

## Prueba 2 PGY 3121:

**Integrantes:**

**Puntaje Obtenido:**

**Nota:**

**Puntaje Total: 45**

**Puntaje Nota 4.0: 27**

1- Aprendizaje e indicadores de logro para la evaluación.

Aprendizajes (Procedimentales, Actitudinales y conceptuales)	Indicadores de logro
Implementar formularios y funcionalidades para una aplicación web FrontEnd, de acuerdo a los requerimientos de un cliente.	Utiliza lenguaje de programación para modificar el contenido y el aspecto de una página web sin necesidad de recargarla
	Utiliza la librería para modificar el contenido y el aspecto de una página web sin necesidad de recargarla.
	Utiliza los elementos apropiados para la creación de un formulario como etiquetas asociadas, autocompletar, sugerencias, entre otros.
	Valida el formulario web por el lado del cliente, para evitar ingreso de información inconsistente al programa.
	Implementa el consumo de un servicio web rest público mostrando el contenido en una página web sin necesidad de recargarla
Desarrollar creatividad y pensamiento de diseño para el desarrollo de las interfaces gráficas coherentes y de fácil uso.	Discierne entre elementos que facilitan o dificultan la experiencia de usuario y entiende las consecuencias en que afectan en la funcionalidad del producto.
	Es capaz de proponer soluciones para mejorar el diseño de la aplicación web revisada.
Desarrollar trabajo en equipo para cumplir con una meta en común en conjunto con sus pares.	Desarrolla aplicación web móvil en conjunto con sus pares sobre un mismo repositorio.
	Es capaz de coordinar sus avances mediante la visualización de los logros del resto del equipo con la ayuda de la herramienta seleccionada.
Demostrar rigurosidad durante el desarrollo del problema planteado.	Manifiesta perseverancia durante el desarrollo del problema planteado.
	Sigue los pasos establecidos para alcanzar el correcto funcionamiento de la aplicación.
Reconocer los elementos del formulario y las funcionalidades que permiten implementar una aplicación web FrontEnd de acuerdo con los requerimientos de un cliente	Reconoce los elementos de lenguaje de programación para dar funcionalidad a una página web sin necesidad de recargarla
	Reconoce las funcionalidades que permiten alcanzar un rendimiento rápido y confiable para una aplicación web
	Distingue los eventos que serán implementados para dar funcionalidad a su aplicación web.
	Identifica el estándar para certificar la calidad de lo construido de acuerdo con el requerimiento del cliente.

## CONTEXTO DE NEGOCIO.

Un grupo de amigas comenzó a realizar la venta de productos para mascotas como bandanas, correas e identificaciones, todo esto para ayudar a una fundación sin fines de lucro, todo partió a través de las redes sociales, pero en la actualidad es casi imposible dar abasto a la demanda a través de las redes sociales. Por eso, ha contactado a los alumnos del Duoc para que puedan ayudarles a construir una aplicación web que permita a sus usuarios elaborar listas de compras con la intención de permitir a las amigas a ordenar sus presupuestos, mejorar sus finanzas, realizar el aporte a la fundación sin fines de lucro y mejorar la venta y el despacho de sus productos.

Los principales objetivos de la aplicación web son:

- Contar con una plataforma en internet para promover sus productos a usuarios registrados, que indique el stock real de productos disponibles
- Entregar el servicio venta en línea.
- Permitir al cliente para monitorear sus compras.
- Mejorar el proceso de logística de sus productos a los clientes mediante el seguimiento del despacho.
- Permitir generar descuentos o promociones en la página principal
- Permitir subscribirse con una donación a la fundación sin fines de lucro, esta información ira directamente a la fundación. Con el fin de motivar a sus clientes, se otorgará un 5% de descuento en el total de la venta a todos los clientes que estén suscritos.

Las características del sitio deben ser:

- Debe contar con 5 secciones: Inicio, Nosotros, Tienda, Donaciones y Contacto, accesibles desde un menú.
- La navegación por las distintas secciones debe ser sin recargar la página.
- La sección Inicio debe contar con un carrusel de imágenes, que enlacen a las otras 4 secciones.
- La sección Nosotros, debe contar con una descripción de los integrantes del grupo
- La sección Tienda debe contar con un menú que permita navegar entre las subsecciones y mostrar los productos de la subsección elegida. Al seleccionar un producto, debe mostrarse el detalle de este, en la misma página.
- La sección Donaciones, debe contener una galería de imágenes que muestren las distintas organizaciones sin fines de lucro a las que se puede apoyar. Al pulsar sobre una de estas imágenes, se debe mostrar una versión ampliada de la misma en la página, con una pequeña descripción.
- Finalmente, el apartado Contacto debe contar con un formulario en donde el usuario puede introducir datos para ser contactado (Nombres, apellidos, teléfono, email, dirección, región y comuna de residencia).

### **Indicaciones:**

- Formar grupos de a lo más 3 integrantes.
- Deberán seleccionar un tema a desarrollar.
- Se debe trabajar en GitLab, Bitbucket o Github de forma colaborativa con el grupo de trabajo.
- Utiliza la librería para modificar el contenido y el aspecto de una página web sin necesidad de recargar.
- Validar los formularios web por el lado del cliente, para evitar ingreso de información inconsistente al programa. Debe mostrar claramente cuales son campos obligatorios y mostrar un mensaje que indique la manera correcta de ingresar la información en el campo.
- Implementar eventos del mouse, de teclado, del formulario y de ventanas dentro de la aplicación.
- Consumir un servicio web que obtenga los datos de regiones y comunas del país y que sea implementado en el formulario. Al seleccionar una región, debe mostrar las comunas pertenecientes a esta. Discernir entre elementos que facilitan o dificultan la experiencia de usuario y entiende las consecuencias en que afectan en la funcionalidad del producto.
- La aplicación web se adapta a distintos tamaños de pantalla.

