

Sigla Asignatura	PGY3121	Nombre de la Asignatura	Desarrollo web	Tiempo	3 horas
Experiencia de Aprendizaje N° 1	Diseño y construcción de páginas web				
Actividad N° 1.4	Construcción del sitio web				
Nombre del Recurso Didáctico	1.4.5 Actividad Construcción del sitio web				

1. Aprendizajes e indicadores de logro

Aprendizajes (Procedimentales, Actitudinales y conceptuales)	Indicadores de logro
Crear la estructura funcional y visual de una página web, de acuerdo a los requerimientos de un cliente.	Crea contenido web incorporando estructura y etiquetado de la versión actual de HTML.
Usar herramientas de trabajo colaborativo para el desarrollo de aplicaciones en equipos de trabajo.	Genera un repositorio para el trabajo colaborativo con su equipo en un mismo proyecto
	Aplica las operaciones en el repositorio durante el desarrollo de su aplicación.
Desarrollar creatividad y pensamiento de diseño para el desarrollo de las interfaces gráficas coherentes y de fácil uso.	Discierne entre elementos que facilitan o dificultan la experiencia de usuario y entiende las consecuencias en que afectan en la funcionalidad del producto.
	Es capaz de proponer soluciones para mejorar el diseño de la aplicación web revisada.
Desarrollar trabajo en equipo para cumplir con una meta en común en conjunto con sus pares.	Desarrolla aplicación web en conjunto con sus pares sobre un mismo repositorio.
	Es capaz de coordinar sus avances mediante la visualización de los logros del resto del equipo con la ayuda de la herramienta seleccionada.
Demostrar rigurosidad durante el desarrollo del problema planteado.	Manifiesta perseverancia durante el desarrollo del problema planteado.
	Sigue los pasos establecidos para alcanzar el correcto funcionamiento de la aplicación.
Identificar etiquetas y estilos de la aplicación web, para la generación de la interfaz de usuario	Reconoce las etiquetas adecuadas y los elementos de estilo para la generación de una interfaz de fácil uso.
Reconocer herramientas de trabajo colaborativo para el desarrollo de aplicaciones en equipos de trabajo.	Identifica un repositorio GIT para el trabajo colaborativo con su equipo en un mismo proyecto
	Distingue los comandos básicos de GIT durante el desarrollo de su aplicación

2. Descripción general actividad

- Esta actividad tiene **carácter formativa**, es decir: es para visualizar lo que aprendes, en la directa medida que tú docente de asignatura te va retroalimentando constantemente, tanto a nivel individual como colectivo (equipo de trabajo).
- Deberán conformar los Equipos de trabajo para esta primera actividad de aprendizaje.
- Además, deberán organizar los Equipos estableciendo un o una Lider que será el encargado de las tareas a realizar con el repositorio
- Se sugiere realizar actividades formativas durante las sesiones en las cuales se explican los conceptos e ir avanzado de manera paulatina en conjunto con los alumnos para que lleven a la práctica todos los conceptos visto en el primer módulo de la sesión.

Contexto del problema:

- **Selecciona uno de los problemas** definidos u otro que hayas conversado con el profesor, **debes documentar el contexto del problema y los requerimientos que detectes.**

Una vez que hayas seleccionado el problema a trabajar, puedes realizar como equipo las siguientes actividades de apoyo para visualizar tu propopuesta de solución:

- **Desarrolla un diagrama de casos de uso:** Una forma de representar las acciones de uno o varios usuarios respecto a un sistema es realizando un diagrama de casos de uso. Definan su diagrama general para el problema seleccionado.
- **Aplicación de conceptos de UI y UX:** Junto al equipo de trabajo deben realizar un análisis de los usuarios, investiguen y apliquen alguna de las metodologías asociadas a UX o UI para perfilar a los usuarios.
- **Creación de un wireframe:** Utilizando lápiz, papel u otra técnica, por ejemplo, un software, deben crear un wireframe completo para hacer la definición inicial de la solución asociada al problema seleccionado.
- **Creación del mockup:** Usando un software específico, realizar el mockup de la aplicación utilizando los objetos y comportamientos de Bootstrap como base para definir cómo se verá la página web al final del proyecto.

Teniendo en claro como abordaran la solución debes:

1. Crear las páginas web en html incorporando las estructuras y etiquetados que correspondan.
2. Aplicar hojas de estilos y bootstrap a tu propuesta de solución para garantizar la generación de interfaces de fácil uso por parte del usuario.
3. Trabajar de manera colaborativa generando el repositorio mediante GIT