

## **Prueba 3 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
Crear aplicación web BackEnd utilizando un framework que permita resolver el problema, almacenar y recuperar información de la base de datos para cumplir con las necesidades del negocio.	Genera una aplicación utilizando un framework capaz de cumplir con los requerimientos establecidos por el cliente
	Establece la interacción entre la capa de presentación, la capa de negocios y datos para completar funcionalidades requeridas.
	Conecta la base de datos con un servidor web para entregar información a la aplicación.
	Realiza operaciones de creación, actualización, lectura y eliminación de registros en base a lo ingresado por el cliente en la capa de presentación
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.
Identificar un framework para crear aplicación web BackEnd que permita acceder a la base de datos para cumplir con las necesidades del negocio	Reconoce una API propia la cual será consumida por una aplicación web progresiva
	Reconoce el procedimiento para el correcto funcionamiento de la API externa con la aplicación

## **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 utilizar el framework Django con el patrón MVT.
- La tienda debe contar con 5 secciones: Inicio, Nosotros, Tienda, Donaciones y Contacto, accesibles desde un menú.
- Debe contar con una sección de administración (no accesible desde el menú), que permita agregar nuevos productos, modificar los existentes, listar todos los productos y eliminarnos.
- También debe realizar las mismas acciones para el caso de las organizaciones de la sección Donaciones.
- 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) y almacenarlos en una BD.

### **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 observan un escaso, nulo o incorrecto dominio del indicador.

### 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%
<b>I. Crear aplicación web BackEnd utilizando un framework que permita resolver el problema, almacenar y recuperar información de la base de datos para cumplir con las necesidades del negocio.</b>					
1. Genera una aplicación utilizando un framework capaz de cumplir con los requerimientos establecidos por el cliente					
2. Establece la interacción entre la capa de presentación, la capa de negocios y datos para completar funcionalidades requeridas.					
3. Conecta la base de datos con un servidor web para entregar información a la aplicación.					
4. Realiza operaciones de creación, actualización, lectura y eliminación de registros en base a lo ingresado por el cliente en la capa de presentación					
<b>II. Desarrollar creatividad y pensamiento de diseño para el desarrollo de las interfaces gráficas coherentes y de fácil uso.</b>					
5. Discierne entre elementos que facilitan o dificultan la experiencia de usuario y entiende las consecuencias en que afectan en la funcionalidad del producto.					
6. Es capaz de proponer soluciones para mejorar el diseño de la aplicación web revisada.					

Docente Diseñador		Revisor metodológico	
-------------------	--	----------------------	--

## Pauta de Retroalimentación

Página 5 de 6

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		