- **Pauta de Evaluación**

<b>Nombre</b>			
<b>Sección</b>		<b>Fecha</b>	

<b>Categoría</b>	<b>%logro</b>	<b>Descripción</b>
Excelente Dominio (ED)	100%	Dominio esperado para el indicador, se considera como el punto óptimo para cualificar como competente.
Alto dominio (AD)	80%	Se observan pequeñas dificultades o errores para el completo dominio del indicador.
Dominio Aceptable (DA)	60%	Suficiencia de logro en el dominio del indicador, se considera como el mínimo aceptable para cualificar como competente.
Dominio en Proceso (DP)	30%	Se observan varias dificultades o errores para el dominio del indicador.
Dominio por conseguir (DC)	0%	Se observa un escaso, nulo o incorrecto dominio del indicador.

<b>Docente Diseñador</b>		<b>Revisor metodológico</b>	
--------------------------	--	-----------------------------	--

## 1. PAUTA DE EVALUACIÓN (Escala de valoración)

Indicadores de logro	NIVELES Y PORCENTAJE DE LOGRO				
	ED 100 %	AD 80%	DA 60%	DP 30%	DC 0%
	3 pts	2.4 pts	1.8 pts	0.9 pts	0 pts
<b>I. Implementar formularios y funcionalidades para una aplicación web FrontEnd, de acuerdo a los requerimientos de un cliente.</b>					
1) Utiliza lenguaje de programación para modificar el contenido y el aspecto de una página web sin necesidad de recargarla					
2) Utiliza la librería para modificar el contenido y el aspecto de una página web sin necesidad de recargar					
3) Utiliza los elementos apropiados para la creación de un formulario como etiquetas asociadas, autocompletar, sugerencias, entre otros.					
4) Valida el formulario web por el lado del cliente, para evitar ingreso de información inconsistente al programa.					
5) La aplicación debe poseer al menos un mantenedor en donde el modelo posea a lo menos 4 tablas y que dichos formulario(s) tengan relación con el tema seleccionado.					

<b>II. Desarrollar creatividad y pensamiento de diseño para el desarrollo de las interfaces gráficas coherentes y de fácil uso.</b>					
6) Discierne entre elementos que facilitan o dificultan la experiencia de usuario y entiende las consecuencias en que afectan en la funcionalidad del producto.					
7) Es capaz de proponer soluciones para mejorar el diseño de la aplicación web revisada.					
<b>III. Desarrollar trabajo en equipo para cumplir con una meta en común en conjunto con sus pares.</b>					
8) La aplicación web se adapta a distintos tamaños de pantalla.					

9) Es capaz de coordinar sus avances mediante la visualización de los logros del resto del equipo con la ayuda de la herramienta seleccionada.					
<b>IV. Demostrar rigurosidad durante el desarrollo del problema planteado.</b>					
10) Manifiesta perseverancia durante el desarrollo del problema planteado.					
11) Sigue los pasos establecidos para alcanzar el correcto funcionamiento de la aplicación.					
<b>V. Reconocer los elementos del formulario y las funcionalidades que permiten implementar una aplicación web FrontEnd de acuerdo con los requerimientos de un cliente</b>					
12) Reconoce los elementos de lenguaje de programación para dar una funcionalidad con un mantenedor que permita dar solución al problema de la empresa.					

13) Reconoce las funcionalidades que permiten alcanzar un rendimiento rápido y confiable para una aplicación web					
14) Distingue los eventos que serán implementados para dar funcionalidad a su aplicación web.					
15) Identifica el estándar para certificar la calidad de lo construido de acuerdo con el requerimiento del cliente.					
<b>PUNTAJE OBTENIDO</b>					
<b>PUNTAJE TOTAL</b>	<b>45 puntos</b>				

### Pauta de Retroalimentación

Retroalimentación del docente

Puntaje	Nota	Puntaje	Nota	Puntaje	Nota	Puntaje	Nota	Puntaje	Nota
0.0	1.0	10.0	2.1	20.0	3.2	30.0	4.5	40.0	6.2
1.0	1.1	11.0	2.2	21.0	3.3	31.0	4.7	41.0	6.3
2.0	1.2	12.0	2.3	22.0	3.4	32.0	4.8	42.0	6.5
3.0	1.3	13.0	2.4	23.0	3.6	33.0	5.0	43.0	6.7
4.0	1.4	14.0	2.6	24.0	3.7	34.0	5.2	44.0	6.8
5.0	1.6	15.0	2.7	25.0	3.8	35.0	5.3	45.0	7.0
6.0	1.7	16.0	2.8	26.0	3.9	36.0	5.5		
7.0	1.8	17.0	2.9	27.0	4.0	37.0	5.7		
8.0	1.9	18.0	3.0	28.0	4.2	38.0	5.8		
9.0	2.0	19.0	3.1	29.0	4.3	39.0	6.0		