

## Prueba 1 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 la estructura funcional y visual de una página web, de acuerdo a los requerimientos de un cliente.	Crea contenido web incorporando estructura y etiquetado de la versión actual de HTML.
	Incorpora elementos de estilo en el sitio web usando versión actual de CSS.
	Integra elementos de plantillas pre creadas para el desarrollo de páginas web simples, usando tecnologías como FlexBox, Bootstrap o la que se estime conveniente para mejorar la experiencia del usuario.
	Analiza un problema y propone una solución mediante la creación de mockups y wireframe aplicando los conceptos de UI y UX para mejorar la experiencia del usuario
Usar herramientas de trabajo colaborativo para el desarrollo de aplicaciones en equipos de trabajo.	Genera un repositorio para el trabajo colaborativo con su equipo en un mismo proyecto
	Aplica las operaciones en el repositorio durante el desarrollo de su aplicación.
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 etiquetas y estilos de la aplicación web, para la generación de la interfaz de usuario	Reconoce las etiquetas adecuadas y los elementos de estilo para la generación de una interfaz de fácil uso.
Reconocer herramientas de trabajo colaborativo para el desarrollo de aplicaciones en equipos de trabajo.	Identifica un repositorio GIT para el trabajo colaborativo con su equipo en un mismo proyecto
	Distingue los comandos básicos de GIT durante el desarrollo de su aplicación

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

## **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 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.
- 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, ciudad de residencia).

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

**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.
- Se deberá generar Mockups al momento de diseñar los diversos módulos.
- Para el formulario se debe utilizar mínimo 5 campos de entrada de los tipos que estime conveniente.
- Para las validaciones se debe usar etiquetas HTML 5, JAVASCRIPT o algún tipo de librería que permita realizar esta acción. Considerar mínimo 5 tipos de validaciones.
- Se debe utilizar componentes CSS, JAVASCRIPT, HTML para el desarrollo de la solución. Pueden usar librerías como Bootstrap, JQuery, etc.
- La aplicación se debe adaptar a diversos dispositivos según su resolución. Pueden usar Flex o librerías que permitan esta acción.

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

Categoría	% logro	Descripción
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 valorización)

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. Crear la estructura funcional y visual de una página web, de acuerdo a los requerimientos de un cliente.</b>					
1. Crea contenido web incorporando estructura y etiquetado de la versión actual de HTML.					
2. Incorpora elementos de estilo en el sitio web usando versión actual de CSS.					
3. Integra elementos de plantillas pre creadas para el desarrollo de páginas web simples, usando tecnologías como FlexBox, Bootstrap o la que se estime conveniente para mejorar la experiencia del usuario.					
4. Analiza un problema y propone una solución mediante la creación de mockups y wireframe aplicando los conceptos de UI y UX para mejorar la experiencia del usuario					
<b>II. Usar herramientas de trabajo colaborativo para el desarrollo de aplicaciones en equipos de trabajo.</b>					
5. Genera un repositorio para el trabajo colaborativo con su equipo en un mismo proyecto					
6. Aplica las operaciones en el repositorio durante el desarrollo de su aplicación.					
<b>III. Desarrollar creatividad y pensamiento de diseño para el desarrollo de las interfaces gráficas coherentes y de fácil uso.</b>					
7. Discierne entre elementos que facilitan o dificultan la experiencia de usuario y entiende las consecuencias en que afectan en la funcionalidad del producto.					
8. Es capaz de proponer soluciones para mejorar el diseño de la aplicación web revisada.					

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

<b>IV. Desarrollar trabajo en equipo para cumplir con una meta en común en conjunto con sus pares.</b>					
9. Desarrolla aplicación web móvil en conjunto con sus pares sobre un mismo repositorio.					
10. Es capaz de coordinar sus avances mediante la visualización de los logros del resto del equipo con la ayuda de la herramienta seleccionada.					
<b>V. Demostrar rigurosidad durante el desarrollo del problema planteado.</b>					
11. Manifiesta perseverancia durante el desarrollo del problema planteado.					
12. Sigue los pasos establecidos para alcanzar el correcto funcionamiento de la aplicación.					
<b>Identificar etiquetas y estilos de la aplicación web, para la generación de la interfaz de usuario</b>					
13. Reconoce las etiquetas adecuadas y los elementos de estilo para la generación de una interfaz de fácil uso.					
<b>Reconocer herramientas de trabajo colaborativo para el desarrollo de aplicaciones en equipos de trabajo.</b>					
14. Identifica un repositorio GIT para el trabajo colaborativo con su equipo en un mismo proyecto					
15. Distingue los comandos básicos de GIT durante el desarrollo de su aplicación					
<b>PUNTAJE OBTENIDO</b>					
<b>PUNTAJE TOTAL</b>					<b>45 puntos</b>

### Pauta de Retroalimentación

Retroalimentación del Docente Escrita (Grupal)

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



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		

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