



Forma de Evaluación

BASES DE DATOS MULTIMEDIA

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

Descripción de la rúbrica

En esta Unidad de Aprendizaje, cada una de las rúbricas tiene una ponderación interna que define la calificación parcial del estudiante.

La ponderación global de cada una de las rúbricas define la calificación final del estudiante.

Ponderación de cada rúbrica

Competencia Teórica (CT) con valor de un 30% de la calificación final en exámenes escritos o en línea. En caso de no aprobar el examen y tener un promedio final menor a 70, se presentaría el examen extraordinario.

Competencia Práctica (CP): Para acreditar la CP deberá obtener una calificación igual o mayor a 70 puntos de promedio final, asimismo tiene que cumplir con todos los puntos descritos como requisitos en la Rúbrica, los cuales definen la ponderación de este.

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. Los ejercicios y tareas realizados a lo largo del curso serán solo para poder otorgar retroalimentación al alumno y ayudarlo con su desempeño; y no entrarán en la ponderación de la Forma de Evaluación.

Se considera al alumno en extraordinario al cumplir con lo siguiente:

- Acreditación de 70 puntos o más en la CP, pero incumpliendo con algún requisito obligatorio de la Rúbrica.
- Puntaje menor a 70 puntos en la CP aun cumpliendo con todos los requisitos.

Definición del Proyecto Integrador de Aprendizaje

Características Generales	
Integrantes	2
Roles	
Programador web	Diseño de la página web, estilos, funcionalidad, validaciones. Desarrollo en HTML, JavaScript, CSS y PHP con POO (programación orientada a objetos) y MVC (<i>Model View Controller</i>).
Base de datos.	Diseño de la base de datos, su estructura, relaciones, creación de tablas. Desarrolla la programación de procedimientos almacenados, vistas, funciones y disparadores. En MySQL.

Descripción del proyecto

Funcionalidad	
Infografía	Página Web con infografía de los mundiales, incluyendo videos de jugadas, los países sede, países participantes, jugadores, partidos, entrevistas, y juegos de la historia de los mundiales. El mundial de futbol es una competencia organizada por la FIFA, cada cuatro años desde 1932, con alguna excepción, donde compiten selecciones de diversos países, pero solo uno se lleva la copa.
Admin	Al menos debe existir un usuario administrador, para confirmar las publicaciones de otros usuarios, y armar la estructura de la historia de los mundiales, con países, años, sedes, etc. Funciones del admin: crear categorías, crear página de cada mundial con imagen, logotipo, nombre del mundial, año y una breve reseña de ese mundial; además aprobar las publicaciones de los usuarios. Los usuarios también pueden enriquecer la página de cada mundial.
Usuarios	Se debe contar con la funcionalidad para el registro de usuarios que puedan ver el contenido de la página y/o enriquecer con material que tengan disponible, los datos de los usuarios deben ser al menos: <ul style="list-style-type: none"> • Nombre completo • Fecha de nacimiento (solo los mayores de 12 años pueden acceder) • Foto

	<ul style="list-style-type: none"> • Género • País de nacimiento • Nacionalidad • Correo electrónico • Contraseña de acceso
Página Principal	<p>En la página Web principal, se debe de ver la forma de acceder a cada mundial, representados con imágenes; y también, la forma de registrarse como usuario o ingresar.</p> <p>Se puede filtrar por país sede del mundial, para ver las publicaciones de ese mundial.</p> <p>Las publicaciones se podrán ordenar por orden cronológico de los mundiales (default), por país, por más likes o por más comentarios.</p> <p>La página es de uso público, pero solo los usuarios registrados podrán realizar las publicaciones.</p>
Publicaciones	<p>Los usuarios registrados pueden hacer publicaciones con relación a algún mundial.</p> <p>Se debe elegir una categoría, por ejemplo: Jugadas, entrevistas, partidos, estadísticas, asistentes, incidentes, polémicas, Sedes, Cultura. Etc.</p> <p>La publicación puede ser una imagen o un video y se debe especificar a qué mundial pertenece y si es de alguna selección también se puede especificar.</p> <p>Las publicaciones antes de estar visibles para el público en general, el admin deberá aprobarlas.</p> <p>Se debe guardar fecha/hora de la aprobación, y fecha/hora de la elaboración de la publicación.</p>
Consulta de Estadísticas	<p>Cada usuario podrá visualizar su perfil, donde pueda modificar sus datos, incluyendo la contraseña, y además visualizar sus publicaciones, y qué otros usuarios han interactuado con ellas ya sea comentando o calificando, ver la cantidad de likes y cantidad de vistas que tiene cada una.</p>
Interacción	<p>Los usuarios pueden calificar las publicaciones de otros usuarios y hacer comentarios.</p> <p>Solo el admin puede eliminar los comentarios de cualquier usuario.</p>
Búsqueda	<p>Se debe permitir la búsqueda, donde el resultado serán las publicaciones, se puede buscar por categoría, año de mundial, país sede, usuario que publicó.</p>

