

EVALUACIÓN SUMATIVA – UNIDAD 2

NOMBRE DEL ESTUDIANTE			
RUT			
FECHA		TIEMPO ESTIMADO	

NOMBRE DE CAPACITACIÓN	TÉCNICAS DE DESARROLLO DE INTERFACES DE USUARIO (FRONT END) PARA APLICACIONES DE SOFTWARE
MÓDULO O UNIDAD	UNIDAD 2: INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN WEB EN ANGULAR
NOMBRE DEL FACILITADOR	

Puntaje esperado	36	Puntaje obtenido		Calificación	
------------------	----	------------------	--	--------------	--

1. OBJETIVO/RESULTADO DE APRENDIZAJE.

El objetivo general de esta actividad sumativa es la aplicación de técnicas básicas de desarrollo **Front End**, considerando los estándares definidos para el sector.

2. DESCRIPCIÓN/EXPLICACIÓN.

El participante, al realizar esta evaluación, será capaz de:

- 2.1 Utilización de módulos y componentes Angular en el desarrollo de un sitio web.
- 2.2 Traspaso de información hacia componentes mediante formularios validados.

3. INSTRUCCIONES.

Esta actividad es de carácter individual. Cada participante debe desarrollar un sitio web para una tienda virtual. El negocio y los productos quedan a su elección. Deberá utilizar Angular para desarrollar el Front – End del sitio. Para llevar a cabo este trabajo considere utilizar la metodología ágil como Scrum donde cada hora real de trabajo utilizada será equivalente a un mes de trabajo, para ello, siga estos 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.

4. CONDICIONES DE ENTREGA

Para la entrega de esta aplicación considere los siguientes aspectos:

- 4.1 Entregue la evaluación en la fecha acordada.
- 4.2 Asegúrese de cumplir con todos los requerimientos solicitados.
- 4.3 El proyecto entregado debe al menos compilar sin problemas.
- 4.4 Puede utilizar variados recursos como videos, textos, internet indicando referencias a los materiales utilizados en este trabajo.
- 4.5 La entrega debe venir en un archivo .zip el cual debe ser enviado al docente por los medios convenidos en el momento.

5. ENUNCIADO DEL PROBLEMA.

En esta evaluación deberá utilizar Angular para la construcción de un sitio web para una tienda virtual. Continúe utilizando el desarrollo realizado en la evaluación 1. Para la entrega deberá realizar las siguientes tareas:

Crear una aplicación web permita agregar productos a una orden de compra.

Los productos tienen los atributos de código, nombre, precio, cantidad, descripción y stock.

La página web debe permitir listar, agregar, actualizar, eliminar los productos y mostrar en pantalla los resultados.

Muestre en pantalla la compra de un producto indicando su nombre, precio total, cantidad y descripción. El precio total se le debe agregar el IVA.

Agregue estilos CSS y/o bootstrap y responsividad.

La página web debe contener al menos una cabecera, un cuerpo y un footer. Mantenga el orden en la distribución de los elementos agregados.

6. EVALUACIÓN.

Niveles de desempeño:

	NIVEL	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	I	B	S	O
Aplicativa	Crea la página que realiza las operaciones de mantención de un sitio de venta de productos.				
Aplicativa	Agrega estilos CSS y/o Bootstrap y responsividad.				
Aplicativa	Construye una vista para agregar productos.				
Aplicativa	Desarrolla una vista para eliminar productos.				
Aplicativa	Crea una vista para actualizar productos.				
Aplicativa	Despliega los resultados de la compra en pantalla				
SUBTOTAL					
TOTAL					
CALIFICACIÓN					

7. RETROALIMENTACIÓN GLOBAL DEL FACILITADOR.

8. ESCALA DE CALIFICACIÓN (Nivel de exigencia 60%)

Puntaje máximo de 36 puntos.

Puntaje	Nota	Puntaje	Nota	Puntaje	Nota	Puntaje	Nota
0.0	1.0	10.0	2.4	20.0	3.8	30.0	5.8
1.0	1.1	11.0	2.5	21.0	3.9	31.0	6.0
2.0	1.3	12.0	2.7	22.0	4.1	32.0	6.2
3.0	1.4	13.0	2.8	23.0	4.3	33.0	6.4
4.0	1.6	14.0	2.9	24.0	4.5	34.0	6.6
5.0	1.7	15.0	3.1	25.0	4.7	35.0	6.8
6.0	1.8	16.0	3.2	26.0	4.9	36.0	7.0
7.0	2.0	17.0	3.4	27.0	5.1		
8.0	2.1	18.0	3.5	28.0	5.3		
9.0	2.3	19.0	3.6	29.0	5.5		