



Forma de Evaluación

## PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS MÓVILES

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

### Descripción de la rúbrica

Cada una de las rubricas tiene una ponderación interna que define la calificación de esta. La ponderación global de cada una de las rubricas define la calificación final del estudiante.

### Ponderación de cada rúbrica

**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	
Objetivo	Desarrollar una aplicación móvil para el sistema operativo Android, utilizando Android Studio y lenguaje de programación Kotlin.
Avances	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Portafolio Diseño App</li> <li>• Portafolio Estructura App</li> </ul>
Participación en clase	El alumno deberá exponer algún tema en clase relacionado con la asignatura. Dicho tema será aprobado por el maestro.

## Descripción del proyecto

Funcionalidad	
Red Social	Desarrollar una App para la gestión de una red social, que incluya el registro de usuarios y la publicación de contenido.
Registro de usuarios	<p>Será necesario crear un registro de usuarios que solicite necesariamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre, apellidos, correo electrónico (único).</li> <li>• Contraseña con un mínimo de 10 caracteres, una mayúscula, una minúscula y un número.</li> <li>• Teléfono y dirección opcionales.</li> <li>• Imagen tipo avatar.</li> <li>• Alias (Nickname)</li> </ul> <p>Se deberán hacer las validaciones necesarias para que el usuario se registre</p>
Inicio de sesión	<p>Se podrá acceder a la aplicación mediante correo y contraseña.</p> <p>Debe haber una pantalla en la aplicación donde pueda editar su imagen de perfil y modificar la contraseña. Así como modificar el Alias (Nombre) y otros datos.</p>

Consulta de información fuera de línea	La aplicación debe ser funcional aun y cuando el móvil no tenga internet. Por lo que el usuario podrá acceder a información de forma local. En caso de ser necesario cuando tenga conexión a internet deberá poder actualizar la información en el servidor.
<b>Publicaciones</b>	<p>Cada usuario podrá consultar o crear contenidos (publicaciones) que incluyan los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Título</li> <li>• Descripción (texto)</li> <li>• Cargar N imágenes</li> <li>• Comentarios</li> <li>• Votos a favor o en contra de la publicación (“me gusta” o “no me gusta”)</li> </ul> <p><b>Nota:</b> Considerar la fecha de creación y modificación de la publicación.</p> <p>En los registros de imágenes considerar: descripción, guardar en byte array, fecha de creación y modificación.</p> <p>En los comentarios, considerar: nombre de usuario que hace el comentario, el comentario como tal (texto), likes del comentario, fecha y hora de elaboración del comentario.</p> <p>Respuestas del comentario: usuario que responde y fecha y hora de elaboración de la respuesta.</p>

<b>Contenido</b>	<p>El usuario puede ver una lista de las publicaciones de otros usuarios (Hacer un diseño atractivo no usar una simplemente lista con texto).</p> <p>El usuario puede ver el detalle de la publicación, la cual contiene: título, descripción, imágenes, likes o comentarios. Tiene opción de agregar a favoritos.</p> <p>El usuario puede hacer búsquedas de publicaciones por título o descripción o por el usuario que realizó las publicaciones.</p> <p>El usuario cuenta con una pantalla donde puede visualizar todas sus publicaciones favoritas, ahí puede hacer búsqueda (Búsqueda anterior) además de ordenarlos por título, usuario o por fecha.</p> <p>El usuario puede subir sus publicaciones, éste decide si la publica en ese momento o las deja para después. Si no la sube al servidor la publicación puede quedar guardada en el celular, con la posibilidad de ser editada. Una vez subida al servidor, se elimina dicho registro local. Toda publicación que se encuentre en el servidor puede ser editada por el usuario y esos ajustes de no subirlos al momento al servidor se guardarán localmente. Cuando se está creando la publicación el usuario puede tomar fotos con la cámara del celular o agregarlas desde la galería de imágenes del dispositivo.</p> <p>Cuando se visualice la publicación se deberá poder visualizar los comentarios de los usuarios acerca de la publicación u ocultarlos temporalmente.</p>
<b>Consideraciones adicionales</b>	<p>Un usuario podrá mantener como borrador sus contenidos internamente en la app y publicarlos cuando él lo desee.</p> <p>Los usuarios podrán editar sus contenidos ya registrados o borrarlos.</p> <p>Si el usuario solo consulta información, se deberá crear un Sistema administrador, app o un sistema web que se encargue de subir ese contenido.</p> <p>El Sistema Administrador deberá hacer las validaciones necesarias para que se registre el contenido.</p> <p>En los casos de listas de registros, el usuario puede realizar búsquedas por título o descripción. Además de poder reordenar las listas. Ejemplo: ordenar las listas por fecha o por id, etc.</p>

