

Plan Formativo	Nivel de Dificultad:
Full Stack Python	Medio
Nombre del proyecto: "Yo quiero otro mundo" - Iteración 1	Tema: <ul style="list-style-type: none">Programación Orientada a Objetos – Paradigma de Programación Orientada a Objetos.
Objetivo del proyecto: (Competencias del Módulo):	Crea Clases utilizando sintaxis de Python las cuales contengan sus respectivos atributos y métodos correspondientes
Aprendizaje esperado a trabajar (AD) a evaluar (Ev)	Desarrollar un sistema en base al modelo de programación orientado a objetos. Ver las ventajas que tiene este modelo en el ámbito del desarrollo.
Ejecución: Individual	
Descripción de la Evaluación	
CONTEXTO <p>¿Qué te motiva a levantarte cada mañana?, ¿Cómo imaginas nuestra sociedad en 20 años?, ¿Qué idea innovadora ha dado vueltas en tu interior por muchos años, pero no has podido llevar a cabo?</p> <p>Estas preguntas y muchas otras son ejemplo de pensamientos y cuestionamientos que muchos seres humanos se hacen a diario. Como individuos dentro de un extenso conglomerado, día a día luchamos por vivir dignamente, supliendo nuestras necesidades básicas y relacionándonos con otras personas.</p> <p>El vivir en sociedad, sumado al avance tecnológico y científico, va creando nuevas oportunidades de diseño y desarrollo de sistemas de información y plataformas que ayudan a mejorar la calidad de vida de muchas personas. Y, aunque cueste crearlo, muchas de esas innovaciones surgieron desde una simple idea o deseo.</p> <p>La invitación es, entonces, a pensar en ideas innovadoras que puedan convertirse en el mediano plazo en una plataforma web, desarrollada bajo una modalidad colaborativa y haciendo uso de los temas que se abordarán en las siguientes unidades.</p> DESARROLLO <p>Como parte de este ejercicio se necesita crear clases utilizando sintaxis de Python, para comprender las ventajas de la programación orientada a objetos.</p> <p>En base al sistema desarrollado anteriormente en el módulo de Python básico, se solicita actualizar lo siguiente:</p> <p>Identifica tres tipos de usuarios de su aplicación.</p>	

Identifica tres atributos por tipo de usuario.

Identifica tres acciones que pueden desarrollar cada tipo de usuario. Las acciones se deben ejecutar de forma interna en nuestra aplicación. Por ejemplo, acceder a datos sensibles, registrar nuevos usuarios, enviar solicitudes de información adicional.

Piense en nuevos atributos y acciones que pueden realizar los objetos.

Piensen en una forma de graficar las relaciones entre las diferentes clases, puede ser un diagrama o gráfica. Desarrollen el ejercicio de forma intuitiva.

Consideraciones generales

El entregable es un script .PY

- El tiempo máximo para resolver la evaluación es el periodo correspondiente a una clase regular.
- Equipos máximos de 4 integrantes.

Requerimientos de los participantes

Conocimientos previos	Actitudes para el trabajo	Valores
<ul style="list-style-type: none"> • Instalación de Visual Studio Code • Instalación de versión de Python en el equipo. • Principio Programación Orientada a Objetos 	<ul style="list-style-type: none"> • Cumplimiento de plazos • Búsqueda activa de información en internet • Buenas prácticas de codificación • Trabajo en equipo • Optimización del tiempo 	<p>Tiempo de resolución.</p> <p>Enfoque al requerimiento.</p>
Objetivo General de Aprendizaje	<p>El participante al finalizar el proyecto será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear un entorno de desarrollo para el proyecto indicado y además de saber las ventajas que tiene al aislar un entorno de trabajo. 	
Objetivos particulares	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de un editor de texto - Reflexionar sobre el accionar de una tienda virtual. 	
Duración del proyecto	1 jornada de clases	

Productos para obtener durante la realización del proyecto

- Script .PY



Especificaciones de desempeño
Deberá realizar la actividad según requerimientos técnicos y en un plazo máximo de 1 clase; el resultado deberá ser entregado de acuerdo con lo indicado en el punto anterior.