

Nombre:

Grupo:

Actividad 1 Sitio Web del carrito de compras SABER-HACER Valor 6.0 puntos

A partir del modelo lienzo canvas generado en la unidad 1, se deberá entregar un sitio web a través del lenguaje Angular que contenga los siguientes módulos para una tienda virtual con las siguientes secciones:

Instrucciones

- ✓ Desarrollar una aplicación Web en Angular 17 o superior que contenga las siguientes secciones o módulos

Página de inicio o Home 1.0 puntos

Inicio de sesión
Cierre de Sesión

Página de Productos 2.0 puntos

Listado de productos.
Detalles de productos (Cantidad, descripción, nombre, precio, imagen).
Tiempo de entrega
Modalidades de pago.
Productos recomendados

Registro de Cliente 2.0 puntos

Página de registro de cliente.
Página de atención a clientes

Página de Productos - Administración 2.0 puntos

Sección de productos / servicios
Agregar elemento producto
Detalles del elemento producto

Página de carrito de compras 2.0 puntos

Página de checkout
Página de seguimiento de transacciones
Sección de la tienda virtual
Precio
Cantidad
Subtotal
Iva (S/A)
Total

- ✓ Utilizar un sistema gestor de bases de datos de su elección (Modelo Relacional o No Relacional).
- ✓ Desplegar aplicación en plataforma en la nube gratuita.

Nota:

- ✓ Es necesario utilizar la plataforma GitHub para guardar el código fuente de la aplicación.

Actividad 3 Evaluación Teóricas 3.0 puntosInstrucciones

1. Durante la explicación del docente en las sesiones de clase, al final de dicha sesión les comentará sobre el desafío a desarrollar.
2. El alumnado deberá de completar el desafío en el tiempo definido por el facilitador, el alumnado indicará sobre su culminación levantando la mano.
3. El docente anotará en plataforma ELearning UTNG la entrega del desafío.

Criterio	Excelente 100%	Muy Bien 80%	Bien 60 %	Regular 40%	No Satisfactorio 0%
Prácticas Guiadas con desafíos	Cumple con todos los desafíos ejecutados durante las sesiones	Falta un desafío	Faltan tres desafíos	Faltan cuatro desafíos	Faltan cinco o más desafíos

Ser Saber-Hacer 1.0 puntos

- ✓ El estudiante agenda vía SIGA la asesoría, asiste a la asesoría y cuando el facilitador le toma asistencia éste la evalúa..