

Sigla Asignatura	PGY3121	Nombre de la Asignatura	Desarrollo web	Tiempo	3 horas
Experiencia de Aprendizaje N° 2	Programando formularios y consumiendo servicios web				
Actividad N° 2.2	Validación de formularios con jQuery				
Nombre del Recurso Didáctico	2.2.7. Validación de formularios con jQuery				

1. Aprendizajes e indicadores de logro

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 la librería para modificar el contenido y el aspecto de una página web sin necesidad de recargarla.
	Utiliza lenguaje de programación para modificar el contenido y el aspecto de una página web sin necesidad de recargarla
	Valida el formulario web por el lado del cliente, para evitar ingreso de información inconsistente al programa.
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.

2. Descripción general actividad

1. Esta actividad tiene **carácter formativo**, 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).
2. Deberán conformar los Equipos de trabajo para esta primera actividad de aprendizaje.
3. Además, deberán organizar los Equipos estableciendo un o una Líder 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:

- En la actividad anterior creaste un formulario para la ONG, ahora este formulario necesita que realices una validación consistente con las siguientes reglas de negocio:
 - Nombre completo de la persona, no puede ser nulo
 - Email, no puede ser nulo
 - Debe seleccionar si va a identificarse mediante rut o pasaporte y luego debe ingresarlo, validar que el rut sea correcto (modulo 11)
 - Número de teléfono (opcional)
 - Ingresar la ciudad de residencia.
 - Comentario que le permita a las personas señala en lo que les gustaría participar en la ONG, validar que al menos tenga 50 caracteres
 - Deben aparecer dos botones uno para enviar y el otro para limpiar el formulario.
- Para lograr lo anterior te solicita que realicen el siguiente trabajo:
 - Busca alguna librería de validación de formularios en la web.
 - Lee la documentación y los ejemplos.
 - Implementa las validaciones necesarias en el proyecto utilizando la librería.

