

Plan Formativo	Nivel de Dificultad:
Full Stack Python	Medio
Nombre del proyecto: "Yo quiero otro mundo" – Iteración 3	Tema: <ul style="list-style-type: none"> Programación Orientada a Objetos – Diagramas de Clase.
Objetivo del proyecto: (Competencias del Módulo):	Crear un diagrama de clases con todos sus atributos y métodos correspondientes.
Aprendizaje esperado a trabajar (AD) a evaluar (Ev)	Desarrollar un diagrama de clases en base a la arquitectura del proyecto actual, para comprender de una mejor manera conceptual la estructura del paradigma de la programación orientada a objetos.
Ejecución: Grupal	
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>En vista a nuestro sistema desarrollado anteriormente se solicita lo siguiente:</p> <p>Crear un diagrama de clases en vista al sistema desarrollado, incluyendo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Generalización. - Realización. - Dependencia 	

- Agregación
- Asociación unidireccional o bidireccional, dependiendo del problema.
- Composición.

En caso que algunas relaciones no sean pertinentes para su proyecto, justifiquen por qué no son incluidas.

Puede utilizar herramientas como <https://app.diagrams.net/> , *DIA* o la que estime conveniente para el desarrollo del diagrama de clases.

Se deberá entregar un archivo WORD o PDF con el diseño del diagrama de clases del sistema desarrollado actualmente

Consideraciones generales

El entregable es un archivo WORD o PDF

- 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 o utilización de herramienta para la creación de un diagrama de clases. • Estructura y componentes de un diagrama de clases 	<ul style="list-style-type: none"> • Cumplimiento de plazos • Buenas prácticas de codificación • Trabajo en equipo • Optimización del tiempo 	Tiempo de resolución. Enfoque al requerimiento. Estructura de Solución.
Objetivo General de Aprendizaje	El participante al finalizar el proyecto será capaz de: <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	- Herramienta de diagrama de clases	
Duración del proyecto	1 jornada de clases	

Productos para obtener durante la realización del proyecto

- Documento WORD o PDF con la estructura del diagrama de clases del sistema en desarrollo.

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.