

TALLER DE PLAN DE MEJORAMIENTO PERIODO I

Periodo	I	Grupo	11°	Area	Tecnología e Informática.
Alumno (a)					
Maestro	Andrés Carmona Velásquez				
Indicadores de Desempeño	Saber: Analiza el impacto futuro de la tecnología, escenarios de uso y soluciones tecnológicas mediante la innovación e investigación.				
	Hacer: Diseña y ajusta nuevas tecnologías para contextos concretos, mejora soluciones tecnológicas y participa en discusiones sobre el impacto de las tecnologías digitales.				
	Ser: Asumir una actitud proactiva en el desarrollo de las actividades institucionales en ISC.				

Actividades	Fecha
<p>Introducción: ¿Qué vamos a hacer y por qué?</p> <p>El propósito de este plan de mejora es demostrar que la tecnología no se trata solo de consumir aplicaciones, sino de crearlas para resolver problemas reales de nuestro entorno. En este proyecto, actuarás como un analista y desarrollador de software. Tu misión será identificar una problemática específica en una de estas tres áreas: Ambiente, Educación o Sociedad, y proponer una solución tecnológica (una página web o web app).</p> <p>Para lograrlo, utilizarás herramientas de Inteligencia Artificial (como Llama Coder o Lovable) que te ayudarán a generar el código. Sin embargo, el verdadero reto no es que la IA haga el trabajo por ti, sino demostrar que eres capaz de diseñar la solución, darle las instrucciones correctas a la máquina (prompts) y entender la lógica del código generado.</p> <p>Regla de Oro del Entregable: Para garantizar la apropiación del conocimiento y evitar el "copiar y pegar", todo el proceso de investigación, diseño y análisis debe entregarse escrito a mano en hojas físicas. El producto digital final (la página web/app) se mostrará en pantalla únicamente durante la sustentación.</p>	Entrega del trabajo 19 de marzo 2026
<p>Estructura del Trabajo Físico (En Hojas)</p> <p>Tu trabajo escrito debe seguir estrictamente este orden y contener los siguientes apartados:</p> <ol style="list-style-type: none"> <u>Título del Proyecto</u> Debe ser un nombre creativo y descriptivo para tu aplicación o página web. <u>Planteamiento del Problema</u> Describe detalladamente la situación que elegiste (Ambiental, Educativa o Social). ¿Qué está pasando? ¿A quiénes afecta? ¿Por qué es un problema que necesita solución? 	

3. Objetivos (Guía de Redacción)

Todo proyecto necesita una brújula. Los objetivos siempre deben comenzar con un verbo en infinitivo (terminado en -ar, -er, -ir, como *diseñar, programar, construir, analizar*). Debes redactar un Objetivo General y tres Objetivos Específicos: Te dejo la guía de cómo hacer los objetivos específicos, debes hacer tres.

- A. Objetivo General (La Meta Final): Resume en un párrafo qué vas a hacer, con qué herramienta y qué problema resuelve.
 - *Fórmula*: Verbo en infinitivo + ¿Qué vas a crear? + ¿Con qué herramienta de IA? + ¿Qué problema resuelve?
 - *Ejemplo*: "Desarrollar una aplicación web prototipo utilizando Lovable para facilitar el intercambio de libros usados y reducir el desperdicio de papel en la comunidad educativa".
- B. Objetivos Específicos (Los 3 pasos para lograr la meta):
 1. El Diagnóstico y Diseño visual: Escribe un objetivo sobre cómo vas a investigar el problema y dibujar la interfaz. (Ej. *"Diseñar los bocetos de la interfaz gráfica..."*).
 2. La Construcción con IA: Escribe un objetivo sobre el uso de la plataforma elegida para generar la aplicación. (Ej. *"Generar el código fuente mediante instrucciones precisas en Llama Coder..."*).
 3. El Análisis Lógico: Escribe un objetivo sobre cómo vas a demostrar que entiendes el código por dentro. (Ej. *"Analizar la estructura del código generado para identificar sus componentes..."*).

4. Justificación

Explica por qué tu aplicación web o app es la mejor manera de abordar este problema. ¿Qué beneficios traerá a la comunidad? Toda estadística, dato científico o información de contexto que uses aquí debe estar debidamente citada utilizando Normas APA.

5. Diseño Técnico (Bocetos y Algoritmo)

Antes de ir al computador, debes diseñar la solución en papel.

- Wireframes (Bocetos): Dibuja a lápiz cómo se verá cada pantalla de tu aplicación. Señala dónde van los títulos, los botones, los formularios y las imágenes.
- Lógica: Explica brevemente qué pasa si el usuario presiona el botón principal de tu app.

6. Producto Final y Análisis POO

Es el momento de usar Llama Coder o Lovable.

- Tus Prompts: Escribe en tus hojas las instrucciones exactas (*prompts*) que le diste a la IA para que construyera tu aplicación.
- Análisis del Código: Transcribe a mano (o recorta y pega de forma ordenada) los fragmentos más importantes del código generado por la IA (HTML/JavaScript). Utilizando resaltadores o flechas, debes identificar y explicar dónde se evidencia el uso de la Programación Orientada a Objetos (POO). Señala claramente

cuáles son las Clases, cuáles son los Atributos de esa clase, y
cuáles son sus Métodos.

Firma Docente

Firma Alumno