**INSTITUTO TÉCNICO RICALDONE**

**TERCER AÑO DE DESARROLLO DE SOFTWARE.**

**Modulo 5: Desarrollo de componentes para dispositivos móviles**

**Indicaciones Aplicación móvil PTC**

Segundo avance de la aplicación móvil del Proyecto Técnico Científico.

En esta revisión se evaluará un avance de aproximadamente 75% de la aplicación móvil que se esta desarrollando para el proyecto técnico científico, algunos de los apartados que se evaluarán serán los siguientes:

1. El diseño de todas las pantallas propuestas en los mockups de figma.
2. El uso de iconos de la aplicación personalizados, favicon, icon y adaptive-icon.
3. La conexión de la aplicación con la base de datos, lo que implica el funcionamiento del Login, mostrar información de al menos la mitad de las tablas (o de las tablas que vayan a ocuparse en la app móvil y cruds que sean necesarios).
4. Se deberán de tener datos almacenados en la base de datos para poder demostrar el funcionamiento de la app móvil. (Si su base de datos tiene tablas como clientes, productos, servicios, entre otras y estos datos son necesarios en la app móvil, estos deberán de mostrarse en la aplicación tomando la información desde la base de datos, no datos locales).
5. Menú y navegación en la aplicación, se revisará que se pueda acceder a todas las pantallas disponibles.
6. Validaciones de datos, se verificarán que se hagan validaciones de datos y funcionamientos en la aplicación.
7. Nombramientos de variables, funciones y pantallas, se evaluará que se utilicen nomenclaturas estándar en toda la aplicación, que nombres de variables, funciones y pantallas sean acorde a su funcionalidad.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **INSTITUTO TÉCNICO RICALDONE**  **ESPECIALIDAD: Desarrollo de software**  **NIVEL: 3° año de bachillerato**  **DOCENTE: Daniel Wilfredo Granados Hernández** | | | | **Fase de Valoración – Perfil PTC 15%** | |
| **EQUIPO No.** | |  | **FECHA:** |  | **GRUPO/SECCIÓN:** | | 2A |
| **20220329** | Josue Abdel Ortíz Deodanes | | | | | | |
| **20220632** | Brandon Daniel Sánchez Santamaría | | | | | | |
| **20220537** | Dylan Alexander Sánchez Córdova | | | | | | |
| **20220165** | Lennyn Emmanuel Vides Pérez | | | | | | |
| **20220151** | Rebeca Patricia Monico Alfaro | | | | | | |
|  |  | | | | | | |
| **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA HETEROEVALUACION** | | | | | | | |
| **OBJETIVO: Valorar el desarrollo de la actividad asignada para resolver la problemática respectiva, tomando en cuenta todos los conocimientos adquiridos en el presente módulo, tanto en las clases, materiales asignados e investigación personal.** | | | | | | | |
| **CONSIDERACIONES:**   * **Se marca en la casilla correspondiente, de acuerdo con la siguiente clave: 1=Deficiente, 2=Regular, 3=Bueno, 4=Muy bueno y 5=Excelente. 0 si no se cumple el criterio.** * **La calificación se obtiene con el promedio de la suma del puntaje obtenido en los criterios.** * **Si se identifica que en un trabajo hay copia, la nota asignada será de 1.0 y se asignará el código respectivo**  |  |  | | --- | --- | | **Si un estudiante no trabajo en la actividad, anotar junto al nombre que el estudiante no trabajo y** | | | **este tendrá una nota de 1.0.** |  |   •   * **Si el documento es enviado fuera del tiempo asignado la nota se verá afectada, perdiendo punto de puntualidad y será recibido según indicación del docente.** * **Se tomará en cuenta el uso del uniforme completo durante las sesiones de clase.** * **Fechas de entrega:**   **Miércoles 7 de agosto, se comenzará a revisar a partir de este día hasta el día martes 13 de agosto.** | | | | | | | |
| **#** | **Criterios** | | | | | | **Puntaje** |
| **Generales – 20%** | | | | | | | |
| **1** | **Conducta:** Los estudiantes cumplen con su presentación personal, se observó que el equipo estuviera trabajando durante las sesiones de clase que se asignaron para el trabajo. | | | | | |  |
