

Evaluación Parcial 1

Framework Híbrido

Sigla	Nombre Asignatura	Tiempo Asignado	% Ponderación
PGY4121	Programación de Aplicaciones móviles	5 horas	30%

1. Agente evaluativo

<input checked="" type="checkbox"/>	Heteroevaluación	<input type="checkbox"/>	Coevaluación	<input type="checkbox"/>	Autoevaluación
-------------------------------------	------------------	--------------------------	--------------	--------------------------	----------------

2. Tabla de Especificaciones

Resultado de Aprendizaje	Indicador de Logro (IL)	Ponderación Indicador Logro
RA1 Crea aplicaciones móviles utilizando un framework para comprender la estructura del desarrollo híbrido, de acuerdo con los requerimientos del cliente.	IL1.1 Instala framework para la creación de aplicaciones móviles híbridas, de acuerdo a las necesidades del proyecto	5%
	IL1.2 Diseña la interfaz de usuario aplicando la sintaxis básica y los componentes respectivos del Framework para dar solución a los requerimientos del cliente.	25%
	IL1.3 Maneja state y datos que cambian en el tiempo para la solución de los requerimientos del cliente.	25%
	IL1.4 Integra librerías externas para simplificar el proceso de desarrollo, dando solución a los requerimientos del cliente.	25%
	IL1.5 Genera un repositorio para mantener el código y trabajar de manera colaborativa utilizando Git.	20%

3. Instrucciones para el/la estudiante

Esta es una evaluación que corresponde a una entrega de encargo con presentación y tiene un 30% de ponderación sobre la nota final de la asignatura.

El tiempo para desarrollar la presentación de esta evaluación es de 15 minutos y se realiza en el Taller de Computación Móvil.

Instrucciones generales:

- Los equipos de trabajo tendrán todo el semestre para desarrollar el proyecto completo. Cada experiencia de aprendizaje finaliza con 1 evaluación sumativa correspondiente a los contenidos de dicha experiencia.
- Cada evaluación, contará con funcionalidades que se irán incluyendo al proyecto, es decir, el desarrollo será de forma incremental.
- El tiempo para desarrollar la Presentación es de 15 minutos por equipo, más 5 minutos para una posible ronda de preguntas.

Entregables

1. Una vez desarrollado la solución se debe comprimir el proyecto excluyendo las carpetas node_modules y enviarlo de forma digital al docente en AVA.
2. El equipo de trabajo debe presentar la aplicación desarrollada con apoyo de recursos gráficos donde deben presentar el contexto, problema y la solución generada aplicando un lenguaje técnico con el apoyo del siguiente material complementario 1.4.7 MC_[Nombre de aplicación] Grupo N°.7zip

Con relación a la presentación, ésta tendrá una duración máxima de 15 minutos, dejando 5 minutos para una posible ronda de preguntas que realizará el docente de la asignatura y/o los otros equipos de trabajo.

Los trabajos entregados fuera de plazo obtendrán la calificación mínima.

De acuerdo a lo declarado al docente, debe desarrollar su proyecto en una Aplicación Móvil capaz de ser utilizada en plataformas tanto como Android e iOS que permita que cumpla con las funcionalidades de la aplicación.

Evaluación Sumativa 1

Requisitos específicos para desarrollar en esta entrega:

Para el desarrollo de la entrega solicitada, los equipos de trabajo deben desarrollar los siguientes aspectos:

Codificar las páginas de:

Evaluación Sumativa 1

Requisitos específicos para desarrollar en esta entrega:

Para el desarrollo de la entrega solicitada, los equipos de trabajo deben desarrollar los siguientes aspectos:

- Codificar las páginas de:

Login: validación de password (4 números + 3 caracteres + 1 mayúscula)

El usuario **NO SE DEBE VALIDAR CON NINGUNA BASE DE DATOS.**

Implementar 1 modal.

Implementar 1 elemento de material angular.

Implementar 1 Animación de Ionic.

Implementar 1 formulario con las respectivas validaciones de jquery en Ionic + orientado a las reglas de negocio.

Debe estar en un repositorio GIT + trabajo grupal.

Presentación de 15 Minutos (Manejo de Ionic) nota por alumno.

o Ingreso de usuario

☐ Componentes necesarios para el nombre de usuario
 ☐ Componentes necesarios para la contraseña del usuario
 ☐ Componentes necesarios para enviar el formulario
 ☐ Componentes necesarios para restablecer la contraseña

☐

Restablecer contraseña

- Componentes necesarios Correo
- Componentes necesarios para enviar el formulario

☐

Página de Inicio

☐ Componentes necesarios para dar la bienvenida al usuario ☐

☐

Es importante mencionar, que los direccionamientos de una página a otra **NO** deben ser validados a través de Base de Datos. Esto será considerado en futuras Evaluaciones

☐

Aplicar la sintaxis básica y componentes del framework para la creación de aplicaciones móviles híbridas.

☐

Implementar animaciones en componentes para una mejor solución.

