

Plan Formativo	Nivel de Dificultad:
Full Stack Python	Medio
Nombre del proyecto: "Yo quiero otro mundo" – Iteración 2	Tema: <ul style="list-style-type: none"> Programación Orientada a Objetos – Programación Orientada a Objetos en Python (POO).
Objetivo del proyecto: (Competencias del Módulo):	Crea Clases utilizando sintaxis de Python las cuales contengan sus respectivos atributos y métodos correspondientes
Aprendizaje esperado a trabajar (AD) a evaluar (Ev)	En base al entorno de desarrollo de programación orientada a objetos, el participante podrá aplicar y comprender correctamente la composición y colaboración entre clases.
Ejecución: Individual	
Descripción de la Evaluación	
<p>CONTEXTO</p> <p>¿Qué te motiva a levantarte cada mañana?, ¿Cómo imaginas nuestra sociedad en 20 años?, ¿Qué idea innovadora ha dado vueltas en tu interior por muchos años, pero no has podido llevar a cabo?</p> <p>Estas preguntas y muchas otras son ejemplo de pensamientos y cuestionamientos que muchos seres humanos se hacen a diario. Como individuos dentro de un extenso conglomerado, día a día luchamos por vivir dignamente, supliendo nuestras necesidades básicas y relacionándonos con otras personas.</p> <p>El vivir en sociedad, sumado al avance tecnológico y científico, va creando nuevas oportunidades de diseño y desarrollo de sistemas de información y plataformas que ayudan a mejorar la calidad de vida de muchas personas. Y, aunque cueste creerlo, muchas de esas innovaciones surgieron desde una simple idea o deseo.</p> <p>La invitación es, entonces, a pensar en ideas innovadoras que puedan convertirse en el mediano plazo en una plataforma web, desarrollada bajo una modalidad colaborativa y haciendo uso de los temas que se abordarán en las siguientes unidades.</p> <p>DESARROLLO – Continuación del trabajo.</p> <p>Como parte de este ejercicio se necesita crear clases utilizando sintaxis de Python, para comprender las ventajas de la programación orientada a objetos.</p> <p>En vista a nuestro sistema desarrollado anteriormente se solicita lo siguiente:</p> <p>Agregar una nueva clase pertinente a la aplicación que están desarrollando e identificar en ella al menos cuatro atributos (uno de ellos debe ser opcional). Agréguela al diagrama intuitivo que realizó en la actividad anterior.</p>	

Se deberá crear métodos para cada uno de los usuarios. Piensen en diferentes acciones particulares que pueda ejecutar cada una de sus clases. Desarrolle cuatro métodos por cada clase. Dos deben incluir acciones que afecten números y dos que afecten strings. Al menos uno de estos métodos debe aplicar los contenidos de 'sobrecarga de métodos'.

También se solicita que existan condiciones para realizar las validaciones correspondientes.

Consideraciones generales

El entregable es un script .PY

- El tiempo máximo para resolver la evaluación es el periodo correspondiente a una clase regular.
-

Requerimientos de los participantes

Conocimientos previos	Actitudes para el trabajo	Valores
<ul style="list-style-type: none"> • Instalación de Visual Studio Code con la extensión Python correspondiente. • Python Básico. • Instanciar un Objeto • Composición y Colaboración entre Objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cumplimiento de plazos • Buenas prácticas de codificación • Trabajo en equipo • Optimización del tiempo 	<p>Tiempo de resolución.</p> <p>Enfoque al requerimiento.</p> <p>Estructura de Solución.</p>
Objetivo General de Aprendizaje	<p>El participante al finalizar el proyecto será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender el paradigma de la programación orientada a objetos y las ventajas que tendrá respecto a la programación estructurada. 	
Objetivos particulares	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de un editor de texto 	
Duración del proyecto	1 jornada de clases	

Productos para obtener durante la realización del proyecto

- Script .PY

Especificaciones de desempeño

Deberá realizar la actividad según requerimientos técnicos y en un plazo máximo de 1 clase; el resultado deberá ser entregado de acuerdo con lo indicado en el punto anterior.

