

Evaluación Sumativa N° 1 (15 % - 25%)

PROGRAMA	INGENIERIA EN INFORMÁTICA SE			ECCIÓN					
ASIGNATURA		2031/D-IEI- C1 ROGRAMACIÓN FRONT END				0	TI 2011		
SEDE	Maipú		DOCENTE	Javier	Eduardo Gutiérrez Osorio				
Unidad de Aprendizaje		1	Criterios a Evaluar		r template + Genera dispuest + Aplica requerin + Utiliza de versio nube, co respaldo + Analiza	+ Identifica elementos HTML en base a un template o mockup. + Genera una estructura HTML basado en lo dispuesto en un diseño. + Aplica propiedades CSS3, según los requerimientos de un diseño. + Utiliza git como herramienta de control de versión y github como repositorio en la nube, como solución informática para el respaldo de su trabajo. + Analiza situaciones problemáticas establecidas.			
DURACIÓN	180 min	utos	FECH	łΑ					

NOMBRE ESTUDIANTE:										
	Apelli		do Paterno		ellido Materno	Nombres				
RUT:										
PUNTAJE MÁXIMO			NOTA:							
PUNTAJE OBTENIDO			NOTA.		Firma conforme					
Solicita re-corrección	Sí	No	Motivo:							



INSTRUCCIONES GENERALES:

- 1. La nota 4.0 se obtiene logrando un 60% del puntaje total.
- 2. Utilice lápiz pasta en sus respuestas.
- 3. Preocúpese de la redacción, ortografía y legibilidad de sus respuestas.
- 4. Está prohibido el préstamo (o solicitud) de materiales durante la evaluación.
- 5. Se prohíbe el uso de celulares, mp3, mp4, iphone, ipod o similares durante la evaluación.
- 6. Se prohíbe el uso de calculadoras (si corresponde).

El Supermercado "TOTO" desea hacer una campaña promocional para la venta de sus productos, dando énfasis en los rubros: lácteos, gaseosas, limpieza y congelados

Dado los excelentes antecedentes que tienen de tu persona, te encargan el diseño de una página web que contemple las imágenes con los productos antes señalados

El esquema es el siguiente:





Especificaciones:

- 1. La página principal de tener las cuatro imágenes indicadas anteriormente
- 2. El tamaño de la letra y colores a usar son de libre elección (creatividad)
- 3. En "imagen referencial", debes insertar una imagen de un producto que tenga relación con el rubro, por ejemplo, en limpieza puedes mostrar un cloro.
- 4. Ver catálogo es un "botón", el cual al ser presionado por el/la usuario/a debe abrir una nueva ventana donde se muestren a lo menos dos productos del rubro con su correspondiente precio y un botón "comprar" (diseño libre).
- 5. Debe usar HTML y CSS visto en clases para su diseño
- 6. La página principal debe contemplar modo "responsive" o adaptable (libre)
- 7. Puedes incorporar elementos que consideres necesarios a tu proyecto, de tal forma que lo mejoren (sin alterar el modelo base)

Recomendaciones generales

- El desarrollo del trabajo es individual o en parejas (2 personas)
- El proyecto lo debes subir al ambiente de aprendizaje (si es en parejas, solo uno de los integrantes lo debe subir)
- Plazo de entrega: establecido por calendario
- El proyecto se revisará en clases y se interrogará del desarrollo del mismo
- Cualquier duda o consulta que tengas del desarrollo la puedes plantear por correo Inacap

Buen trabajo /jego