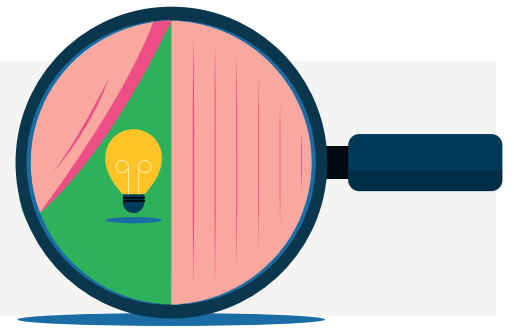




INSPIRACIÓN DE PRODUCTOS /PROYECTOS

Investiga sobre 2 productos/proyectos que hayan sido creados/resueltos para mejorar la vida de sus creadores.

Y responde a la siguiente preguntas:

¿Qué podemos aprender de estos proyectos para utilizar en el nuestro?

PRODUCTO/PROYECTO:

DESCRIPCIÓN:

CREADOR:

MOTIVACIÓN:

RESULTADO:

APRENDIZAJE:

Ejemplo/s:

Producto/Proyecto: Fidget Spinner

Descripción: Juguete para aliviar la ansiedad

Creador: Catherine Hettinger (EE.UU.)

Motivación: Quería ayudar a su hija, que tenía problemas para concentrarse y liberar energía nerviosa.

Resultado: Inventó un juguete que ayudaba a calmar la ansiedad y mejorar la atención.

Aprendizaje: A veces las mejores ideas nacen de observar una necesidad cercana o personal.

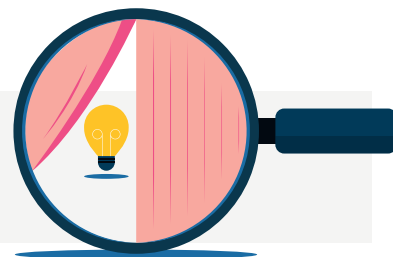
Producto/Proyecto: Forest App un app para encontrar tiempo desconectados.

Creadores: Un grupo de jóvenes desarrolladores de Taiwán.

Motivación: Tenían problemas para dejar el celular y concentrarse en estudiar o trabajar.

Resultado: Crearon una app que te recompensa por no usar el celular plantando un árbol virtual. Si usas el teléfono, el árbol "muere".

Aprendizaje: Con humor y creatividad se puede transformar un problema común (distracción) en una herramienta útil y divertida.



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

CRITERIO (2 PTS C/U)	EXCELENTE (100%)	SATISFACTORIO (75%)	BÁSICO (50%)	INSUFICIENTE (25%)
Selección de productos/proyectos	Selecciona 2 proyectos muy relevantes, bien escogidos y conectados con la temática de mejora personal.	Selecciona 2 proyectos adecuados pero con relación general o poco específica.	Selección mínima o poco clara; los proyectos son superficiales o poco pertinentes.	Proyectos mal escogidos, irrelevantes o no cumple con elegir dos.
Descripción del producto/proyecto	Descripciones claras, detalladas y completas; demuestran comprensión profunda del funcionamiento y propósito.	Descripciones adecuadas pero con pocos detalles o estructura simple.	Descripciones muy generales, incompletas o poco claras.	Descripciones vagas, incorrectas o confusas.
Identificación del creador y motivación	Identifica correctamente al creador y explica con claridad la motivación personal detrás del proyecto.	Motivación y creador identificados, aunque con poca profundidad.	Información mínima o superficial sobre el creador y su motivación.	Motivación o creador incorrectos, muy vagos o no mencionados.
Análisis del resultado e impacto	Explica claramente los resultados del proyecto y su impacto; demuestra comprensión crítica.	Explicación adecuada, aunque con pocos detalles o análisis limitado.	Resultado mencionado de forma muy general o incompleta.	Resultado vago, incorrecto o desconectado del proyecto.
Aprendizaje aplicado al proyecto propio	Extrae aprendizajes profundos y relevantes; conecta de manera clara cómo lo utilizará en su propio proyecto.	Aprendizajes presentes pero con conexiones generales o poco desarrolladas.	Aprendizajes mínimos, superficiales o sin relación clara con el proyecto personal.	Aprendizajes muy vagos, confusos o inexistentes.