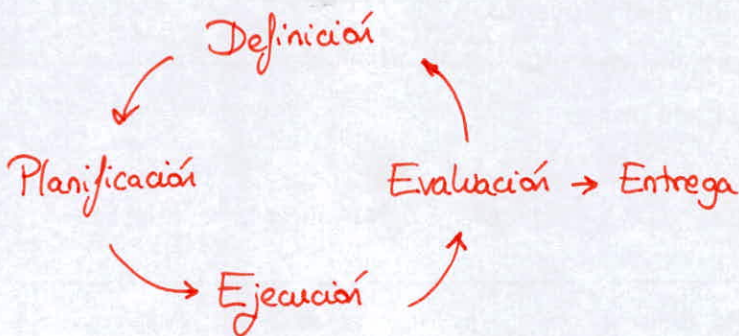
Identificar: \_\_\_\_ / 0,25 puntos

Esquema: \_\_\_\_ / 0,5 puntos

Ventajas: \_\_\_\_ / 0,5 puntos

Coordinador: \_\_\_\_ / 0,25 puntos

⌚ Tiempo estimado: 5 min.



Se ajusta mejor una metodología Agile ya que, para crear y actualizar la app con mejoras constantes, los ciclos cortos y flexibles de trabajo parecen más adecuados. En este tipo de metodología no hay figura del coordinador/a, todos asumen su responsabilidad.

5. Tras buscar información en internet, uno de los miembros del equipo propone emplear Design Thinking para buscar ideas. ¿Cuál dirías que es la característica más relevante del Design Thinking? ¿Sabrías decir cómo se llevaría esto a cabo?

Nota: \_\_\_\_ / 1 punto

Característica: \_\_\_\_ / 0,25 puntos

Consejos: \_\_\_\_ / 0,75 puntos

⌚ Tiempo estimado: 4 min.

Empatizar, por ejemplo, realizando una encuesta entre los comercios locales de Tui, para conocer mejor sus necesidades y qué quieren vender a sus clientes. También podemos preguntar a los clientes qué les gusta de comprar online.

6. Es el momento de crear un cronograma del proyecto para el *sprint* del que saldrá la primera versión. La fecha de entrega del proyecto será el 12 de noviembre. En el proyecto participáis 3 personas: Hugo, Noa y tú. Estas son las pautas:

**Nota:** \_\_\_\_ / 2 puntos

Estructura: + 0,75 puntos  
 Esquema: \_\_\_\_ / 1 punto  
 Asignación: + 0,25 puntos

⌚ Tiempo estimado: 10 min.

- El análisis de necesidades dura tres días y se hace al principio de todo.
- El diseño de interfaz se hará en 4 días, justo al terminar el análisis.
- En paralelo, se hará la programación básica, que se estima que dure una semana.
- Cuatro días antes de entregar el proyecto, se harán 2 días de pruebas con los usuarios.
- Los dos últimos días antes de la entrega, se realizan los ajustes finales.
- Los últimos 5 días se realiza la presentación para presentar al cliente.

Usa la cuadrícula para crear el cronograma y asigna las tareas de manera equilibrada.

TAREAS	RESPONSABLE	FECHA INICIO	FECHA FIN	24/11	25/11	26/11	27/11	28/11	29/11	30/11	1/12	2/12	3/12	4/12	5/12	6/12	7/12	8/12	9/12	10/12	11/12	12/12	
Análisis de necesidades	Hugo	28/10	30/10					■	■														
Diseño de interfaz	Yo	31/10	3/11							■	■	■	■										
Programación básica	Noa	31/10	6/11							■	■	■	■	■	■								
Pruebas	Hugo	8/11	9/11																■	■			
Ajustes finales	Hugo	10/11	11/11																		■	■	
Presentación	Yo	7/11	11/11																■	■	■	■	■

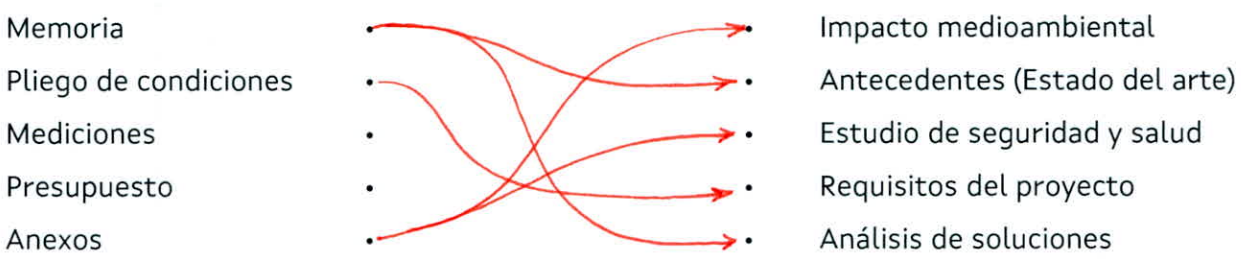
ENTREGA

7. El proyecto técnico incluye varios documentos. Conecta los documentos de la derecha con el apartado de la columna izquierda en el cual se debe añadir.

