

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

		PRÁCTICA DE LABORATORIO	
CARRERA: COMPUTACION		ASIGNATURA: PLATAFORMAS WEB	
NRO. PRÁCTICA:	1	TÍTULO PRÁCTICA: Desarrollo de una aplicación web utilizando la API de la base de datos de películas OMDB	
OBJETIVOS <ul style="list-style-type: none"> • Conocer las arquitecturas y patrones arquitectónicos web para el diseño de aplicaciones web • Interactuar con servicios web de plataformas en la nube 			
INSTRUCCIONES		Desarrollar una aplicación web usando la API de OMDb. Tener en cuenta que se deben aplicar buenas prácticas para el desarrollo de la interfaz gráfica de usuario.	
ACTIVIDADES POR DESARROLLAR			
1. Identificar gráficamente la arquitectura y el patrón de diseño de la aplicación a desarrollar.			
2. Generar una llave para consumir los servicios web de la API de OMDb.			
3. Crear un repositorio en GitHub con el nombre "Practica00 – Consumo de APIs en la nube"			
4. Desarrollar una aplicación con HTML + CSS + Javascript + Web Services para buscar películas y toda su información de la base de datos de OMDb.			
<u>Requisitos:</u> <ul style="list-style-type: none"> • La aplicación Web debe permitir buscar la información de las películas tanto por el nombre (listado) como por el código (id) de cada película. • Además, se deberá visualizar toda la información disponible (plot=full) de la base de datos de películas. • También, la aplicación deberá presentar un máximo de 5 películas por búsqueda. Es decir, si la búsqueda retorna más de 5 películas se deberá paginar los resultados. • Por último, la interfaz gráfica de aplicada debe ser intuitiva y sencilla aplicando conceptos de experiencia de usuario (justificar en el informe). 			
5. Realizar varios commits en la herramienta GitHub que demuestren el desarrollo de la aplicación.			
6. Generar el informe de la práctica con el desarrollo de cada uno de los puntos descritos anteriormente.			
7. Implementar el README del repositorio del proyecto con la misma información del informe de la práctica			
8. Subir al AVAC el informe del proyecto en formato *.pdf. El informe debe contar con conclusiones apropiadas y la firma de cada estudiante			
RESULTADO(S) OBTENIDO(S): <ul style="list-style-type: none"> • Identifica las diferentes arquitecturas Web para el desarrollo de aplicaciones. 			
CONCLUSIONES: <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes podrán identificar arquitecturas web utilizando servicios en la nube. Así como también, podrán consumir APIs y manipular objetos JSON. 			

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

RECOMENDACIONES:

- Aplicar conceptos de interacción humano máquina para el desarrollo de la GUI.

Docente: Ing. Gabriel León Paredes, PhD.



Firma: