



LMAD

Forma de Evaluación Programación Web

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

Grupo 01- José Orihuela Sánchez - AE 2020

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 rúbricas tiene una ponderación interna que define la calificación de la misma. La ponderación global de cada una de las rúbricas 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

Primer Parcial 33% de la CT

Segundo Parcial 33% de la CT

Tercer Parcial 34% 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.

Ponderación de la CP

Primer Evidencia 10% de la CP

Segunda Evidencia 10% de la CP

Proyecto Integrador 80% de la CP

Todas 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.

Descripción del proyecto

Características Generales			
Integrantes		2	
Roles			
Programador End	Back	Desarrollo de <i>backend</i> en Java 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
Programador End	Front	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 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"> • Correo electrónico (único). • Nombre de usuario con mínimo 3 caracteres (único). • Contraseña con un mínimo de 8 caracteres, una mayúscula, una minúscula y un número. • Redes sociales opcionales. • Imagen tipo avatar en caso de no colocar una deberá salir una imagen preseleccionada. <p>Se deberán hacer las validaciones necesarias para que el usuario se registre a la aplicación web.</p> <p>En caso de ver necesario el alumno podrá agregar más campos, así como dividir cuales de estas serán obligatorias en el registro y cuales se agregarán al editar el perfil.</p>
Usuario administrador	Se definirá un usuario administrador desde la base de datos que será aquel que tendrá todas las opciones habilitadas.
Usuario anónimo	Podrá ver noticias, así como comentar, pero se le pedirá colocar un nombre provisional, si no coloca ninguno se le colocará como anónimo.
Usuario registrado	<p>Tendrá un perfil donde podrá ver y editar sus datos, podrá colocar una breve descripción de el, gustos. Así como tener una sección donde podrá ver sus noticias marcados.</p> <p>Además de esto podrá comentar las distintas noticias, así como contestar comentarios.</p> <p>El alumno podrá agregar una sección de alertas para ver si algún otro usuario le contesto algún comentario.</p>
Usuario moderador	Este usuario tendrá el deber de ver los comentarios de las distintas noticias, en caso de que un comentario no sea adecuado podrá borrarlo y amonestar al usuario que lo genero. Tendrá la opción de suspender temporal o permanentemente a dicho usuario. Todas las acciones requerirán que tenga una ventana de confirmación.
Usuario creador de contenidos	Este usuario podrá generar las noticias que serán publicadas, teniendo la herramienta necesaria para poder escribir y agregar videos, así como imágenes a las noticias. Tendrá un

	apartado de contenido realizado donde podrá ver si están aprobadas o si requieren algún cambio.
Usuario editor	Podrá realizar contenido, así como poder ver las noticias realizadas por creadores de contenido, tendrán la oportunidad de revisarlas y aprobarlas o rechazarlas, en caso de rechazarla deberá colocar algún comentario para saber que cambio se debe realizar para poderla aprobar.
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 podrá mostrarse en todas las páginas del portal, si llega a ser necesario por cuestión de diseño puede estar en una barra lateral que se esconda.
Gestión de noticias	<p>El usuario creador de contenido podrá generar borradores de noticias por medio de un CMS (Content Management System). Los datos requeridos son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Título noticia • Descripción corta • Noticia • Categoría (mínimo 1) • Imágenes (mínimo 3 por artículo) • Video (sin mínimo) <p>Los usuarios editores podrán ver y aceptarlas o rechazarlas, en caso de rechazarla deberá generarse una sección de comentarios donde podrán ir leyendo los comentarios realizados por si llega a ser rechazado múltiples veces.</p>
Ver detalle de la noticia	Al dar clic a la imagen en miniatura de la noticia o al título, se pasará a otra página donde se podrá visualizar sus imágenes, los videos, el detalle de la noticia, su descripción corta, y el promedio de la valoración recibida por los usuarios que la han visto.
Valoración de noticias	<p>Será posible valorar los artículos por medio de sistema de estrellas, votos positivos o negativos</p> <p>Se permite hacer comentarios sobre cada noticia, y estos serán visibles por todos los usuarios, se deberá mostrar el usuario, fecha y hora, y el comentario.</p>
Página de inicio con noticias destacados	En la página principal se mostrarán las noticias mas nuevas o destacadas, estas podrán ser organizadas de la manera

	<p>adecuada o incluso colocar un carrusel con las noticias mas nuevas. Las noticias mostradas deberán mostrar una imagen, descripción corta y fecha de publicación.</p> <p>Esta disponible la barra de búsqueda, así como una barra de navegación, la cual podrá ser lateral o en el encabezado.</p> <p>Podrán verse las noticias mas populares, mas vistas, mas buscada, entre otros según los criterios del desarrollador.</p>
Barra de Navegación	Muestra una barra para la facilidad de navegación en la aplicación.
Buscador	Agregar un buscador de artículos por nombre, descripción, categoría, usuario que lo escribió.
Categorías	Las categorías deberán estar guardadas en la base de datos.
Comentarios	Los distintos usuarios podrán realizar comentarios, votar si son útiles o no, así como contestar o comentario uno ya existente. En caso de ser un comentario de ser muy popular este deberá aparecer primero. Opcionalmente por el contrario si es muy negativo aparecerá como oculto y los usuarios podrán hacer que se muestre.
Noticias marcadas o favoritas	Los usuarios registrados podrán marcar las noticias para tenerlas guardadas, estas aparecen en algún apartado dentro de su perfil para volverlas a ver.
Primer Evidencia	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de TODAS las pantallas del proyecto, a manera de prototipo en HTML y CSS. • <i>Subir a Repositorio y MS Teams en la fecha indicada</i>
Segunda Evidencia	<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 <p><i>Subir a Repositorio y MS Teams en la fecha indicada</i></p>
Proyecto Integrador	<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 Base de Datos (creación de BD, creación de tablas, procedimientos almacenados, carga de información, etc.) en archivos texto .sql

	<i>Subir a Repositorio y MS Teams en la fecha indicada</i>
Restricciones del proyecto	<ol style="list-style-type: none"> 1. 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. 2. 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. 3. 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. 4. 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. 5. No se puede hacer uso de plantillas descargadas de internet.

Programación Web

Lista de características a evaluar:

Matrícula: _____ Nombre: _____ Calif: _____

* 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.

REQ	Cumple	Puntos	A Evaluar
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Uso de MVC. Uso de BackEnd en Java.
Sí	<input type="checkbox"/>	5	Flujo básico de aplicación (Registro, Inicio de Sesión, Cerrar sesión).
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Página de inicio visualmente atractiva (Estructura y colores atractivos).
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Content Manager System para administrador, editor y creador de contenido.
Sí	<input type="checkbox"/>	5	Visualizar nombre de usuario e imagen en todas las páginas.
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Sección de noticias marcadas o favoritas.
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Comentarios en noticias.
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Flujo de aprobación de creación, edición y aprobación de noticias.
No	<input type="checkbox"/>	10	Buscador de noticias.
No	<input type="checkbox"/>	10	Recordar usuarios mediante <i>cookies</i> .
No	<input type="checkbox"/>	10	Montado en un Host.
No	<input type="checkbox"/>	10	Usuario moderador.
No	<input type="checkbox"/>	10	Pantalla de inicio, registro, inicio de sesión y noticias responsiva.

Ponderación de la CT y CP para el promedio final

La ponderación de la CT es el 50% de la calificación final, la ponderación de la CP es el 50% 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.