

EVALUACIÓN 2

ASIGNATURA: PGY3121– DESARROLLO APLICACIONES WEB Y MOBILE

PROFESOR:

SECCIÓN:

| | | |
|------------------|-----------|------|
| PUNTAJE MÁXIMO | 39 puntos | NOTA |
| PUNTAJE OBTENIDO | | |
| FECHA | | |
| DURACIÓN | | |

INDICACIONES GENERALES

La nota 4,0 se obtiene logrando un 60% del puntaje total.

Es una Entrega de Encargo con presentación.

El equipo de trabajo será de a dos o tres (el mismo grupo de la entrega 1).

El proyecto deberá ser desarrollado utilizando Html,Css,jquery,javascript y entregado en un archivo comprimido

APRENDIZAJES ESPERADOS

| 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 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. |

INSTRUCCIONES

Los estudiantes deberán utilizar el sitio web construido en la unidad 1 e incluirán la programación de validaciones a los formularios entregados. Además, deberán agregar control de versiones, consumo de servicio web.

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.

Enunciado

En esta evaluación, deberás enlazar a los formularios, validaciones de negocio que estén enmarcadas en la propuesta presentada por cada grupo, estas validaciones tienen que presentar claramente msg de error al no completar el formulario o al no cumplir lo solicitado.

Además, deberán implementar un nvo formulario el cual incluya validaciones asociadas a los campos de trabajo, dejando msgs claros e informando, cortando el envío del formulario.

Se debe comunicar con un servicio web público el cual permita recuperar información clave y útil para el usuario, y esta debe mostrar la información al usuario en el sitio creado.

Debe mantener el control de versiones de su proyecto.

Observaciones Para Considerar:

- Utiliza validaciones para el control de ingreso de datos en el formulario
- Se utiliza y formaliza el uso de api pública.
- Se debe adjuntar evidencia del respaldo del trabajo en el repositorio remoto

Pauta de Evaluación

| | | | |
|---------|--|-------|--|
| Nombre | | | |
| Sección | | Fecha | |


| Categoría | % logro | Descripción |
|----------------------------|---------|--|
| Excelente Dominio (ED) | 100% | Dominio esperado para el indicador, se considera como el punto óptimo para cualificar como competente. |
| Alto dominio (AD) | 80% | Se observan pequeñas dificultades o errores para el completo dominio del indicador. |
| Dominio Aceptable (DA) | 60% | Suficiencia de logro en el dominio del indicador, se considera como el mínimo aceptable para cualificar como competente. |
| Dominio en Proceso (DP) | 30% | Se observan varias dificultades o errores para el dominio del indicador. |
| Dominio por conseguir (DC) | 0% | Se observan un escaso, nulo o incorrecto dominio del indicador. |

1. PAUTA DE EVALUACIÓN (Escala de valoración)

| Indicadores de logro | NIVELES Y PORCENTAJE DE LOGRO | | | | |
|---|-------------------------------|---------|---------|---------|-------|
| | ED | AD | DA | DP | DC |
| | 100% | 80% | 60% | 30% | 0% |
| | 3 pts | 2.4 pts | 1.8 pts | 0.9 pts | 0 pts |
| I. Implementar formularios y funcionalidades para una aplicación web FrontEnd, de acuerdo a los requerimientos de un cliente. | | | | | |
| 1) Utiliza lenguaje de programación para modificar el contenido y el aspecto de una página web sin necesidad de recargarla | | | | | |
| 2) Utiliza la librería para modificar el contenido y el aspecto de una página web sin necesidad de recargarla. | | | | | |
| 3) Utiliza los elementos apropiados para la creación de un formulario como etiquetas asociadas, autocompletar, sugerencias, entre otros. | | | | | |
| 4) Valida el formulario web por el lado del cliente, para evitar ingreso de información inconsistente al programa. | | | | | |
| 5) Implementa el consumo de un servicio web rest público mostrando el contenido en una página web sin necesidad de recargarla | | | | | |
| II. Desarrollar creatividad y pensamiento de diseño para el desarrollo de las interfaces gráficas coherentes y de fácil uso. | | | | | |
| 6) Discierne entre elementos que facilitan o dificultan la experiencia de usuario y entiende las consecuencias en que afectan en la funcionalidad del producto. | | | | | |
| 7) Es capaz de proponer soluciones para mejorar el diseño de la aplicación web revisada. | | | | | |
| III. Desarrollar trabajo en equipo para cumplir con una meta en común en conjunto con sus pares. | | | | | |
| 8) Desarrolla aplicación web móvil en conjunto con sus pares sobre un mismo repositorio. | | | | | |

| | | | | | |
|---|------------------|--|--|--|--|
| 9) Es capaz de coordinar sus avances mediante la visualización de los logros del resto del equipo con la ayuda de la herramienta seleccionada. | | | | | |
| IV. Demostrar rigurosidad durante el desarrollo del problema planteado. | | | | | |
| 10) Manifiesta perseverancia durante el desarrollo del problema planteado. | | | | | |
| 11) Sigue los pasos establecidos para alcanzar el correcto funcionamiento de la aplicación. | | | | | |
| V. Reconocer los elementos del formulario y las funcionalidades que permiten implementar una aplicación web FrontEnd de acuerdo con los requerimientos de un cliente | | | | | |
| 12) Reconoce los elementos de lenguaje de programación para dar funcionalidad a una página web sin necesidad de recargarla | | | | | |
| 13) Reconoce las funcionalidades que permiten alcanzar un rendimiento rápido y confiable para una aplicación web | | | | | |
| 14) Distingue los eventos que serán implementados para dar funcionalidad a su aplicación web. | | | | | |
| 15) Identifica el estándar para certificar la calidad de lo construido de acuerdo con el requerimiento del cliente. | | | | | |
| PUNTAJE OBTENIDO | | | | | |
| PUNTAJE TOTAL | 45 puntos | | | | |

Pauta de Retroalimentación

| |
|--|
| Retroalimentación del Docente Escrita (Grupal) |
|  |