



LMAD

Forma de Evaluación Lenguaje Ensamblador

FACULTAD DE CIENCIAS FÍSICO-MATEMÁTICAS
LIC. EN MULTIMEDIA Y ANIMACIÓN DIGITAL

Lenguaje Ensamblador

Grupo 01- EJ 2019

Descripción de la rúbrica

Se debe de acreditar la rúbrica correspondiente a la competencia teórica y a la competencia práctica para acreditar la Unidad de aprendizaje.

En caso de no acreditar alguna el estudiante deberá presentar la rúbrica reprobada en la oportunidad siguiente (2da, 4ta o 6ta).

Cada una de las rubricas tiene una ponderación interna que define la calificación de la misma. La ponderación global de cada una de las rubricas define la calificación final del estudiante solo si acredita las dos. En caso de no acreditar una rúbrica esta se subirá como resultado final de la oportunidad en curso al SIASE.

Ponderación de cada rúbrica

Acreditar Competencia Teórica (CT) con 70 de promedio al menos de calificación en exámenes escritos.

Ponderación de la CT en el cálculo del promedio final.

Primer Parcial 33% de la CT

Segundo Parcial 33% de la CT

Tercer Parcial 34% de la CT

Acreditar Competencia Práctica (CP) con 70 al menos en la lista de chequeo de las actividades de su(s) proyecto(s) y con el 100% de cumplimiento en los puntos establecidos como requisito.

Las actividades opcionales no representan faltas en el cumplimiento de la CP, solo descuentan la calificación correspondiente al proyecto en la cantidad de puntos especificada.

Las actividades marcadas como requisito que no se hayan realizado de la manera especificada determinan que el proyecto está incompleto y no puede ser acreditado para tomar la CP como aprobatoria.

Roles

Roles generales		
Integrantes	1 máximo	
Asignación de roles		
Programador	Desarrollará la programación de colisiones, animaciones, en ensamblador y winapi para un videojuego 2d.	Nombre del responsable

Descripcion del proyecto

Funcionalidad	
Visualización del mundo 2D	El escenario debe de ser original, debe de ser más grande que la pantalla, debe de integrar componentes en forma dinámica al escenario.
Entradas	La entrada debe de darse a través del gamepad y el teclado.
Movilidad en el escenario	El usuario debe de poder moverse libremente en el escenario pero debe de haber colisiones con objetos según sea su jugabilidad.

Pantalla de entrada	Debe de tener una pantalla de entrada que presente al juego.
---------------------	--

Barra de vida	Debe de tener barras de vida según sea el caso.
Jugabilidad	La jugabilidad puede ser básica como ir acumulando puntos por al menos 3 acciones y perdida por al menos 2.

Lista de chequeo de características a evaluar

Matrícula: _____ Nombre: _____ Calif: _____

REQ	<input type="checkbox"/>	Escenario más grande que la pantalla – 10 pts
REQ	<input type="checkbox"/>	Objetos aparecen dinámicamente– 10 pts
REQ	<input type="checkbox"/>	Barra de vida -5 pts
REQ	<input type="checkbox"/>	Pantalla de entrada– 10 pts
REQ	<input type="checkbox"/>	Funciona con teclado y gamepad– 15 pts
REQ	<input type="checkbox"/>	3 acciones que gana vida en diferentes cantidades– 10 pts
REQ	<input type="checkbox"/>	2 acciones que hacen perder vida en diferentes cantidades– 5 pts
REQ	<input type="checkbox"/>	Movilidad en el escenario con colisiones – 10 pts

Ponderación de la CT y CP para el promedio final

La ponderación de la CT es el 60% de la calificación final, la ponderación de la CP es el 40% de la calificación final.

Reglamento

De la conducta:

Se tomará asistencia al inicio de cada clase a criterio del profesor. La buena asistencia no provee puntos a favor ni la inasistencia genera reprobación solo es un registro para control.

La conducta inapropiada será reportada a la Coordinación de la carrera.

No está permitido ingerir alimentos ni bebidas dentro del salón.

No se debe de maltratar la infraestructura de la Facultad (computadora, cañón, pizarrones, clima, pupitres, etc.), se reportará para la sanción y recuperación ante la Comisión de Honor y Justicia **Según el Artículo 141 Fracción XI del Estatuto General de la UANL.**

A criterio del profesor será o no permitido el uso de laptops, tablets, celulares, etc. durante la clase.

Poner el celular en modo vibrador al iniciar la clase, contestar fuera del salón.
Prohibido utilizar el celular durante exámenes.

El profesor tiene el derecho a pedirle al estudiante que salga del salón en caso de provocar distracción, incumplimiento a cualquier punto de arriba o desorden en general. **Según el Artículo 141 Fracción VII, XIII y XIV del Estatuto General de la UANL.**



Se deberá firmar de enterado en el respaldo de este documento, los estudiantes que no asistan el día de la mención de estos puntos a clases se dan por enterados del compromiso.

No será permitido el uso de herramientas como internet, celulares u otros dispositivos durante la aplicación de exámenes ordinarios y extraordinario.

De las obligaciones:

El estudiante deberá estar puntual los días de exámenes señalados en el horario y aula establecidos, en caso de hallar vacía el aula el día y hora programada para un examen deberá preguntar a prefectura la nueva ubicación del examen, estos posibles cambios de lugar obedecen a disponibilidad de aulas en el momento de la revisión.

El estudiante debe de estar presente en las revisiones de proyectos en el horario y aula establecidos, en caso de hallar vacía el aula el día y hora programada deberá preguntar a prefectura la nueva ubicación del profesor, estos posibles cambios de lugar obedecen a disponibilidad de aulas en el momento de la revisión.

Los profesores y alumnos deben de seguir las fechas de exámenes establecidas por el Calendario LMAD.