

ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL ESCUELA DE FORMACIÓN DE TECNÓLOGOS

PERÍODO ACADÉMICO: 2024 - A

ASIGNATURA: DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

PROFESOR: Ing. Byron Loarte

DESCRIPCIÓN: PRUEBA COMPLEMENTARIA #1 DEL PRIMER BIMESTRE

NOMBRE:

FECHA:

PARTE PRÁCTICA

Aprendiendo del Mundo Real



En los grupos establecidos, realizar lo siguiente:

- Organización y trabajo en equipo.
- Desarrollar las funcionalidades por parte del Product Owner.
- Desplegar la aplicación en un modelo de servicio en la nube.
- Realizar pruebas de carga y/o rendimiento de la aplicación.
- Probar la funcionalidad de aplicación.

0.5

1. Organización y trabajo en equipo.

Trabajar de forma grupal estableciendo roles en base la metodología SCRUM.



2. Desarrollar las funcionalidades por parte del Product Owner.



El Scrum Master en conjunto con el Product Owner deben establecer los requisitos necesarios para la etapa de codificación, pruebas y despliegue de la aplicación.

Consumir APIs públicas de las siguiente URL de la siguiente URL

3. Desplegar la aplicación en un modelo de servicio en la nube

Una vez finalizado la etapa de codificación se procede a trabajar en el despliegue de la aplicación ya se en un laaS – PaaS – SaaS.



4. Realizar pruebas de carga y/o rendimiento de la aplicación.



De la misma manera utilizar cualquier herramienta para realizar las pruebas de carga y/o rendimiento utilizando las siguientes herramientas pagespeed o lighthouse

5. Probar la funcionalidad de aplicación

Finalmente, se procede a verificar la funcionalidad para su posterior aceptación del Product Owner y el registro del trabajo por medio de la siguiente <u>URL</u>





Felicitaciones querid@s estudiantes han logrado trabajar en equipo y aplicar a un ejemplo del mundo real.

- Para la entrega del informe, se debe utilizar el formato para laboratorios con el nombre del documento de la siguiente manera: **AW_GRUPO#_PRUEBA_1**.
- El documento debe ser subido al aula virtual en formato PDF, utilizado el formato de laboratorio.