



LMAD

Forma de Evaluación
Programación de Sistemas Móviles

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

Programación de Sistemas Móviles

Grupo 01- Javier Martínez - 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 en el cálculo del promedio final.

Primer Parcial 33% de la CT

Segundo Parcial 33% de la CT

Tercer Parcial 33% 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	Individual	
Asignación de roles		
Programador	Desarrollará todos los módulos para el funcionamiento de la app (comunicación, almacenamiento y geolocalización).	Nombre del responsable
Diseñador y programador back-end	Desarrollará toda la interfaz de usuario (layouts, animaciones, colores, strings, dimensiones, iconos, etc). También debe crear y consumir los servicios web que la app requiera.	

Descripcion del proyecto

Funcionalidad	
Servicios Web	La aplicación debe consumir un servicio web para transferir información entre la aplicación y un servidor web. La tecnología para el servicio web es a elección del alumno (PHP, JAVA, .NET)
Almacenamiento	La aplicación debe contar con almacenamiento interno en base de datos SQLite y otros tipos de almacenamiento como SharedPreferences.

Diseño	La aplicación debe tener un diseño presentable y que se adapte a los nuevos estándares de diseño para Android como Material Design.
Especificaciones	<p>La aplicación debe ser programada en lenguaje JAVA y utilizando Android SDK.</p> <p>La versión de Android a utilizar puede ser a partir de la 4.0 hasta 8.0.</p> <p>Las aplicaciones desarrolladas deberán de cumplir con todas las características requeridas y con por lo menos 2 adicionales, todas las características a utilizar deben tener algún uso coherente respecto a su aplicación.</p> <p>La aplicación será de libre elección para los alumnos y deberá estar disponible en 2 idiomas. Serán ellos mismos los que determinen el objetivo, diseño, funcionalidad y demás características con las que contará el proyecto.</p> <p>Para la tercera semana de clase se deberá presentar al maestro un documento donde se explique la propuesta de proyecto y que además contenga imágenes del prototipo. La propuesta deberá ser aprobada por el maestro para que tenga validez.</p>

Lista de chequeo de características a evaluar 1er Avance

Matrícula: _____ Nombre: _____ Calif: _____

- REQ ☐ 2 ejercicios realizados en clase.
- REQ ☐ Diseño de la UI en sus respectivos archivos de “layouts”.
- REQ ☐ Imágenes, iconos, textos y colores ya establecidos en los “layouts”

Lista de chequeo de características a evaluar 2do Avance

Matrícula: _____ Nombre: _____ Calif: _____

- REQ ☐ Comunicación y funcionamiento de la app con los servicios web.
- REQ ☐ Geolocalización y/o mapas de Google Maps API

Lista de chequeo de características a evaluar

Matrícula: _____ Nombre: _____ Calif: _____

- | | | |
|-----|--------------------------|---|
| REQ | <input type="checkbox"/> | Ejercicios realizados en clase. (Mínimo 4 para requisito) – 30 pts |
| REQ | <input type="checkbox"/> | Interacción entre usuarios dentro de la app (Comentarios, chats, “me gusta”, etc..) – 15 pts |
| REQ | <input type="checkbox"/> | Flujo de navegación completo (Mínimo 5 pantallas diferentes) – 10 pts |
| REQ | <input type="checkbox"/> | Desarrollar y consumir un servicio web – 10 pts |
| REQ | <input type="checkbox"/> | Utilizar almacenamiento en base de datos interna SQLite y SharedPreferences – 5 pts |
| REQ | <input type="checkbox"/> | Geolocalización y/o mapas de Google Maps API – 5 pts |
| REQ | <input type="checkbox"/> | Integración y uso de librerías externas para componentes de interfaz de usuario – 5 pts |
| OPC | <input type="checkbox"/> | Uso de servicios sociales como Facebook, Twitter o Instagram. Debe de usar los sdk’s nativos – 10 pts |
| OPC | <input type="checkbox"/> | Uso de gestos personalizados – 10 pts |
| OPC | <input type="checkbox"/> | Uso de sensores – 10 pts |
| OPC | <input type="checkbox"/> | Uso de Android Background Service – 10 pts |
| OPC | <input type="checkbox"/> | Uso de la tecnología Android Wear – 10 pts |

Ponderación de la CT y CP para el promedio final

La ponderación de la CT es el 30% de la calificación final, la ponderación de la CP es el 70% 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.