

ACTIVIDAD FORMATIVA 1.2 – TIPO PROBLEMA

NOMBRE DEL ESTUDIANTE			
FECHA		TIEMPO ESTIMADO	
NOMBRE DEL PROGRAMA	TÉCNICAS DE DESARROLLO BACK END PARA APLICACIONES DE SOFTWARE		
MÓDULO O UNIDAD	UNIDAD 1: INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN EN JAVA		
NOMBRE DEL FACILITADOR			
TIPO DE ACTIVIDAD	Resolución de Problemas		
PUNTAJE ESPERADO		PUNTAJE LOGRADO	

1. OBJETIVO/RESULTADO DE APRENDIZAJE.

- 1.1. Aplicar técnicas básicas de Programación Orientada a Objetos.
- 1.2. Aplicar técnicas básicas de desarrollo Back End, considerando los estándares definidos para el sector.

2. DESCRIPCIÓN/EXPLICACIÓN.

En cada una de las preguntas escriba el programa en Java que resuelva la problemática planteada.

Al final cada grupo explicará la solución obtenida para el problema, la cual obtendrá retroalimentación por parte de los participantes y del facilitador.

3. INSTRUCCIONES.

Esta actividad se desarrollará en grupos de 3 o 4 integrantes. Cada grupo aplicará la metodología SCRUM para el desarrollo del problema. Para ello durante el desarrollo de la solución deberán seguir los siguientes pasos.

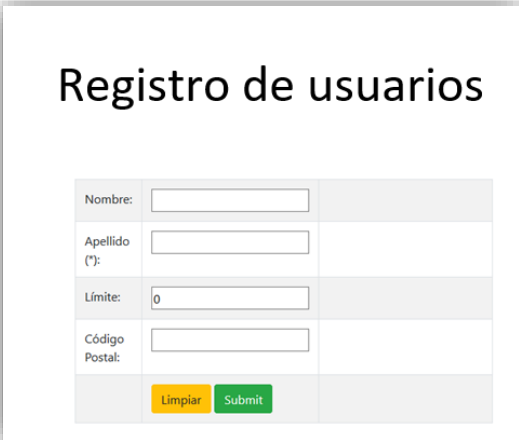
- 3.1. Crear el Product Backlog inicial.
- 3.2. Definir los roles de cada integrante del grupo (Product Owner, Scrum Master, Scrum Team).
- 3.3. Recolecte información de las historias de usuario del Backlog incluyendo los criterios de aceptación.
- 3.4. Priorizar las historias de usuario, para ellos realice la priorización de las funcionalidades.
- 3.5. Estime lo difícil que será completar cada funcionalidad en un Sprint.

- 3.6.** Defina el Sprint planning comprobando los impedimentos, eventos y tareas a realizar. Estime el tiempo de duración del proyecto.
- 3.7.** Trabajar en el Sprint Backlog durante el tiempo definido del paso anterior.
- 3.8.** Una vez terminado el Sprint, realice una retrospectiva para la revisión de tareas completadas y pendientes, identificando los impedimentos encontrados para mejorar en el siguiente Sprint.

Una vez terminada la actividad, debe subir su trabajo al ambiente de aprendizaje de acuerdo a las indicaciones entregadas por el facilitador.

4. ENUNCIADO DEL PROBLEMA

Utilice Spring MVC y Bootstrap para la construcción de un formulario web tal como se muestra en la figura:



The image shows a web form titled "Registro de usuarios". It contains four input fields arranged vertically: "Nombre:", "Apellido (*)", "Límite:", and "Código Postal:". The "Límite:" field has the value "0" entered. Below the fields are two buttons: "Limpiar" (orange) and "Submit" (green).

Nombre:	<input type="text"/>
Apellido (*)	<input type="text"/>
Límite:	<input type="text" value="0"/>
Código Postal:	<input type="text"/>
<input type="button" value="Limpiar"/> <input type="button" value="Submit"/>	

Debe validar cada uno de los campos según las siguientes condiciones:

- 4.1.** Los campos son requeridos no nulos.
- 4.2.** Para los campos nombre y apellido la longitud mínima para el nombre es 1 y el máximo es de 10 caracteres.
- 4.3.** El límite debe ser positivo y menor a 6 dígitos.
- 4.4.** El código postal debe tener solo 8 dígitos.

Muestre un mensaje de advertencia cuando no se cumpla alguna validación.

Al presionar Submit se deben enviar los datos a una segunda página web que muestre en pantalla los resultados.

5. MATERIAL DE APOYO.

5.1. Presentación: Unidad 1_2 API Especificaciones HTTP y fundamentos.

5.2. Actividad Formativa 1.2 paso a paso

6. EVALUACIÓN.

Esta actividad, si bien es evaluada y retroalimentada por el facilitador, no lleva calificación.

Niveles de desempeño

	CONCEPTO	DESCRIPCIÓN	PUNTAJE
O	ÓPTIMO	Ha logrado el desempeño óptimo, cumpliendo todos los aspectos exigidos en el desarrollo de la tarea.	6
S	SATISFACTORIO	Ha logrado un desempeño satisfactorio al desarrollar la tarea, sólo debe atender algunas observaciones para la optimización.	4
B	BÁSICO	Ha logrado un desempeño básico, cumpliendo con la tarea de manera parcial. Debe corregir algunos aspectos relevantes de la tarea.	2
I	INSATISFACTORIO	No ha logrado cumplir con lo mínimo esperado en el desempeño o no ha completado la tarea.	0

Instrumento de observación:

CATEGORÍA	INDICADOR / CRITERIO DE EVALUACIÓN	I	B	S	O
Aplicativa	Utiliza la metodología ágil Scrum				
Aplicativa	Construye el formulario de registro				
Aplicativa	Utiliza Spring MVC				
Aplicativa	Valida los campos del formulario				
Aplicativa	Muestra los valores ingresados en el formulario de registro				
SUBTOTAL					
TOTAL					