



LMAD

Forma de Evaluación Base de Datos para Multimedia

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

Programación y Aplicaciones para la Web

Grupo 02 – José Orihuela Sánchez - EJ 2019

Descripción de la rúbrica

Se deben aprobar las rúbricas correspondientes a la competencia teórica y a la competencia práctica con al menos 70% cada una para acreditar la Unidad de aprendizaje.

En caso de no acreditar alguna, el estudiante deberá presentar la rúbrica reprobada en la oportunidad extraordinaria siguiente. Si el estudiante no cubre la competencia práctica con al menos el 30% en la revisión presencial de la oportunidad regular, no tendrá derecho de presentarla en la oportunidad extraordinaria siguiente y se le calificará como No cumplió (**NC**) en dicha oportunidad.

Cada una de las rúbricas tiene una ponderación interna que define la calificación de la Unidad de aprendizaje. 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, ésta se subirá como resultado final de la oportunidad en curso al SIASE.

Ponderación de cada rúbrica

Acreditar la Competencia teórica con al menos 70 de calificación. La calificación de esta competencia se obtiene del promedio de los Primer, Segundo y Tercer parciales.

La competencia práctica se acredita sumando al menos 70 en la lista de chequeo de las actividades del proyecto final y con la presencia de todos los criterios establecidos como Requisito.

Todas las actividades opcionales no representan faltas en el cumplimiento de la competencia práctica, sólo 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 competencia práctica como aprobatoria. En dado caso, se considerará nula la presencia de criterios opcionales en el conteo de los puntos de esta competencia en la oportunidad correspondiente.

Descripción del proyecto

Características Generales		
Integrantes	1	
Roles		
Programador web	Desarrollo de <i>backend</i> en Java (o PHP) con uso de las funciones y modelos requeridos para una aplicación web que simule una tienda en línea que permita a los usuarios solicitar cotizaciones de productos publicados por un administrador.	Nombre
Base de datos y <i>frontend</i>	Diseño de <i>frontend</i> con hojas de estilo propias o modificaciones de <i>frameworks</i> populares 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. <p>Se deberán hacer las validaciones necesarias para que el usuario se registre a la aplicación web.</p>
Usuario administrador	Se definirá un usuario administrador desde la base de datos que será el único capaz de crear contenidos.

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>El usuario administrador podrá poner en venta artículos. Los campos requeridos son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre de artículo o servicio • Descripción • Categoría (mínimo 1) • Unidades (si aplica) • Imágenes (hasta 3 por artículo) • Video (hasta 1 por artículo) <p>El administrador podrá mantener como borrador sus artículos o publicarlos cuando él lo desee. Además, será capaz de 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, los videos, el detalle del artículo, su descripción, unidades restantes (si aplica), y el promedio de la valoración recibida por los usuarios que lo han comprado.
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 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.</p>
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>
Solicitud de presupuesto	<p>Al confirmar una compra, se envía una solicitud de presupuesto al usuario administrador, lo que inicia una conversación entre el cliente y el administrador.</p> <p>Cada compra efectuada corresponde a una conversación en la que tanto administrador como cliente pueden discutir un precio a convenir sobre los artículos solicitados.</p> <p>Debe existir una vista que permita visualizar estas conversaciones tanto para el cliente como para el administrador.</p> <p>El administrador puede marcar estas conversaciones como resueltas, y una vez realizada ésta acción, quedará el precio final establecido.</p>
Reportes	<p>Se establecen dos reportes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reporte de Ventas Solo lo obtiene el administrador, de todo lo que ha vendido, el producto, fecha, datos del comprador, datos del producto, precio final. 2. Reporte de Compras Lo obtiene cada comprador, de todo lo que ha comprado, fecha, datos del producto, precio, etc. <p>Los filtros para la obtención del reporte son un rango de fechas, y la categoría (una o todas).</p>
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"> Las validaciones en Javascript. <p><i>Subir a Nexus en la fecha indicada</i></p>
Avance 2	<ul style="list-style-type: none"> Modelo E/R <ul style="list-style-type: none"> Matriz con lista de entidades, atributos, relaciones y cardinalidad Diagrama Entidad Relación. Mapeo del modelo E/R al modelo relacional (en Word) Modelo Relacional <ul style="list-style-type: none"> Diagrama UML (obtenido de MySQL obligatorio) Diccionario de Datos <p><i>Subir a Nexus en la fecha indicada</i></p>
Entrega final del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> Todos los archivos de la aplicación web (Java, 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, disparadores, vistas, funciones, carga de información, etc.) en archivos texto .sql <p><i>Subir a Nexus en la fecha indicada</i></p>
Restricciones del proyecto	<ol style="list-style-type: none"> Obligatorio guardar las imágenes en campos tipo BLOB. Todas las consultas a la base de datos (<i>Select, Update, Insert, Delete</i>, etc.) deberán realizarse a través de procedimientos almacenados, nunca de manera directa. 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. 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. 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. Prohibido el uso de plantillas HTML.

Base de Datos para Multimedia

Lista de características a evaluar:

Matrícula: _____ Nombre: _____ Calif: _____

REQ	Cumple	Puntos	A Evaluar
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Avances
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Uso de MVC Uso de Servlets
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Proceso de inicio de sesión y registro de usuarios.
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Página de inicio visualmente atractiva con artículos destacados, y navegación por barra de categorías.
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Gestión de artículos: Agregar borrador, publicar, eliminar y modificar. Carga de imágenes y videos en la base de datos.
Sí	<input type="checkbox"/>	5	Carrito de compra con edición de artículos y confirmación de compra.
Sí	<input type="checkbox"/>	5	Solicitudes de presupuesto funcionales para administrador y clientes.
No	<input type="checkbox"/>	5	Valoración de artículos.
Si	<input type="checkbox"/>	10	Buscador por los filtros establecidos.
Si	<input type="checkbox"/>	10	Reporte de Compras
Si	<input type="checkbox"/>	10	Reporte de Ventas.
Si	<input type="checkbox"/>	5	Visualizar nombre de usuario e imagen en todas las páginas.

Ponderación de la CT y CP para el promedio final

La **Calificación final** se calcula como el **promedio de la Competencia teórica y la Competencia práctica mientras se obtenga 70 o más en cada una**. En caso de obtener **menos de 70 en alguna (o ambas)**, la **Calificación final será la menor de las dos competencias**.

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.