

Sigla Asignatura	PGY3121	Nombre de la Asignatura	Desarrollo web	Tiempo	3 horas
Experiencia de Aprendizaje N° 1	Diseño y construcción de páginas web				
Actividad N° 1.5	Construcción del sitio web				
Nombre del Recurso Didáctico	Actividad Construcción del sitio web				

1. Descripción general actividad

- Esta actividad tiene **carácter formativo**, es decir: es para visualizar lo que aprendes, en la directa medida que tú docente de asignatura te va retroalimentando constantemente, tanto a nivel individual como colectivo (equipo de trabajo).
- Deberán conformar los Equipos de trabajo para esta primera actividad de aprendizaje.
- Además, deberán organizar los Equipos estableciendo un o una Líder que será el encargado de las tareas a realizar con el repositorio
- Se sugiere realizar actividades formativas durante las sesiones en las cuales se explican los conceptos e ir avanzado de manera paulatina en conjunto con los alumnos para que lleven a la práctica todos los conceptos visto en el primer módulo de la sesión.

Contexto del problema:

- Selecciona uno de los problemas definidos u otro que hayas conversado con el profesor, debes documentar el contexto del problema y los requerimientos que detectes.

Una vez que hayas seleccionado el problema a trabajar, puedes realizar como equipo las siguientes actividades de apoyo para visualizar tu propuesta de solución:

- **Desarrolla un diagrama de casos de uso:** Una forma de representar las acciones de uno o varios usuarios respecto a un sistema es realizando un diagrama de casos de uso. Definan su diagrama general para el problema seleccionado.
- **Aplicación de conceptos de UI y UX:** Junto al equipo de trabajo deben realizar un análisis de los usuarios, investiguen y apliquen alguna de las metodologías asociadas a UX o UI para perfilar a los usuarios.
- **Creación de un wireframe:** Utilizando lápiz, papel u otra técnica, por ejemplo, un software, deben crear un wireframe completo para hacer la definición inicial de la solución asociada al problema seleccionado.
- **Creación del mockup:** Usando un software específico, realizar el mockup de la aplicación utilizando los objetos y comportamientos de Bootstrap como base para definir cómo se verá la página web al final del proyecto.

Teniendo en claro como abordarán la solución debes:

1. Crear las páginas web en HTML incorporando las estructuras y etiquetados que correspondan.
2. Aplicar hojas de estilos y Bootstrap a tu propuesta de solución para garantizar la generación de interfaces de fácil uso por parte del usuario.
3. Trabajar de manera colaborativa generando el repositorio mediante GIT

Pauta de Evaluación

Pauta tipo: Escala de valoración

Categoría	% logro	Descripción niveles de logro
Muy buen desempeño	100%	Demuestra un desempeño destacado, evidenciando el logro de todos los aspectos evaluados en el indicador.
Buen desempeño	80%	Demuestra un alto desempeño del indicador, presentando pequeñas omisiones, dificultades y/o errores.
Desempeño aceptable	60%	Demuestra un desempeño competente, evidenciando el logro de los elementos básicos del indicador, pero con omisiones, dificultades o errores.
Desempeño incipiente	30%	Presenta importantes omisiones, dificultades o errores en el desempeño, que no permiten evidenciar los elementos básicos del logro del indicador, por lo que no puede ser considerado competente.
Desempeño no logrado	0%	Presenta ausencia o incorrecto desempeño.

Indicador de Evaluación	Categorías de Respuesta					Ponderación del Indicador de Evaluación
	Muy buen desempeño 100%	Buen desempeño 80%	Desempeño aceptable 60%	Desempeño incipiente 30%	Desempeño no logrado 0%	
IL1.2 Desarrolla una página web simple que se ejecuten en el cliente, utilizando la versión actual de HTML.						
IL1.3 Diseña elementos de estilos en sus páginas web usando la versión actual de CSS para construir la maquetación de una página web.						
IL1.4 Integra algún framework de CSS para la maquetación de sus páginas, comprendiendo la importancia de dejarlas responsivas.						

IL2.1 Utiliza lenguaje de programación de JavaScript para agregar funcionalidades del lado cliente para mejorar la carga de sus páginas web.						
IL2.2 Programa funcionalidades y validaciones en el ingreso de datos, tanto en formatos como en reglas de negocio, en el lado cliente, incorporando librerías de JavaScript, como por ejemplo JQuery.						
IL2.4 Aplica en su codificación las buenas prácticas del lenguaje JavaScript para generar un código legible según los requerimientos de este lenguaje.						