



LMAD

Forma de Evaluación **Programación y Aplicaciones para la Web**

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

Programación y Aplicaciones para la Web

Grupo 01- Alberto Benavides- EJ 2018

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

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.

Todas 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.

Descripcion del proyecto

Características Generales		
Integrantes	1	
Roles		
Programador web	Desarrollo de backend en Java con uso de Servlets, Javascript, las funciones y modelos requeridos para una aplicación web que simule una tienda en línea que permita a los usuarios comprar y vender productos, además de dejar comentarios, publicar imágenes de sus artículos, calificarlos, carrito de compra e historial de compras.	Nombre
Base de datos y frontend	Diseño de frontend con hojas de estilo propias que permita la visualización intuitiva de la aplicación web y diseño de la base de datos MySQL en la que se almacenen los datos requeridos por la aplicación Web.	Nombre

Funcionalidad	
Registro de usuarios	<p>Será necesario crear un registro de usuarios que solicite necesariamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre, apellido, correo electrónico (único). • Nombre de usuario con mínimo 6 caracteres (único) • Contraseña con un mínimo de 8 caracteres, una mayúscula, una minúscula y un número. • Teléfono y dirección opcionales. • Imagen tipo avatar.

	<ul style="list-style-type: none"> • Imagen tipo portada. <p>Se deberán hacer las validaciones necesarias para que el usuario se registre a la aplicación web.</p>
Inicio de sesión	Se podrá acceder a la aplicación mediante nombre de usuario o correo, y contraseña. Además, el usuario podrá elegir la opción de ser recordado tras cerrar su navegador. El nombre de usuario y su imagen deberán mostrarse en todas las páginas del portal.
Gestión de artículos para venta	<p>Cada usuario podrá poner en venta artículos. Los campos requeridos son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre de artículo • Descripción • Categoría (mínimo 1, máximo 3 o las que el programador elija) • Precio • Unidades • Imágenes (al menos 3 por artículo) • Video (al menos 1 por artículo) <p>Un usuario podrá mantener como borrador sus artículos o publicarlos cuando él lo desee.</p> <p>Los usuarios podrán editar los datos de sus artículos ya registrados o borrarlos.</p>
Ver detalle del artículo	Al dar clic a la imagen en miniatura del artículo o al nombre, se pasará a otra página donde se podrá visualizar sus imágenes, el o los videos, el detalle del artículo, su descripción, unidades restantes, formas de pago, datos del vendedor, comentarios, y el promedio de la valoración recibida por los usuarios que lo han comprado.
Agregar comentarios a los artículos	Se podrá agregar comentarios a los artículos propios o de otros usuarios mediante el uso del elemento textarea. Los comentarios deberán mostrarse en orden cronológico ascendente, deberán mostrar el nombre y foto del usuario que lo publicó, fecha y hora.
Valoración de artículos	Será posible valorar los artículos por medio de sistema de estrellas, votos positivos o negativos. Solo podrán utilizar esta opción los usuarios que hayan comprado el artículo.
Página de inicio con artículos destacados	<p>En la página principal se mostrarán los artículos con una imagen en miniatura, su precio, nombre del artículo, si tienen alguna oferta. Estará disponible el buscador, y la barra lateral con las categorías para acceder a artículos.</p> <p>Muestra artículos destacados por categorías, o adicionalmente</p>

