

| | | | | | |
|--|--|--------------------------------|-----------------------|---------------|----------------|
| 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° 1.4 | Construcción del sitio web | | | | |
| Nombre del Recurso Didáctico | 1.4.5 Actividad Construcción del sitio web | | | | |

1. Aprendizajes e indicadores de logro

| 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. |
| 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 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 |

2. Descripción general actividad

- Esta actividad tiene **carácter formativa**, 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 Lider 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 propopuesta 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 abordaran 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