

**DOCENTE:** *Luis sebastian Jarpa.*

**ASIGNATURA:** Programación de Componentes Web

**Trabajo Sumativo N°2**  
**Trabajo 2 TIDC04 - Programación de Componentes Web**  
**Ponderación 20%**

**Aprendizaje esperado:**

2.1.- Desarrolla aplicaciones Web mediante Enterprise JavaBeans (EJB). (Integrada Competencia Genérica Comunicación Oral y Escrita)

**Criterio de evaluación**

- 2.1.1 Diseñando la estructura de la aplicación.
- 2.1.2 Programando Session Beans y Message Driven Beans
- 2.1.3 Integrando JSP y Servlets con Session Beans y Message Driven Beans.
- 2.1.4 Considerando la implementación lógica del negocio.
- 2.1.5 Expresando su posición sobre el tema.

**Evaluación 1:100 puntos**

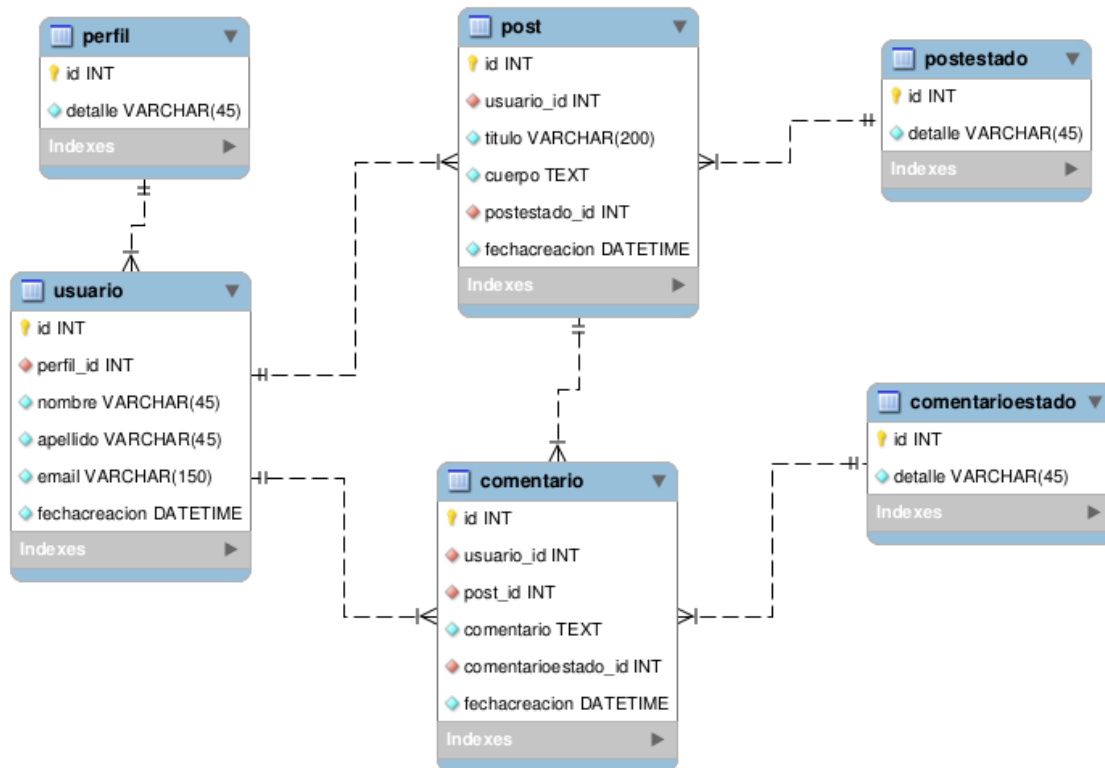
**Parcial: 15%**

**PAUTA DE DESARROLLO**

1. Desarrollo de una aplicación dinámica.
2. Se entregara y se demostrara que esté funcionando en la Sala de clases
3. Preguntas en realización a la conceptualización de la aplicación
4. Preguntas del código fuente que ha desarrollado

**DOCENTE:** Luis sebastian Jarpa.

**ASIGNATURA:** Programación de Componentes Web



A partir del modelo anterior, debe generar los mantenedores (páginas web, servlet, DTO y DTA) correspondientes para generar un portal de noticias.