	se podrán consultar por los siguientes criterios: los más vendidos, los más vistos, los más buscados, los mejor calificados, etcétera. El programador podrá elegir algún criterio adicional a su elección.
Barra lateral con categorías	Muestra las categorías en las que hay artículos en venta en la barra lateral y funciona como navegador de dichas categorías.
Buscador	Agregar un buscador de artículos por nombre, descripción, categoría, usuario que lo publica, rango de fechas de publicación.
Categorías	Las categorías deberán estar guardadas en MySQL.
Carrito de compra	<p>Cada usuario podrá agregar, editar la cantidad de compra (unidades) o borrar artículos de otros vendedores a un carrito de compra propio, para posteriormente editar su compra, confirmarla o vaciar carrito. La cantidad de artículos podrá editarse de manera individual.</p> <p>Al confirmar la compra, se deberán restar las unidades disponibles para el artículo.</p>
Historial de compras	Cada usuario podrá consultar su historial de compras y, desde allí, revisar los detalles de su pedido, el artículo que había comprado y el precio al que lo había comprado.
Avance 1	<ul style="list-style-type: none"> Diseño de TODAS las pantallas del proyecto, a manera de prototipo en HTML y CSS. <ul style="list-style-type: none"> No son pantallazos del HTML, debe de ser el HTML en sí. Las validaciones en javascript. <p><i>Subir a GitHub en la fecha indicada</i></p>
Avance 2	<ul style="list-style-type: none"> Adelanto de los modelos de la Base de Datos. Todos los componentes JSP. <p><i>Subir a GitHub en la fecha indicada</i></p>
Entrega final del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> Entregar un CD con los siguientes elementos: <ol style="list-style-type: none"> Todos los archivos de la aplicación web: <ul style="list-style-type: none"> Proyecto Web con los programas en su código fuente (PHP, HTML, CSS, JavaScript, etc.) y demás archivos necesarios para el funcionamiento de la aplicación. Los scripts de MySQL (creación de BD, creación de tablas, procedimientos almacenados, vistas, procedimientos disparadores, carga de

	<p>información, etc.) en archivos texto .sql</p> <ul style="list-style-type: none"> • El CD debe de entregarse en <u>un sobre media carta</u>, no importa el color. • La portada en una hoja tamaño carta de la siguiente manera: <ul style="list-style-type: none"> ○ En la primera mitad de la hoja, todos los datos del alumno, materia, grupo, maestro, facultad, universidad, etc. ○ En la segunda mitad de la hoja, incluir una impresión de las principales pantallas del proyecto. ○ Incluir el URL del proyecto.
Restricciones del proyecto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cumplir con los avances del proyecto. 2. Obligatorio guardar las imágenes en campos tipo BLOB. 3. Todas las consultas a la base de datos (Select, Update, Insert, Delete, etc.) a tablas o vistas, deberán de realizarse a través de procedimientos almacenados, nunca de manera directa. 4. No se permite el uso del símbolo * (asterisco) para cualquier tipo de consultas donde se utilice el SELECT, ni para tablas ni para vistas, se deben de especificar siempre los campos a mostrar. 5. El portal deberá contar con todas las validaciones (ya sea del lado del cliente o del servidor) que sean apropiadas dependiendo de la acción que se realice. 6. El alumno tiene la libertad de personalizar el proyecto según su criterio, es decir, definiendo el nombre del proyecto, hojas de estilo, diseño, etc. y así mismo elaborar una investigación de información adicional necesaria que pueda ser incluida en la funcionalidad del proyecto, que enriquezca el desarrollo del mismo y no altere las especificaciones señaladas en este documento. 7. Para que el proyecto sea aprobado, deberá cumplir con TODOS los requerimientos previamente descritos. 8. El portal debe de ser de uso fácil, intuitivo y amigable al usuario final; deberá estar bien estructurado y con un diseño limpio y atractivo.

Programación y Aplicaciones Para la Web

Lista de características a evaluar:

Matrícula: _____ Nombre: _____ Calif: _____

REQ	Cumple	Puntos	A Evaluar
Si	<input type="checkbox"/>	10	Avances
Si	<input type="checkbox"/>	10	Uso avanzado de Java y JSP.
No	<input type="checkbox"/>	5	Contraseñas encriptadas en la base de datos
Si	<input type="checkbox"/>	5	Proceso de Inicio de Sesión y Registro de usuarios, recordar usuario.
No	<input type="checkbox"/>	5	Visualizar nombre de usuario e imagen en todas las páginas.
Si	<input type="checkbox"/>	5	Página de Inicio, navegación por barra de categorías y secciones con criterios.
Si	<input type="checkbox"/>	10	Gestión de Artículos, agregar borrador, publicar, eliminar y/o modificar artículo o alguno de sus elementos.
Si	<input type="checkbox"/>	10	Detalle del artículo, (consultar videos de la BD y que estén guardados en el servidor, prohibido el <i>hardcode</i> con videos fijos).
Si	<input type="checkbox"/>	10	Comentarios y valoración de artículos
No	<input type="checkbox"/>	10	Buscador por los filtros establecidos
Si	<input type="checkbox"/>	10	Carrito de Compra, editar, confirmar compra
No	<input type="checkbox"/>	10	Historial de Compras

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.