

9. Ejemplo de *Journey map*: Curso Introducción a la Programación

Semana de trabajo típica en los cursos:

Paso o Punto de contacto	Sesión sincrónica semanal	Lectura del enunciado	Lectura de procedimiento	Video de apoyo para aprender programación	Reunión de trabajo	Sesión de consulta
Emoción	Expectativa, ansiedad El estudiante probablemente sienta ansiedad derivada de la naturaleza compleja del curso.	Confianza e incertidumbre El tono en la redacción y la cantidad de información que conforma al enunciado le permite sentir al estudiante que es posible realizar el ejercicio.	Incertidumbre El estudiante no tiene por completo claro que podrá desarrollar el procedimiento.	Tranquilidad El estudiante siente un alivio al contar con una segunda explicación, además de lo visto en clase sincrónica.	Insatisfacción El hecho de que no tiene control sobre el tiempo, el producto, las tareas unido a que depende de la voluntad de otros para avanzar, causa insatisfacción al estudiante.	Confianza, satisfacción Cuenta con un espacio en el que puede aclarar dudas relacionadas con la labor semanal, con la materia teórica o con los procedimientos.
¿Qué gana?	Explicación del docente de la materia teórica. Claridad de las instrucciones de la materia semanal.	Entendimiento de las labores relacionadas con el ejercicio. Información necesaria para realizarlo. Una formulación que se centra en los objetivos de aprendizaje del curso. Práctica y reforzamiento sobre la programación.	Conocimiento de la serie de pasos necesaria para realizar el proyecto. Una guía, paso a paso, que explica cómo se puede resolver el ejercicio.	Un reforzamiento de la clase sincrónica. Un medio que puede consultar cuando le sea necesario. Seguridad de que cuenta con un medio para aclarar dudas de procedimiento.	Habilidades de comunicación. Habilidades de trabajo en equipo. Habilidades de negociación. Realización de la tarea.	Un espacio de comunicación con el docente para aclarar dudas con la fuente.
¿Qué le duele?	No entender la materia expuesta por el docente. No tener experiencia en programación.	No tiene experiencia en programación. No comprender cómo hacer las cosas. Que resulte difícil de realizar.	No tener seguridad completa de que lo está haciendo bien.	No comprender por completo lo explicado en el ejercicio.	Tener que trabajar de más corrigiendo el trabajo de los otros.	No ser capaz de transmitir sus dudas.

Otro						
Otro						