

<b>Sigla Asignatura</b>	<b>PGY3121</b>	<b>Nombre de la Asignatura</b>	<b>Desarrollo web</b>	<b>Tiempo</b>	<b>3 horas</b>
<b>Experiencia de Aprendizaje N° 1</b>	<b>Programando Formularios y consumiendo servicios WEB</b>				
<b>Actividad N° EA2</b>	<b>Evaluación Sumativa EA2</b>				
<b>Nombre del Recurso Didáctico</b>	<b>Instrucciones Generales Evaluación Sumativa EA2</b>				

## 1. Aprendizajes e indicadores de logro

<b>Aprendizajes (Procedimentales, Actitudinales y conceptuales)</b>	<b>Indicadores de logro</b>
Implementar formularios y funcionalidades para una aplicación web FrontEnd, de acuerdo a los requerimientos de un cliente.	Utiliza lenguaje de programación para modificar el contenido y el aspecto de una página web sin necesidad de recargarla
	Utiliza la librería para modificar el contenido y el aspecto de una página web sin necesidad de recargarla.
	Utiliza los elementos apropiados para la creación de un formulario como etiquetas asociadas, autocompletar, sugerencias, entre otros.
	Valida el formulario web por el lado del cliente, para evitar ingreso de información inconsistente al programa.
	Implementa el consumo de un servicio web rest público mostrando el contenido en una página web sin necesidad de recargarla
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 sumativa**, es decir: lleva una evaluación con nota de por medio.
2. Deberán continuar los Equipos de trabajo ya conformados durante todas las actividades formativas.

Modificado por	Sandra Olea J.	Revisor metodológico	Manuela Jimenez Aravena
Docente Diseñador	Diego Rivera Ramirez		

### Instrucciones Generales:

La evaluación sumativa de la Experiencia de aprendizaje 2: Programando Formularios y consumiendo servicios WEB, consiste en una ejecución práctica con una relevancia del 30% de la nota de presentación a examen. Para esto debes continuar con el proyecto presentado en la experiencia 1.

### En ella se evaluarán aprendizajes y habilidades asociados a:

- Utilizar lenguaje de programación para modificar el contenido y el aspecto de una página web sin necesidad de recargarla.
- Utiliza la librería para modificar el contenido y el aspecto de una página web sin necesidad de recargarla.
- Utilizar la librería para modificar el contenido y el aspecto de una página web sin necesidad de recargarla
- Crear uno o varios formularios con etiquetas asociadas, autocompletar, sugerencias, entre otros.
- Validar los formularios web por el lado del cliente, para evitar ingreso de información inconsistente al programa.
- Implementar eventos del mouse, de teclado, del formulario y de ventanas dentro de la aplicación
- Consumir algún servicio web rest que se de utilidad para la aplicación
- Discernir 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 coordinar sus avances mediante la visualización de los logros del resto del equipo con la ayuda de la herramienta seleccionada
- Desarrolla aplicación web en conjunto con sus pares sobre un mismo repositorio.
- Capacidad de coordinar sus avances mediante la visualización de los logros del resto del equipo con la ayuda de la herramienta seleccionada.
- Manifestar perseverancia durante el desarrollo del problema planteado
- Seguir los pasos establecidos para alcanzar el correcto funcionamiento de la aplicación.

Modificado por	Sandra Olea J.	Revisor metodológico	Manuela Jimenez Aravena
Docente Diseñador	Diego Rivera Ramirez		