

Spanish 50. Examen 2

“Del texto al hipertexto”

Llegados a este punto del camino, ya estás familiarizado con la historia reciente de Chile y el contexto político-social del golpe de Estado de Pinochet, sabes qué estrategias emplea el autor literario para crear una pieza dramática que gire alrededor de un suceso realmente acontecido, y eres capaz de extraer y reconocer las partes de ese texto en busca de un significado profundo. Gracias a tus lecturas de textos literarios de diversos géneros (teatro, poesía, relato corto, sátira, etc.), de artículos periodísticos y otros textos, sabes más del Surrealismo y del Realismo mágico y descubriste que los paratextos siempre esconden significados ocultos a primera vista. También sabes reconocer la sátira y el poder de las palabras. Así que, llegados a este punto del camino...

¿Qué te parecería aplicar todo este material nuevo a la creación de algo inesperado?

Para el segundo examen de este semestre, el martes 4 de noviembre, tu equipo y tú van a tener que crear una aplicación informática (app) que integre, de la manera que creas más interesante y coherente, lo que has aprendido hasta este momento del semestre. Después de tu aplicación, ¡Steve Jobs será solo una aprendiz!

- 1) **ROLES:** Cada miembro del grupo tendrá que adoptar la **personalidad** de uno de los personajes literarios o autores vistos en las clases.
- 2) **TRABAJO EN EQUIPO:** Juntos tendrán que decidir el **tema y objetivo de su aplicación**, es decir: ¿En qué va a consistir la aplicación? ¿cuál va a ser su función en el día a día? Esta parte de la preparación del proyecto es sumamente importante, pues determinará el éxito o fracaso de vuestro producto, que será secreto hasta el día de la presentación.

- 3) **AVANCE DEL PRODUCTO FINAL:** Nada mejor que crear expectación para tener éxito. El viernes 31 de octubre tendrán que colgar en la página del curso (CANVAS) un adelanto de su producto en forma de vídeo (*teaser*). Éste tendrá una duración de entre 1 y 2 minutos (máximo) y deberá captar la atención del público.
- 4) **PRESENTACIÓN:** Una vez diseñada su nuevo e inesperado producto tecnológico, tendrán que **elaborar una presentación para vendérselo** al resto de sus compañeros de clase (que también serán personajes/autores del curso). Aquí deberán tener en cuenta factores como competitividad del mercado, estrategias de marketing y capacidad para conquistar a sus futuros compradores. ¡Hagan que su producto sea el más atractivo! La presentación tendrá un componente escrito que decidirán con su grupo y que se mostrará en Power Point, Prezi, iMovie o cualquier otro soporte que consideren adecuado. Recuerden que también tendrán que responder de forma clara y convincente las dudas de sus futuros clientes, pero siempre siendo coherente con la personalidad de su rol. (Tiempo de la presentación: 4 minutos cada presentación, y 20 minutos total).

Nota de la rúbrica

Recuerden que en este examen se valorarán varios elementos:

- La capacidad de **trabajo en equipo** y de integrar en su producto final los temas y puntos gramaticales del curso (10%)
- La elaboración de un adelanto en **vídeo** original y llamativo (10%)
- Una **presentación** de clase también original y atractiva, creada en grupo, y en la que cada miembro del mismo tenga un papel importante. Recuerden que la presentación de la app será oral, pero también implicaré la **redacción de material escrito** (*slides*, poster, ppt, Prezi, folletos informativos, etc.), que deberá ser enviado al profesor no más tarde del viernes 31 de octubre, para su revisión (40%)

- Asimismo también se valorará en la nota final el **componente oral**, es decir, la capacidad de improvisación y la fluidez a la hora de responder las preguntas de sus futuros clientes; aquí entrarán en juego elementos como la pronunciación, el ritmo, la proyección de la voz y el lenguaje corporal (40%)