**Nota:** \_\_\_\_ / 0,5 puntos

Correcta: + 0,1 puntos (x5)  
 Incorrecta: - 0,1 puntos

⌚ Tiempo estimado: 3 min.



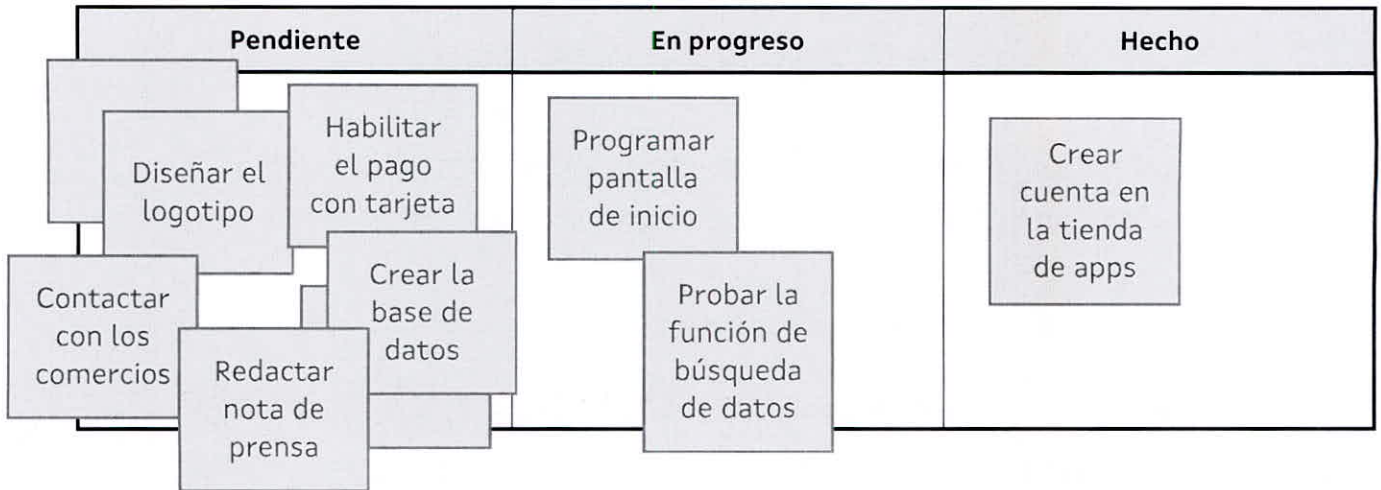
8. En el taller te encuentras esta tabla en la corchera:

- a) ¿Cómo se llama técnicamente esta tabla?
- b) ¿Crees que el número de personas que trabajan en el proyecto es adecuado? Justifica la respuesta.
- c) ¿Cuál es la tarea que debería ser prioritaria y por qué?
- d) ¿Cómo la modificarías para que cada integrante sepa qué tarea le corresponde?

**Nota:** \_\_\_\_ / 1,5 puntos

Apartado a) \_\_\_\_ / 0,25 puntos  
 Apartado b) \_\_\_\_ / 0,5 puntos  
 Apartado c) \_\_\_\_ / 0,5 puntos  
 Apartado d) \_\_\_\_ / 0,25 puntos

⌚ Tiempo estimado: 5 min.



- a) Tablero Kanban
- b) No, ya que la mayor parte de tareas están sin empezar.
- c) Probablemente, contactar con los comercios ya que sin ellos, la app fracasará.
- d) Asignando a cada operario un color diferente para sus tarjetas.

9. Uno de los comercios de la app quiere vender productos más sostenibles. ¿Qué producto debe promocionar? Justifica la respuesta en base al concepto de vida útil.

**Nota:** \_\_\_\_ / 0,5 puntos

Elección: \_\_\_\_ / 0,1 puntos  
 Consejos: \_\_\_\_ / 0,4 puntos

⌚ Tiempo estimado: 5 min.

	Precio	Duración	Mantenimiento	Reciclable
Lámpara halógena	3 €	1.000 h	Alto	Parcial
Lámpara LED	10 €	25.000 h	Bajo	Sí

La lámpara LED, aunque es más cara, tiene mayor vida útil y se puede reciclar por completo. Además, su mantenimiento es menor, si bien esto no influye tanto en la vida útil.

10. ¡Enhorabuena! El proyecto ha sido tan bueno que os han invitado a participar en una feria tecnológica escolar. ¿Qué elemento de comunicación crees es el más adecuado para presentar en dicha feria y dar difusión al proyecto? ¿Cómo espera la gente que presentes el proyecto?

**Nota:** \_\_\_\_ / 0,5 puntos

Elemento: \_\_\_\_ / 0,25 puntos  
 Uso: \_\_\_\_ / 0,25 puntos

⌚ Tiempo estimado: 5 min.

El más adecuado es el póster, ya que es un medio visual. Cuando los asistentes paseen por la feria, se fijarán en el póster y una persona experta les explicará los detalles.