Se les solicita lo siguiente:

- CRUD para las entradas de noticias alias POST.
- CRUD para los comentarios
- CRUD usuarios
- CRUD perfil (administrador)

1. Se debe generar una página principal que liste todas los post de forma ordenada.
2. Al ingresar como administrador podrá:
  - a. Crear nuevas entradas
  - b. Editar entradas
  - c. Eliminar entradas
  - d. Listar las entradas.

**DOCENTE:** *Luis sebastian Jarpa.*

**ASIGNATURA:** Programación de Componentes Web

3. Al ingresar como un usuario podrá:
  - a. Crear comentario
  - b. Editar comentarios
4. Para realizar el punto 3-4 debe contar con un login de acceso y de esta forma diferenciar los perfiles
5. No olvidar la utilización de Try and catch.
6. Pueden realizar modificaciones al diseño de la base de datos.
7. **Cualquier entrega posterior obtiene nota mínima 1.0.**

### **Aprendizajes esperados:**

- Utilizar recursos para motivar de manera efectiva al equipo en la búsqueda de nuevas oportunidades para el desarrollo del proyecto.
- Estar consiente al percibir brechas y problemas que se presentan al momento de trabajar en equipo en codificación.
- Transfiere percepciones comunes al equipo para minimizar las diferencias actitudinales
- Aplica las técnicas de liderazgo en la organización del proyecto.
- Emplea conductas de liderazgo interpretando su entorno, transfiriendo la visión de la la universidad y sus diferenciadores al equipo.
- Utiliza la retroalimentación positiva de manera frecuente, propiciando planes de mejora para él y su equipo.
- Elige resolver conflictos, utilizando elementos de comunicación pertinentes
- Practica a nivel individual y grupal los aprendizajes esperados

**DOCENTE:** Luis sebastian Jarpa.

**ASIGNATURA:** Programación de Componentes Web

## Plantilla para evaluación de trabajo

INTEGRANTES DEL GRUPO: 1.- \_\_\_\_\_  
 2.- \_\_\_\_\_  
 3.- \_\_\_\_\_

## EVALUACION DE LA APLICACIÓN WEB

### Rubrica de corrección de informe

Criterios	Bueno (Supera lo esperado)	Regular (desempeño estandar)	Deficiente (bajo lo esperado)	No Presenta (0)
<b>Estructura</b>	Cumple cabalmente con el formato que se requiere.	Presenta menos de 2 errores en el formato	Presenta más de 2 errores en el formato	No utiliza formato
	No presenta faltas ortográficas.	Presenta 5 o menos faltas ortográficas	Presenta más de 5 faltas ortográficas.	No aplica ortografía
	Presenta los elementos gráficos con efectividad <b>10</b>	Presenta los elementos gráficos con efectividad algo coherente y cohesionada <b>5</b>	Presenta pocos elementos gráficos sin efectividad y no son coherente <b>3</b>	No presenta elementos gráficos
<b>Eficacia</b>	Presenta el contenido de una manera lógica, clara y contextualizada	Presenta el contenido del trabajo de manera medianamente clara y contextualizada	Presenta el contenido del trabajo de manera poco clara y escueta <b>1</b>	No presenta
	Representa un apoyo al logro de los objetivos planteados <b>10</b>	<b>5</b>		
<b>Desarrollo</b>	Interactivo Instrucciones claras Uso y manejo de recursos técnicos Validaciones Uso de Try and Catch Comentarios Buenas practicas <b>50</b>	Interactivo Instrucciones claras Uso y manejo de recursos técnicos Validaciones Uso de Try and Catch Comentarios <b>41</b>	Interactivo Instrucciones claras Uso y manejo de recursos técnicos Validaciones <b>20</b>	No Presenta
<b>Reflexión Propia</b>	Cada uno de los miembros del equipo establece su comentario y aprendizajes del trabajo realizado. <b>30</b>	Al menos 1 de los miembros no presenta su opinión personal. <b>10</b>	Más de 1 miembro no presenta su opinión personal. <b>2</b>	No realizan opiniones personales.
<b>Totales</b>	<b>100</b>	<b>61</b>	<b>25</b>	<b>0</b>