

ACTIVIDAD FORMATIVA 1.1 – 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 1: INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN WEB
NOMBRE DEL FACILITADOR	
TIPO DE ACTIVIDAD	Desarrollo de proyecto

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

1. OBJETIVO/RESULTADO DE APRENDIZAJE.

En este ejercicio, se agregarán elementos básicos para la construcción de un sitio web. Al final de este ejercicio, el participante podrá:

- Reconocer los elementos principales que constituye una aplicación web.
- Utilizar elementos y componentes para la construcción de un sitio web.
- Respalidar el trabajo realizado en esta actividad.

2. DESCRIPCIÓN/EXPLICACIÓN.

En este ejercicio, instaló la herramienta Angular CLI y creó un proyecto angular básico y entregó el proyecto compilado a su navegador. 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.

- 1 • Construya una página web donde el negocio o temática queda a su elección. 3
- 7 • Debe contener un header con un título y un menú con 4 opciones 1.25
- 8 • Debe contener el logo 1.25
- 5 • Debe tener 2 imágenes de los productos principales con su descripción 1.75
- 9 • Debe tener un botón “Información” que sea un vínculo a una página que diga: “Página en construcción” 1
- 2 • El contenido de la página debe tener un Carrusel de imágenes. 2.25
- 3 • Debe contener 2 secciones y 2 artículos. 2
- 4 • Agregar 1 aside a la página. 2
- 6 • Incluya un footer de la página agregando información de contacto, redes sociales, etc. 1.75
 - Respalidar una versión final en GitHub

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 1_1 HTML y CSS
- 4.2. Actividad formativa 1.1 – 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	Construye una página web donde el negocio o temática queda a su elección.				
Aplicativa	Agrega un header con un título y un menú con 4 opciones				
Aplicativa	Agrega imágenes al sitio web				
Aplicativa	Agrega un botón "Información" que sea un vínculo a una página que diga: "Página en construcción"				
Aplicativa	Agrega un carrusel de imágenes.				
Aplicativa	Agrega 2 secciones y 2 artículos.				
Aplicativa	Agrega 1 aside a la página.				
Aplicativa	Incluye un footer de la página agregando información de contacto, redes sociales, etc.				
Aplicativa	Respalda una versión final en GitHub				
SUBTOTAL					
TOTAL					