**ACTIVIDAD NO PRESENCIAL**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sigla Asignatura** | | DEY3101 | **Nombre Asignatura** | | | | Desarrollo Software Escritorio y Gestión | | |
| **Créditos** | 10 | **H Semestrales Totales** | | 90 | **Requisitos** | DSY2101 | | **Fecha Actualización** | Marzo 2018 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Escuela o Programa Transversal** | Escuela de Informática y Telecomunicaciones | **EA** | 9 |
| **Carrera/s** | Analista Programador Computacional  Ingeniería en Informática | **Unidad de Aprendizaje N°2** | Diseño de interfaces de usuario avanzada |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aprendizajes** | | **Indicadores de logro** |
| **Procedimentales** | Construir distintos tipos de interfaces gráficas abarcando todas las necesidades de información que presenta el requerimiento en la construcción de aplicaciones de escritorio. | Construye una aplicación de escritorio que involucre distintos tipos de interfaz de usuario idóneas para la funcionalidad requerida |
| Codificar rutinas siguiendo las buenas prácticas propias del lenguaje y paradigma utilizado, que permitan realizar las tareas diseñadas a partir de los requerimientos planteados | Construye rutinas programadas siguiendo las buenas prácticas propias del lenguaje y paradigma utilizado.  Verifica el funcionamiento de la aplicación aplicando casos de prueba previamente diseñados. |
| **Actitudinales** | Demostrar tolerancia a la frustración durante el desarrollo del problema planteado. | Manifiesta perseverancia durante el desarrollo del problema planteado. |
| Realizar el trabajo bajo presión de acuerdo al tiempo del encargo. | Organiza el tiempo para lograr las metas establecidas en el período indicado. |
| Discutir respetuosamente los elementos a utilizar, tomando en consideración las opiniones de sus compañeros | Critica el trabajo de sus compañeros basándose en aspectos técnicos propios de su quehacer profesional.  Compara sus planteamientos con los expuestos por sus compañeros buscando la mejor solución a los problemas suscitados. |
| **Conceptuales** | Reconocer los elementos y componentes gráficos necesarios en la interfaz, que faciliten la labor del usuario en la satisfacción de sus requerimientos | Identifica las necesidades de información de los usuarios de una aplicación en el proceso de diseño y construcción de esta.  Identifica los distintos componentes o elementos gráficos del lenguaje, que permitan proporcionar al usuario la información deseada en un formato compresible y ad hoc |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre de la Actividad** | |
| Actividad no presencial U2 | |
| **Descripción de la Experiencia de Aprendizaje** | |
| En la presente actividad no presencial, los estudiantes deberán continuar con el desarrollo de un proyecto, el cual se abordara en dos etapas y te las presentamos a continuación:  **Instrucciones Actividad 1**  En la presentación **2.4.1 El usuario difícil - parte dos** de conceptos revisamos algunos aspectos importantes y que debes considerar en el proceso de desarrollo. Esto es válido en tu trabajado individual y desde luego también para el equipo.  **Actividad:**  Ya contamos con un diseño aprobado y ajustado en base a las necesidades planteadas y el trabajo colectivo, deberás junto a tus colaboradores de equipo realizar entonces la construcción del aplicativo que ha sido solicitado.  ¡Manos a la obra!  **Indicaciones:**  Cada una de las siguientes actividades, debe ser desarrollada por uno o 2 miembros del equipo, cuidando siempre estar coordinados para que todos tengan la versión actualizada de la solución y contribuyan con sus aportes. El orden indicado no necesariamente obedece a la cronología de estos o su secuencialidad, ya que partes y piezas pueden ser desarrolladas total o parcialmente con independencia de las demás, pero teniendo en consideración las tareas de integración que serán requeridas.  **Paso 1:**  Deberán hacer la implementación con colecciones, si ésta aún no se ha implementado. Esto es requerido para poder brindar la persistencia de la información que requiere esta aplicación. Luego de esto es necesario construir los componentes de acceso a datos  **Paso 2:**  Construir los componentes de negocio que darán respuesta a las estructuras de datos y funcionalidades. Para dar soporte a la persistencia de estos datos, se deben integrar estos componentes, con los respectivos componentes de datos. Es recomendable que las clases o utilitarios, que prestan funcionalidades transversales o de apoyo al negocio, sean creadas en un componente de negocio independiente, para aislar esas funcionalidades y evaluar su reutilización en futuros proyectos.  **Paso 3:**  Desarrollar la interfaz de usuario con las funcionalidades definidas en los requerimientos e implementar los requisitos entregados para las características de usabilidad y accesibilidad que fueron especificadas.  **Paso 4:**  Publiquen en el foro de esta experiencia un documento en formato PDF con la versión final del diseño de la interfaz de usuario. Estén atentos a las observaciones y comentarios que los demás equipos realizarán.  **Paso 5**:  Integrar las componentes y aplica el Plan de Pruebas preparado para el producto final. Recuerden llevar registro de los resultados de las pruebas y las iteraciones que se realicen de este.  **Introducción Actividad 2**  El proceso de construcción de software considera aspectos de aseguramiento de la calidad tendientes a que se pueda obtener un aplicativo que cumpla con las especificaciones técnicas y operacionales definidas para el proyecto.  **Contexto:**  Contamos ya con las piezas de software que se han construido para el aplicativo de la empresa cliente. Ahora se desarrollarán y aplicarán las pruebas que permitan asegurar la calidad de nuestro producto.  Realiza las siguientes actividades junto al equipo y recuerda llevar registro de ella, para el informe de proceso.  Se deben construir las pruebas unitarias para los componentes de negocio, verificando que se cubren todos los escenarios esperados.  Ejecuta las pruebas para cada uno de los componentes, asegurándote que todas han sido aplicadas y superadas durante el proceso.  Es recomendable llevar registro de los resultados de estas pruebas, cada vez que cerremos un ciclo de construcción e integración en las componentes de negocio.  Con todas las piezas desarrolladas y probadas, solo nos restaría la integración y validación final que realizaremos en el siguiente activdad.  Saca partido de la instancia del Foro para compartir ideas con tus compañeros y aclarar dudas con el profesor de la asignatura.  ¡Éxito con tus pruebas! | |
| **Duración de la actividad (horas):** 15 horas  **Forma de trabajo:**  □ Individual  X Grupal | **Recursos de información:**  □ Impreso  □ Tecnológico  □ Informático  **Material de apoyo (insumos y equipamiento) para la actividad:**   1. Presentaciones 2. Material complementario de la experiencial |
| **Infraestructura (lugar):**  □ Sala de clases  X Laboratorio  □ Sala de equipos  □ Otros (especifique) |
| **Modalidad**  □ Presencial  X No Presencial |