|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| LOGO CUP | **LISTA DE COTEJO PARA PRACTICA MÓVIL.**  UNIDAD 3 (III. Programación Móviles I.) | Gobierno del Estado de México |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **DATOS GENERALES DEL PROCESO DE EVALUACION** | | | | | |
| NOMBRE DEL ALUMNO: García Núñez Angélica | | MATRICULA:1318094390 | | | |
| PRODUCTO: Aplicación Móvil | | FECHA: 10/03/2021 | | | |
| ASIGNATURA: Programación Móviles I | | CUATRIMESTRE O CICLO DE FORMACIÓN:  Octavo | | | |
| NOMBRE DEL PROFESOR: EMMANUEL TORRES SERVIN | | | | | |
| **INSTRUCCIONES:** Diseño y funcionamiento de una aplicación Móvil con Registro y Login (De forma local) Debe tener información de cada integrante del equipo y mostrar (Nombre, Edad, Descripción y un botón de llamar en el cual marque el número del integrante) | | | | | |
| **Valor del reactivo** | **Característica a cumplir (reactivo)** | | **cumple** | | **Observaciones** |
| 10% | **Puntualidad / Relación de Proyecto** | | **SI** | **NO** |  |
| Cumplir en tiempo y forma la entrega. | |  |  |  |
| 10% | **Diseño** | | | |  |
| Interfaz agradable y sencilla para el usuario | |  |  |
| 20% | **Estructura** | | | |  |
| 5% Declaración de métodos y url. | |  |  |  |
| 5% Declaración de parámetros. | |  |  |  |
| 10% Funcionamiento de método. | |  |  |  |
| 60% | **Funcionalidad** | | | |  |
| 50% Realiza el proceso de forma correcta. | |  |  |
| 10% repositorio. | |  |  |  |
| 100% | ***calificación final*** | | | |  |

Profesor Alumno