

Actividad Individual N° 3

Plan Formativo	Nivel de Dificultad:
Full Stack Python	Medio
Nombre del proyecto: "Yo quiero otro mundo" - Iteración 3	Tema: Sentencias Condicionales - Aplicando Sentencias condicionales en Python.
Objetivo del proyecto: (Competencias del Módulo):	Determinar el uso de sentencias condicionales dependiendo de la condición de esta.
Aprendizaje esperado a trabajar (AD) a evaluar (Ev)	<ul style="list-style-type: none">Comprender la importancia de las sentencias y conocer el flujo del desarrollo de un programa.
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</p> <p>Como buen desarrollador, para comenzar a poder trabajar de manera óptima, es necesario que debamos preparar las herramientas necesarias para inicializar nuestro proyecto, esto incluye tener ya nuestro editor de texto y la versión de Python disponible en nuestro equipo.</p>	

Familiarizado ya con estos componentes debemos prepararnos para realizar las siguientes acciones, para simular el funcionamiento de tu aplicación.

- Para desarrollar de mejor forma tu aplicación, requieres conocer mejor a los usuarios que la utilizarán. Antes de continuar desarrollando, debes elaborar un programa que tiene la funcionalidad de enviar cuestionarios a grupos particulares de personas.
- Los formularios varían según la edad, el lugar de origen y la afinidad con los deportes que tiene el usuario.
- El número máximo de cuestionarios a responder es de 3.
- Los usuarios que son originarios de América Latina responden el cuestionario sobre hábitos alimenticios.
- Los usuarios que NO son originarios de América Latina no responden el cuestionario de hábitos alimenticios.
- Todos los usuarios entre 18 y 29 años responden el cuestionario de empleabilidad.
- Los usuarios originarios de América Latina entre 30 y 59 años responden el cuestionario de experiencia laboral.
- Los usuarios originarios de América Latina de 60 años y más responden el cuestionario de actividades recreativas.
- Todos los usuarios que tienen afinidad por los deportes y que son menores de 60 años responden el cuestionario de atletismo.
- Los usuarios originarios de América Latina que tienen afinidad por los deportes y que tienen 60 años o más responden el cuestionario de natación.
- Todos los usuarios que no tienen afinidad por los deportes responden un cuestionario de Deportes en General.
- El usuario debe ingresar por consola sus características (lugar de origen, edad y afinidad por los deportes).
- Programa un mensaje que indique el número de cuestionarios a responder y cuáles son.

Consideraciones generales

- Se pide enviar el archivo .py con el script correspondiente.
- 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• Instalación de versión de Python en el equipo.• Instalación de entorno virtual	<ul style="list-style-type: none">• Cumplimiento de plazos• Búsqueda activa de información en internet• Buenas prácticas de codificación• Trabajo en equipo• Optimización del tiempo	<p>Tiempo de resolución.</p> <p>Enfoque al requerimiento.</p>
Objetivo General de Aprendizaje	El participante al finalizar el proyecto será capaz de: <ul style="list-style-type: none">• Crear un entorno de desarrollo para el proyecto indicado y además de saber las ventajas que tiene al aislar un entorno de trabajo.	
Objetivos particulares	<ul style="list-style-type: none">- Utilización de un editor de texto- Reflexionar sobre el accionar de una tienda virtual.	
Duración del proyecto	1 jornada de clases	
Productos para obtener durante la realización del proyecto		
<ul style="list-style-type: none">- Un archivo py con las especificaciones antes indicadas.		
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.		