| **2** | **Puntualidad:** El avance del trabajo es revisado en la fecha asignada por el docente y en el orden indicado, evitando pedir prórroga para la revisión. Se entrega una rubrica impresa llena con los datos de los estudiantes en la **semana del 22 al 26 de julio.** | | | | | |  |
| **Actividad – 80%** | | | | | | | |
| **3** | **GitHub:** La aplicación se trabaja de forma colaborativa en un repositorio de GitHub, todos los miembros del equipo deben de ser colaboradores del repositorio y tener al menos 5 commits. | | | | | |  |
| **4** | **Archivo Readme.md:** El archivo README.md de GitHub, contiene información acerca de los estudiantes y del proyecto, las dependencias que han sido instaladas y configuraciones adicionales que se hayan hecho en el proyecto, las cuales se encuentran ordenadas y son fáciles de leer. | | | | | |  |
| **5** | **Splash Screen:** Se presenta funcionalidad de pantalla de carga principal (Splash Screen) | | | | | |  |
| **6** | **Mockups y Diseño:** Se presenta el diseño de toda la aplicación móvil según las pantallas presentadas en los mockups de figma. El diseño es amigable al usuario y da una buena experiencia de usuario. | | | | | |  |
| **7** | **Iconos de la aplicación:** Se configuran iconos personalizados para el **adaptive-icon,** **icon** dentro de la aplicación. | | | | | |  |
| **8** | **Conexión a la base de datos en la aplicación móvil:** Se muestran datos reales en la aplicación de al menos la mitad de las tablas de la base de datos. Si la aplicación móvil guardará datos, se evaluará que estos sean funcionales en la mitad de las tablas de la aplicación. (CRUDs).    Deben de existir datos dentro de la base de datos para demostrar el funcionamiento de la app. | | | | | |  |
| **9** | **Login:** La aplicación móvil permite el inicio de sesión a usuarios registrados en la base de datos. ***Si el proyecto posee registro de usuarios y recuperación de contraseña, este debe de ser funcional desde la aplicación móvil a menos que la empresa no les haya pedido esto, de ser así deberán de presentar la prueba.*** | | | | | |  |
| **10** | **Estructura de carpetas de la aplicación:** La aplicación cuenta con una división de carpetas según sus elementos, las pantallas en una carpeta de screens, los componentes en una carpeta de componentes, la navegación en una carpeta de navegación, de tal forma que el archivo App.js tenga la menor cantidad de código posible. | | | | | |  |
| **11** | **Componentes:** Se posee una carpeta components en donde se almacenan los componentes creados para ser reutilizados dentro de la aplicación, aplica para TextInputs, Botones, Cards, Formularios, entre otros códigos que puedan ser reutilizados en la aplicación móvil. | | | | | |  |
| **12** | **Menú:** Se crea un menú de navegación, ya sea un Tab menú o drawer, según la propuesta de los diseños del figma. | | | | | |  |
| **13** | **Navegabilidad:** Existe navegabilidad en toda la aplicación, existen botones para volver a las páginas anteriores si la navegabilidad no se encuentra dentro del menú. | | | | | |  |
| **14** | **Nomenclaturas:** Se respeta el nombramiento de variables y funciones dentro de la aplicación, se sigue una sola nomenclatura para cada caso, se define el uso de ya sea snake\_case, camelCase, entre otros. | | | | | |  |
| **15** | **Funcionalidad de la aplicación:** La aplicación es funcional y no se detiene o reinicia si surgen errores. | | | | | |  |
| **16** | **Validaciones:** Existen validaciones de datos dentro de la aplicación, no se permiten ingresar datos vacíos, se verifican los formatos de tipos de datos especiales tales como dui, teléfono, entre otros. | | | | | |  |
| **17** | **Buenas prácticas:** El código de la aplicación se encuentra debidamente comentado en funcionalidades que necesiten ser explicadas. | | | | | |  |
| **18** | **Presentación de pantalla de carga personalizada:** Los estudiantes añaden una pantalla de carga adicional al Splash Screen de la aplicación. Puede ser un onboarding, una pantalla de bienvenida, una pantalla de carga, etc, según su creatividad. | | | | | |  |
| **Sumatoria** | | | | | | |  |
| **Promedio** | | | | | | |  |