



INSTRUMENTO DE HETEROEVALUACIÓN (ESCALA ESTIMATIVA)

OBJETIVO:

Valorar el diseño de una aplicación web empresarial como PROYECTO DE FORMACIÓN, utilizando tecnologías del lado del cliente (HTML5, CSS3 y JavaScript) por medio de un framework para frontend.

CONSIDERACIONES:

- La tarea se asigna en la semana del 14 al 18 de marzo y será evaluada del 04 al 08 de abril, de no presentarse en la fecha y hora indicada se asignará de nota 1.0
- La actividad vale 15 % de la primera fase del módulo, siendo revisada únicamente si el proyecto se encuentra unificado y funcionando de forma local, de lo contrario se asignará la nota 1.0
- En la semana de evaluación, un miembro del equipo deberá completar el formulario proporcionado para el ingreso de las notas correspondientes a la autoevaluación y coevaluación.
- Durante la calificación, se tomará en cuenta el dominio en los criterios que se estimen convenientes y no está permitido realizar correcciones al proyecto mientras se realiza la evaluación.
- Para realizar la calificación se asigna el puntaje correspondiente a cada criterio de acuerdo con la siguiente escala de valoración: **1 = Deficiente, 2 = Regular, 3 = Bueno, 4 = Muy bueno y 5 = Excelente**
- La SUMATORIA se calcula sumando los puntajes alcanzados en todos los criterios y la NOTA se obtiene mediante el siguiente procedimiento: **SUMATORIA / 20**

#	CRITERIOS	PUNTAJE
DESARROLLO		
1	Modelo relacional. Se ha construido el diagrama de la base de datos para representar de forma detallada la lógica del negocio de acuerdo con las necesidades del proyecto.	
2	Mockups. Se ha realizado el bosquejo de todas las páginas web para conocer y comprender el diseño y estructura del contenido tomando en cuenta el modelo relacional.	
3	Estructura del proyecto. Los directorios y archivos del prototipo se han organizado de una forma adecuada de acuerdo con las indicaciones proporcionadas.	
4	HTML5. Se utiliza específicamente para definir la estructura semántica del contenido de las páginas web, aplicando las reglas de sintaxis correspondientes.	
5	CSS3. Se aplica mediante archivos externos locales para definir el diseño personalizado de los elementos de las páginas web siguiendo la sintaxis correspondiente.	
6	JavaScript. Se utiliza con archivos externos locales para precisar la interactividad de las páginas web, colocándolos antes de finalizar el cuerpo de los documentos.	
7	Documentación. Se han utilizado comentarios detallados para describir las diferentes secciones del código, con el objetivo de facilitar su comprensión.	
8	Sangría. Se ha empleado un espaciado estandarizado entre los diferentes bloques del código para mejorar la lectura y el orden del código.	
9	Diseño del prototipo. Las páginas web han sido elaboradas según los bosquejos definidos previamente, coincidiendo en la mayoría de los detalles visuales.	

10	Contenido del prototipo. Los datos plasmados en el diseño de las páginas web coinciden con lo representado en el modelo relacional.	
11	Manejo de datos. Las operaciones SCRUD (<i>search, create, read, update, and delete</i>) están representadas de forma adecuada de acuerdo con los tipos de datos.	
12	Ortografía y redacción. El contenido estático de las páginas web cumple con las reglas de escritura del idioma español y posee coherencia textual.	
13	Control del proyecto. Se ha utilizado un sistema de control de versiones para manejar el proyecto y todos los integrantes del equipo realizan aportaciones significativas.	
EXPERIENCIA DE USUARIO		
14	Adaptabilidad. El contenido de las páginas web se ajusta óptimamente a la pantalla del dispositivo, considerando al menos tres tamaños: pequeño, mediano y grande.	
15	Navegabilidad. El sitio web tiene un menú principal fijo con acceso a las opciones más importantes y todos los enlaces funcionan de forma correcta.	
16	Arquitectura de la información. El contenido de las páginas web es ordenado y comprensible, satisfaciendo fácilmente las necesidades informativas.	
17	Interfaz de usuario. El sitio web cuenta con un diseño uniforme y amigable, haciendo uso de una línea visual estandarizada y una paleta de colores adecuada.	
18	Usabilidad. Las páginas web son fáciles de utilizar, proporcionando ayudas visuales para aprender de forma intuitiva y contando con rápido acceso a todo el contenido.	
CONDUCTA		
19	Asistencia a clases. Los integrantes del equipo participan durante todas las jornadas sincrónicas correspondientes a la tarea, acatando las normativas institucionales.	
20	Puntualidad y presentación. Los miembros del proyecto están preparados a la hora y fecha solicitada según el horario, cumpliendo con las indicaciones proporcionadas.	
SUMATORIA		
NOTA		