<b>Pantallas</b>	<p>Deberán ser intuitivas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Simplicidad e interfaz clara, evitar sobre carga de elementos en la pantalla</li> <li>• Previsible y estable, fácil de predecir las consecuencias de las acciones del usuario, que siempre se obtendría el mismo resultado.</li> <li>• Flujo de trabajo simplificado.</li> </ul> <p>Manejar información entre pantallas Uso de alertas de dialogo (Errores, Advertencias, Resultados)</p> <p>Retroalimentación de la app, ejemplo: cuando se va a consultar información generalmente se usa un icono de <b><i>loading</i></b> para indicar el estado.</p> <p>La aplicación (app) se ajusta a diferentes tamaños de pantalla.</p> <p><b>Opcional:</b> El diseño de las pantallas deberá incluir accesibilidad para diversos tipos de usuarios, los puntos a evaluar se definirán posteriormente. Esto después de tomar en cuenta los conceptos de UX/UI. Y solo se actualizará el documento en ese apartado.</p> <p>Uso de Firebase crashlytics para recopilar y analizar reporte de fallos en la aplicación.</p>
Estructura Lógica del Programa	<p>La estructura del código de la aplicación deberá manejar al menos 3 patrones de diseño.</p> <p>Los alumnos deberán enlistar los patrones de diseño.</p> <p>Al presentar el proyecto el profesor preguntará a cualquiera de ellos que explique donde se utilizó alguno de los patrones que enlista.</p> <p>A los 2 alumnos se le preguntará.</p>
<b>Restricciones del proyecto</b>	<p><b>REQUISITOS INDISPENSABLES PARA EVALUACIÓN</b></p> <p>Aplicación terminada y funcionando; Portafolio Diseño App y Portafolio Estructura App.</p> <p>Durante la revisión debe trabajar fluidamente y no pedir al maestro que lo use de una determinada forma para que funcione.</p> <p><b>-No usar FIREBASE como base de datos, ni generar token de login.</b></p> <p><b>-Usar un servidor para consumir la Api.</b></p> <p><b>-Hacer Api en la tecnología que prefieran</b></p>

- |  |   |
|--|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>-Se permite Push notification</li><li>-Se permite Analytics</li><li>-Se permite Crashlytics</li></ul> |
|--|---|

## Entregas para el semestre

### Primera Entrega Obligatoria: PORTAFOLIO DISEÑO APP

- Presentación del diseño de la app.
- Concepto de la app, redacción de lo que deberá realizar la app
  - Diagrama de conceptos
- Wireframes de la app, de cada una de las pantallas de la app
- Mock up (Diseño intuitivo) de cada una de las pantallas de la app

### Segunda Entrega Obligatoria: PORTAFOLIO ESTRUCTURA APP

Aquí se plantea como deberá estar estructurada la app en cuanto a lógica

- XML de las pantallas (Pantallas hechas en Android studio avance 50%)
- Estructura de la lógica (Modelos, Patrones de Diseño a usar, Diagramas de la base de datos)