Host (opcional)	Es opcional que el proyecto esté alojado en un servicio de Web Hosting para la revisión de la funcionalidad.
Restricciones del proyecto	<p>Para el desarrollo del proyecto en PHP y en MySQL se deben tomar en cuenta de forma obligatoria los requisitos que se muestran en el anexo 1. Lista de Cotejo.</p> <p>Es obligatorio que el proyecto cumpla todos los puntos sin excepción, de otro modo no será revisado.</p>

Entregas para el semestre

Primera Entrega Obligatoria: Se revisará de forma presencial, puede ser en el equipo del alumno. Después de revisado el avance, el alumno realizará las correcciones que el maestro le indique y subirá el proyecto en un archivo .ZIP o .RAR.

El archivo debe tener las siglas del curso, grupo, matrícula y nombre del alumno e indicar el número de avance. Se subirán a una tarea creada en Teams.

- La definición de las funcionalidades
- El proyecto en HTML
- Con todos los archivos necesarios: JS, CSS, etc.
- Documento con la primera propuesta del diseño relacional de la base de datos, se puede presentar como diagrama relacional o la estructura de las tablas.

Segunda Entrega Obligatoria: Se revisará de forma presencial, puede ser en el equipo del alumno. Después de revisado el avance, el alumno realizará las correcciones que el maestro le indique y subirá la estructura de la base de datos y el proyecto en un archivo .ZIP o .RAR.

El archivo debe tener las siglas del curso, grupo, matrícula y nombre del alumno e indicar el número de avance. Se subirán a una tarea creada en Teams.

- Un documento en Word con los elementos del diseño de la base de datos.
- SP's en archivos .SQL
- Proyecto Web (HTML, JS, CSS, PHP)
- Videos

Tercera Entrega Obligatoria: Se debe de entregar en una memoria USB y en archivos .rar o .zip lo siguiente:

- Todos los archivos de la aplicación web (PHP, HTML, CSS, JavaScript, etc.) y demás archivos necesarios para el funcionamiento de la aplicación.
- Un documento en Word con los elementos del diseño de la base de datos, corregido según la retroalimentación del avance previo.
- Los scripts en MySQL de la creación de BD y la creación de tablas en un solo archivo texto .sql

- Los scripts en MySQL de toda la programación de la base de datos:
 - Procedimientos almacenados,
 - Procedimientos disparadores,
 - Vistas,
 - Funciones,
 - Carga de información, (si se requiere)
 - en uno o varios archivos texto .sql
- Documento en Word para la implementación y operación del proyecto.

Rúbrica para el 1º avance. Valor de: 100pts.**<30% calificación total>**

Matrícula: _____ Nombre: _____ Calif: _____

Matrícula: _____ Nombre: _____ Calif: _____

REQ	A Evaluar	Cumple Totalmente (95% - 100%)	Cumple Parcialmente (50% - 94%)	No cumple / No se realizó (0 - 49%)
Si	El diseño de la todas las páginas en HTML.	15	7	0
Si	Incluye todos los elementos que se solicitan en cuanto a funcionalidad.	10	5	0
Si	Diseño del modelo relacional de la base de datos	20	10	0
Si	Mostrar mensajes o avisos para indicar el correcto funcionamiento de la página web.	10	5	0
Si	Incluye hojas de estilo (CSS)	10	5	0
Si	Diseño de estilo propio, sin utilizar plantillas.	5	2	0
Si	Definición de las funcionalidades obligatorias	15	7	0
Si	Definición de las funcionalidades obligatorias	15	7	0

