

ACTIVIDAD FORMATIVA 2.1 – TIPO PROBLEMA

NOMBRE DEL ESTUDIANTE			
FECHA		TIEMPO ESTIMADO	

NOMBRE DEL PROGRAMA	TÉCNICAS DE DESARROLLO DE INTERFACES DE USUARIO (FRONT END) PARA APLICACIONES DE SOFTWARE
MÓDULO O UNIDAD	UNIDAD 2: INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN WEB CON ANGULAR
NOMBRE DEL FACILITADOR	
TIPO DE ACTIVIDAD	Producto de aplicación

PUNTAJE ESPERADO		PUNTAJE LOGRADO	
------------------	--	-----------------	--

1. OBJETIVO/RESULTADO DE APRENDIZAJE.

En este ejercicio, se agregará el primer componente a su aplicación Angular y actualizará su plantilla. Al final de este ejercicio, el participante podrá:

- Agregue componentes a su aplicación Angular.
- Actualice las plantillas de su componente.
- Agregar un componente de carrusel de imágenes.

2. DESCRIPCIÓN/EXPLICACIÓN.

En este ejercicio, agregamos un nuevo componente a nuestra aplicación Angular, agregamos datos a su clase y luego actualizamos la plantilla del componente para mostrar la información en la página web. Para llevar a cabo este trabajo considere utilizar la metodología ágil como Scrum donde cada hora real de trabajo utilizada será equivalente a un mes de trabajo, siga los siguientes pasos.

- 2.1. Crear el Product Backlog inicial.
- 2.2. Definir los roles de cada integrante del grupo (Product Owner, Scrum Master, Scrum Team).
- 2.3. Recolecte información de las historias de usuario del Backlog incluyendo los criterios de aceptación.
- 2.4. Priorizar las historias de usuario, para ellos realice la priorización de las funcionalidades.
- 2.5. Estime lo difícil que será completar cada funcionalidad en un Sprint.

- 2.6.** Defina el Sprint planning comprobando los impedimentos, eventos y tareas a realizar. Estime el tiempo de duración del proyecto.
- 2.7.** Trabajar en el Sprint Backlog durante el tiempo definido del paso anterior.
- 2.8.** Una vez terminado el Sprint, realice una retrospectiva para la revisión de tareas completadas y pendientes, identificando los impedimentos encontrados para mejorar en el siguiente Sprint.

3. INSTRUCCIONES.

- Cree un conjunto de 3 componentes que trabajen juntos para crear una página web.
- Uno de los componentes debe generar la cabecera de la página, otro componente debe generar el cuerpo de la página y el ultimo componente debe mostrar el pie de la página.
- Agregue estilos CSS.
- El tema de la página queda a su elección.
- Guarde todos los cambios y realice una confirmación de Git con el mensaje "Componentes".

Una vez terminada la actividad, debe subir su trabajo al ambiente de aprendizaje de acuerdo a las indicaciones entregadas por el facilitador.

4. MATERIAL DE APOYO.

- 4.1.** Presentación: Unidad 2_1 Componentes
- 4.2.** Actividad formativa 2.1 – paso a paso

5. EVALUACIÓN.

Esta actividad, si bien es evaluada y retroalimentada por el facilitador, no lleva calificación.

Niveles de desempeño

	CONCEPTO	DESCRIPCIÓN	PUNTAJE
O	ÓPTIMO	Ha logrado el desempeño óptimo, cumpliendo todos los aspectos exigidos en el desarrollo de la tarea.	6
S	SATISFACTORIO	Ha logrado un desempeño satisfactorio al desarrollar la tarea, sólo debe atender algunas observaciones para la optimización.	4
B	BÁSICO	Ha logrado un desempeño básico, cumpliendo con la tarea de manera parcial. Debe corregir algunos aspectos relevantes de la tarea.	2
I	INSATISFACTORIO	No ha logrado cumplir con lo mínimo esperado en el desempeño o no ha completado la tarea.	0

Instrumento de observación:

CATEGORÍA	INDICADOR / CRITERIO DE EVALUACIÓN	I	B	S	O
Aplicativa	Crea un conjunto de componentes que trabajen juntos para crear un carrusel.				
Aplicativa	Configura el carrusel entre rotaciones.				
Aplicativa	Agregue estilos CSS.				
Aplicativa	Respalda una versión final en GitHub				
SUBTOTAL					
TOTAL					