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

- Entregar Portafolio de Diseño
- Entregar Portafolio de Estructura
- Proyecto de Android Studio
- Proyecto del Api
- Proyecto Android Studio debe correr en el equipo del profesor

**Rúbrica para el 1º avance. Valor de: 100pts.  
10% calificación práctica**

Matrícula: \_\_\_\_\_ Nombre: \_\_\_\_\_ Calif: \_\_\_\_\_

REQ	A Evaluar	Cumple Totalmente (95% - 100%)	Cumple Parcialmente (50% - 94%)	No cumple / No se realizó (0 - 49%)
Si	Diseño conceptual de la app, colores y objetos a utilizar, temática, etc.	5	2	0
Si	Documento con el diseño que incluya el Concepto de la app	15	7	0
Si	Definir uso de la app	15	7	0
Si	Diagrama de conceptos	20	10	0
Si	Wireframes de la app	20	10	0
Si	Mock up (Diseño intuitivo) desarrollado en algún software de diseño.	25	12	0

Puntos totales recibidos en 1ra entrega: \_\_\_\_\_

**Rúbrica para el 2º avance. Valor de: 100pts.  
15% calificación práctica**

Matrícula: \_\_\_\_\_ Nombre: \_\_\_\_\_ Calif: \_\_\_\_\_

REQ	A Evaluar	Cumple Totalmente (95% - 100%)	Cumple Parcialmente (50% - 94%)	No cumple / No se realizó (0 - 49%)
Si	XML de las pantallas (Pantallas hechas en Android studio avance 50%)	40	20	0
Si	Estructura de la lógica (Modelos, Patrones de Diseño a usar, Diagramas de la base de datos)	40	20	0
No	Modelo de Datos	20	10	0

**Puntos totales recibidos en 2da entrega: \_\_\_\_\_**

## Rúbrica para la participación en clase

Matrícula: \_\_\_\_\_ Nombre: \_\_\_\_\_ Calif: \_\_\_\_\_

REQ	A Evaluar	Cumple Totalmente (95% - 100%)	Cumple Parcialmente (50% - 94%)	No cumple / No se realizó (0 - 49%)
Si	-Dominio del tema, demuestra dominio del contenido a exponer	1	0.5	0
Si	-Organización, presentar de forma organizada la información	1	0.5	0
Si	-Calidad de la presentación, mantener la atención de la audiencia, evitar limitarse a leer únicamente	1	0.5	0
Si	-Claridad el estudiante presenta de forma clara las ideas del tema	1	0.5	0
SI	-Realizar ejemplos prácticos relacionados con el tema para mostrar el contenido del tema	1	0.5	0

Puntos totales recibidos en 2da entrega: \_\_\_\_\_

## Rúbrica para la 3ra entrega y final. Valor de: 100pts. 75% calificación práctica

\* No responder correctamente alguna de las preguntas realizadas por el profesor respecto a puntos de la lista de características a evaluar, corresponde a no cumplir con dicho punto.

Matrícula: \_\_\_\_\_ Nombre: \_\_\_\_\_ Calif: \_\_\_\_\_

REQ	A Evaluar	Cumple Totalmente (95% - 100%)	Cumple Parcialmente (50% - 94%)	No cumple / No se realizó (0 - 49%)
Si	Registro de usuarios	15	2	0
Si	Inicio de sesión	15	2	0
Si	Consulta de información fuera de línea	15	2	0
No	Contenido	15	2	0
Si	Pantallas	20	5	0
Si	Estructura Lógica del Programa	20	5	0

Puntos totales recibidos en 3ra entrega: \_\_\_\_\_

## Ponderación de la CP para el promedio final

Elemento de evaluación	Ponderación
1er. Avance	10
2do. Avance	15
Entrega Final	75
<b>Calificación Final</b>	<b>100%</b>

El 100% de la calificación final se tomará de la suma de los porcentajes de los entregables del proyecto (CP).

## 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.