Puntos totales recibidos en 1ra entrega: _____

**Rúbrica para el 2º avance. Valor de: 100pts.
<30% calificación total>**

Matrícula: _____ Nombre: _____ Calif: _____

Matrícula: _____ Nombre: _____ Calif: _____

REQ	A Evaluar	Cumple Totalmente (95% - 100%)	Cumple Parcialmente (50% - 94%)	No cumple / No se realizó (0 - 49%)
Si	Establece la estructura de la base de datos en un modelo relacional definiendo las llaves primarias y llaves foráneas.	10	5	0
Si	Script de la creación de tablas, índices, llaves primarias y foráneas en MySQL	20	10	0
Si	En el script con la creación de las tablas, sin omitir la relación de alguna tabla. Determina los tipos de datos adecuados para cada campo.	10	5	0
No	Página para el Registro, modificación y consulta de usuarios.	10	5	0
Si	Validación de requisitos de contraseña para el perfil de usuario.	5	2	0
Si	Obtiene el diagrama relacional de MySql.	5	2	0
Si	Diccionario de Datos (incluyendo dominio para cada atributo y descripción, ambos en la estructura de cada tabla).	10	5	0
Si	Script con el SP necesario para todas las gestiones de usuarios.	10	5	0
No	Clase de PHP para la conexión a la base de datos.	10	5	0
No	Diseño de las páginas Web, correcciones o mejoras.	10	5	

Puntos totales recibidos en 2da entrega: _____

**Rúbrica para la 3ra entrega y final. Valor de: 100pts.
<40% calificación total>**

Matrícula: _____ Nombre: _____ Calif: _____

Matrícula: _____ Nombre: _____ Calif: _____

REQ	A Evaluar	Cumple Totalmente (95% - 100%)	Cumple Parcialmente (50% - 94%)	No cumple / No se realizó (0 - 49%)
Si	Uso avanzado de SQL: mínimo 2 Triggers, 8 Views, 2 Functions (<i>que sean de utilidad al proyecto</i>).	10	5	0
Si	Página Principal	10	5	0
Si	Filtros y ordenamiento de publicaciones	10	5	0
Si	Gestión de Usuarios	10	5	0
Si	Categorías	5	2	0
Si	Elaboración de publicaciones	15	7	0
Si	Ver Publicaciones (multimedia)	10	5	0
Si	Interacciones (comentarios y calificación de publicaciones y estadísticas)	10	5	0
Si	Búsqueda	10	5	0
Si	Validaciones en toda la operación del proyecto (se descontará en cada rubro)	0	0	0
Si	Archivos con scripts de creación de objetos de la BD (un archivo por tipo)	5	2	0
No	Web Hosting	5	0	0

Puntos totales recibidos en 3ra entrega: _____

Ponderación de la CP y CT para el promedio final

Elemento de evaluación	Ponderación
Proyecto	50%
Participación	10%
1 examen	30%
Laboratorios	10%
Calificación Final	100%

La ponderación de la CP es el 100% de la calificación final, tomando en cuenta el 50% de los avances del proyecto y el proyecto final y un 10% del laboratorio de la Unidad de Aprendizaje. Esto último aplica para los estudiantes que cursan la primera oportunidad, en el caso de cursar la tercera o quinta oportunidad, el 100% de la calificación se tomará de la suma de los porcentajes de los tres entregables.

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.

Se debe tratar con respeto a maestros y compañeros independientemente de la plataforma que se utilice en el grupo.

El chat del grupo será usado exclusivamente para tratar temas del curso.

Durante las sesiones se les pide silenciar micrófono y cámara. Si el alumno tiene una pregunta deberá notificarlo en el chat de la sesión. El maestro definirá un horario para responder dichas preguntas y procederán de forma en la que hayan sido enviadas.

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

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.

El profesor tiene el derecho a pedirle al estudiante que salga del grupo 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.**

De las obligaciones:

El estudiante deberá ser puntual en la sesión de clase los días de las entregas y revisiones de proyectos señalados en el Calendario LMAD.

