



LMAD

Forma de Evaluación Graficas Computacionales 1

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

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 30% de la CT

Segundo Parcial 30% de la CT

Tercer Parcial 40% 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	
Asignación de roles		
Desarrollador de la aplicación	Desarrollará la programación de la aplicación así como encargarse de conseguir y/o crear assets adecuados para el ambiente 3d, por ultimo también deberá manejar documentación de la misma (bosquejos, propuestas, etc.)	Nombre

Descripcion del proyecto

Funcionalidad	
Programación	<p>Se deberá desarrollar un entorno tridimensional mediante el motor grafico OpenGL y shaders de GLSL.</p> <p>La aplicación deberá cumplir con lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> o El uso de ratón y teclado para mover la nave. o Debe ser solo una navegación.

<p>Entorno 3D</p>	<p>El mundo virtual debe de ser realista.</p> <p>Todos los assets u objetos de la producción pueden de ser originales o comprados, cualquier copia genera en automático la descalificación de su entrega cuando maneje objetos fuera de derechos.</p> <p>Debe haber congruencia en la calidad de los assets.</p> <p>El skydome debe de tener cambio de texturas, 3 al menos, uno de la mañana otro del día y otro de la noche.</p> <p>Debe de cargar de modelos con su propio shader, algunos modelos podrán compartir el shader.</p> <p>Debe de tener billboards, al menos 5 tipos diferentes.</p> <p>Debe de haber agua con cambio de geometría según textura. Se debe de tener una secuencia de mapas de desplazamiento de que correspondan al oleaje.</p>
<p>Documentación y desarrollo</p>	<p>El alumno debe de desarrollar bocetos de las naves, así como el concepto del juego.</p>



Temática

La temática será libre pero congruente.

Lista de chequeo de características a evaluar

Matrícula: _____ Nombre: _____ Calif: _____

- | | | |
|-----|--------------------------|---|
| REQ | <input type="checkbox"/> | Terreno hecho con heightmap. – 10 pts |
| REQ | <input type="checkbox"/> | Multitextura en el terreno con normal map. – 10 pts |
| REQ | <input type="checkbox"/> | Uso de skydome dinámico. - 10 pts |
| REQ | <input type="checkbox"/> | Uso de billboards. – 10 pts |
| REQ | <input type="checkbox"/> | Navegación en primera persona persona. – 10 pts |
| REQ | <input type="checkbox"/> | Carga de modelos. – 10 pts |
| REQ | <input type="checkbox"/> | Shaders para el uso de luces ambiental, especular, difusa y manejo de normal map en los modelos y el agua. – 10 pts |
| REQ | <input type="checkbox"/> | Uso de ratón y teclado para movimiento de la nave. – 10 pts |
| REQ | <input type="checkbox"/> | Colisiones con terreno y con todos los objetos. – 10 pts |
| REQ | <input type="checkbox"/> | Uso de Gamepad – 10 pts |

Ponderación de la CT y CP para el promedio final

La ponderación de la CT es el 50% de la calificación final, la ponderación de la CP es el 50% 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.