☐

Con relación a los Casos de Uso, se necesita para esta entrega:

- Ingresa Nombre de Usuario
- Ingresa Contraseña
- Presiona botón “INGRESAR”
- Sistema: Lo lleva a la Página de Inicio
- Crear Formulario de datos relacionado a reglas de negocio

☐

Restablecer Contraseña

- Ingresa Correo
- Presiona botón “RECUPERAR”
- Sistema: Lo lleva a la Página Login

☐

Página de Inicio

☐ Sistema: Saluda al usuario con un label indicando “Bienvenido [nombre_usuario]”

Funcionalidades de la App en esta entrega

- La App debe permitir ingresar las credenciales.

Características del producto y del equipo de desarrollo en esta entrega

- El equipo de trabajo deberá analizar el caso entregado y desarrollar un proyecto Ionic Angular, en el cual deben implementar su interfaz gráfica siguiendo los Mockups considerando las funcionalidades solicitadas e implementando la navegación y animaciones, de acuerdo con los requerimientos del caso.
- El sistema debe ser construido en su totalidad por los integrantes del equipo, intercambiando opiniones y buenas prácticas de programación.

Restricciones en esta entrega

- La aplicación debe ser adaptativa a dispositivos móviles con sistema operativo Android e iOS.

Pauta de Evaluación

Pauta tipo: Rúbrica

Categoría	% logro	Descripción niveles de logro
Muy buen desempeño	100%	Demuestra un desempeño destacado, evidenciando el logro de todos los aspectos evaluados en el indicador.
Desempeño aceptable	60%	Demuestra un desempeño competente, evidenciando el logro de los elementos básicos del indicador, pero con omisiones, dificultades o errores.
Desempeño incipiente	30%	Presenta importantes omisiones, dificultades o errores en el desempeño, que no permiten evidenciar los elementos básicos del logro del indicador, por lo que no puede ser considerado competente.
Desempeño no logrado	0%	Presenta ausencia o incorrecto desempeño.

Indicador de Logro	Categorías de Respuesta					Ponderación del Indicador de Evaluación
	Muy buen desempeño 100%	Buen desempeño 80%	Desempeño aceptable 60%	Desempeño incipiente 30%	Desempeño no logrado 0%	
L1.1 Instala framework para la creación de aplicaciones móviles híbridas, de acuerdo a las necesidades del proyecto	Instala el framework para la creación de aplicaciones móviles híbridas, de acuerdo a las necesidades del proyecto.				No instala el framework	5%

IL1.2 Diseña la interfaz de usuario aplicando la sintaxis básica y los componentes respectivos del Framework para dar solución a los requerimientos del cliente.	Diseña la interfaz de usuario con el 100% de los componentes respectivos del framework previamente configurado, para dar solución a los requerimientos del	Diseña la interfaz de usuario con el 80% de los componentes respectivos del framework previamente configurado, para dar solución a los requerimientos del	Diseña la interfaz de usuario con el 60% de los componentes respectivos del framework previamente configurado, para dar solución a los requerimientos	Diseña la interfaz de usuario con el 30% de los componentes respectivos del framework previamente configurado, para dar solución a los requerimientos	Diseña la interfaz de usuario con 0% los componentes respectivos del framework previamente configurado, para dar solución a los	25%
	cliente en la aplicación móvil.	cliente en la aplicación móvil.	del cliente en la aplicación móvil.	del cliente en la aplicación móvil.	requerimientos del cliente en la aplicación móvil	
IL1.3 Maneja state y datos que cambian en el tiempo para la solución de los requerimientos del cliente.	Maneja state y datos en un 100% que cambian en el tiempo para la solución de los requerimientos del cliente.	Maneja state y datos en un 80% que cambian en el tiempo para la solución de los requerimientos del cliente.	Maneja state y datos en un 60% que cambian en el tiempo para la solución de los requerimientos del cliente.	Maneja state y datos en un 30% que cambian en el tiempo para la solución de los requerimientos del cliente.	No maneja state y datos que cambian en el tiempo sin dar solución de los requerimientos del cliente.	25%
IL1.4 Integra librerías externas para simplificar el proceso de desarrollo, dando solución a los requerimientos del cliente.	Integra librerías externas en un 100% para simplificar el proceso de desarrollo, dando solución a los requerimientos del cliente.	Integra librerías externas en un 80% para simplificar el proceso de desarrollo, dando solución a los requerimientos del cliente.	Integra librerías externas en un 60% para simplificar el proceso de desarrollo, dando solución a los requerimientos del cliente.	Integra librerías externas en un 30% para simplificar el proceso de desarrollo, dando solución a los requerimientos del cliente.	No integra librerías externas para simplificar el proceso de desarrollo, dando solución a los requerimientos del cliente.	25%
IL1.5 Genera un repositorio para mantener el código y trabajar de manera colaborativa utilizando Git.	Genera un repositorio en un 100% para mantener el código y trabajar de manera colaborativa utilizando Git.	Genera un repositorio en un 80% para mantener el código y trabajar de manera colaborativa utilizando Git.	Genera un repositorio en un 60% para mantener el código y trabajar de manera colaborativa utilizando Git.	Genera un repositorio en un 30% para mantener el código y trabajar de manera colaborativa utilizando Git.	No genera un repositorio en un 0% para mantener el código y trabajar de manera colaborativa utilizando Git.	20%

Total	100%
-------	------