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

Todo proyecto entregado para evaluación debe ser de la propia autoría. En caso de que el profesor indique que está permitido el uso de referencias, modelos o contenidos de un tercero, se deberá indicar en el proyecto la fuente referenciada.

Anexo 1. Lista de cotejo

Antes de entregar el proyecto, éste debe cumplir con todos los siguientes criterios de forma obligatoria, cualquier duda favor de referirla al profesor. Si no cumple con un punto, no será revisado.

Criterios	Escala		Observaciones
	Si cumple	No cumple	
DISEÑO DE BASES DE DATOS			
Cuenta con una estructura de la base de datos con todas las tablas normalizadas hasta la tercera forma normal.			
Utiliza la generación automática de ID's en algunas de las tablas (<i>Autoincrement</i>).			
Utilizando un sistema gestor de base de datos, elabora y construye un diagrama con las tablas del modelo relacional.			
Establece un diccionario de datos donde se incluye cada elemento de la base de datos, una descripción, tipo de dato, dominio y restricciones.			
Los campos donde se va a guardar contenido multimedia se deben definir como BLOB de forma obligatoria para las imágenes.			
Los campos donde se va a guardar contenido multimedia se deben definir como BLOB de forma opcional para los videos.			
DESARROLLO DE LA APLICACIÓN			
Desarrolla un proyecto de una aplicación Web (en PHP) siguiendo la metodología de POO (programación orientada a objetos) y MVC (<i>Model View Controller</i>), estableciendo clases para la conexión a una base de datos y métodos que utilicen			

llamadas a procedimientos almacenados en la base de datos para gestionar toda la información del proyecto.			
El proyecto incluye todas las validaciones para que el programa no genere errores durante su ejecución.			
Se deben de mostrar mensajes o avisos para indicar la correcta operación del programa, por ejemplo, al gestionar registros, que muestre mensajes que los cambios se hayan realizado con éxito, o cuando falte un campo obligatorio por capturar, que confirme antes de eliminar un registro, etc.			
Limpiando los campos de captura, teniendo un diseño limpio en cada pantalla. Y objetos de captura de información de acuerdo con su tipo de dato. Por ejemplo, si se va a capturar una fecha, que muestre un calendario. Si se va a capturar una contraseña, que por defecto los caracteres sean *, etc.			
Utiliza etiquetas para indicar todos los elementos en cada pantalla, incorpora variedad de controles en cada pantalla.			
No permite la captura de un ID, para la consulta o modificación de algún elemento de entidades, a menos que así se indique en la definición del proyecto. Si usa tablas en las páginas, utiliza letreros apropiados en cada columna, no usando los campos de las tablas de la BD.			
El proyecto incluye todas las pantallas para la gestión de las entidades establecidas en el diseño, donde se permita agregar información, modificar la información ya existente por medio de las llaves primarias y eliminar información no dependiente ya sea física o lógicamente.			
Para acceder al programa se debe contar con una clave de usuario y contraseña, debidamente guardados en una tabla de la base de datos y en la pantalla de acceso incluir las validaciones necesarias.			

El programa debe resolver los reportes que se soliciten en la definición del proyecto y contar con pantallas para la elección de los filtros que serán utilizados como parámetros en los procedimientos almacenados que generan la información. La pantalla de filtros debe incluir las validaciones necesarias.			
La aplicación debe ser de uso fácil, intuitivo y amigable al usuario final; deberá estar bien estructurado y con un diseño limpio y atractivo.			
 LENGUAJE ESTRUCTURADO DE CONSULTAS (SQL)			
Todas las consultas a la base de datos (Select, Update, Insert o Delete, etc.) a tablas o a vistas, deberán de realizarse a través de procedimientos almacenados (Stored Procedures), nunca de forma directa.			
No se permite el 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.			
Se incluye un archivo de respaldo de la base de datos (Opcional).			
Incluye los scripts con la creación de los objetos de la base de datos en archivos texto, para ser ejecutados de forma autónoma.			
Hace uso de programación avanzada de SQL, incluyendo un mínimo de procedimientos disparadores, vistas y funciones que son de utilidad para el proyecto (según se especifique en el checklist del proyecto).			