



Forma de Evaluación

PROCESAMIENTO DE IMÁGENES

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

Descripción de la rúbrica

En esta Unidad de Aprendizaje, cada una de las rúbricas tiene una ponderación interna que define la calificación parcial del estudiante.

La ponderación global de cada una de las rúbricas 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 Lista de Chequeo, los cuales definen la ponderación del mismo.

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 elegida.

Definición del Proyecto Integrador de Aprendizaje

Características Generales		
Integrantes	1	
Roles		
Programador	Desarrollará la programación de la aplicación en el lenguaje de programación de su preferencia (excepto Python y lenguajes Web). Implementará los filtros a las imágenes y videos que se carguen a través de archivo o cámara.	Nombre

Descripción del proyecto

Funcionalidad	
Aplicación para filtros de contenido multimedia	Desarrollar aplicación que sea capaz de tomar una foto del disco local y poder aplicarle filtros de manera que cambie su aspecto y/o colores, debe de poder guardar estas fotos con filtros aplicados mientras un histograma registra los cambios en los niveles de colores de la imagen nueva. Además, debe de poder tomar un video y aplicarle también filtros mientras se reproduce, sin necesidad de guardarlos. También debe poder activar la cámara y hacer detección de rostros.
Plataforma de desarrollo	El desarrollo debe de estar hecho en el lenguaje de programación de su preferencia. Utilizar ventanas y controles, debe de entregar propuesta de la interface. La interface debe de ser aprobada por el profesor antes de la revisión.
Filtros	Se deben de aplicar los filtros para video y fotos. Debe de generar salida con los filtros aplicados. La lista de filtros la selecciona el alumno, quedan prohibidos los filtros de: <ul style="list-style-type: none"> • Media/Blur/Smooth o similares (si va a generar difuminación, debe conseguirla mediante filtro Gaussiano exclusivamente) • Mediana • Moda

	Debe poderlos aplicar a video y fotos y, en el caso de la foto, generar un archivo nuevo.
Histograma	El sistema deberá de contar con un histograma que muestre los niveles de color RGB de la imagen constantemente se cambie la imagen con los filtros.
Detección de personas en movimiento	La aplicación debe de poder detectar rostros. Los resultados se muestran en pantalla y se deben de enmarcar con diferentes colores o mostrar cuantos rostros están presentes.
Publicidad multimedia	Debe de publicar su proyecto en alguna plataforma de streaming como youtube, vimeo, etc. explicando la funcionalidad y promocionando su aplicación.

Entregas para el semestre	
Entregas	<p>Primera Entrega Obligatoria: Se subirá a la plataforma definida por el maestro un archivo .zip o .rar con el nombre y matrícula del alumno, el cual contendría el proyecto completo con sus siguientes funcionalidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ventanas desarrolladas • Propuesta para el proyecto • Propuesta para interface <p>Segunda Entrega Obligatoria, Se subirá a la plataforma definida por el maestro un archivo .zip o .rar con el nombre y matrícula del alumno, el cual contendría el proyecto completo con sus siguientes funcionalidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ventanas con vistas aplicadas en base a la propuesta • La aplicación deberá poder activar la cámara • Manual de usuario <p>Tercera Entrega Obligatoria: Se subirá a la plataforma definida por el maestro un archivo .zip o .rar con el nombre y matrícula del alumno, el cual contendría el proyecto completo con sus siguientes funcionalidades correspondientes al proyecto totalmente finalizado incluyendo las funcionalidades pendientes en la última entrega.</p>

Lista de chequeo de características a evaluar para el 1° avance. Valor de: 100pts. 20% cal total

Matrícula: _____ Nombre: _____ Calif: _____

REQ	Cumple	Puntos	A Evaluar
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Ventanas
Sí	<input type="checkbox"/>	45	Propuesta de proyecto
Sí	<input type="checkbox"/>	45	Propuesta de interface

Puntos totales recibidos en 1ra entrega: _____

Lista de chequeo de características a evaluar para el 2° avance. Valor de: 100pts. 20% cal total

Matrícula: _____ Nombre: _____ Calif: _____

REQ	Cumple	Puntos	A Evaluar
Sí	<input type="checkbox"/>	35	Ventanas con vistas aplicadas en base a la propuesta
Sí	<input type="checkbox"/>	35	Activación de cámara
Sí	<input type="checkbox"/>	30	Manual de usuario

Puntos totales recibidos en 2da entrega: _____

Lista de chequeo de características a evaluar para la 3ra entrega y final. Valor de: 100pts. 60% cal total

Matrícula: _____ Nombre: _____ Calif: _____

REQ	Cumple	Puntos	A Evaluar
Sí	<input type="checkbox"/>	5	Cumplir con los lenguajes permitidos
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Aplicación de filtros en foto y video
Sí	<input type="checkbox"/>	20	Generación de foto con filtros aplicados
Sí	<input type="checkbox"/>	5	Aplicación empaquetada
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Histograma
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Interface acorde a propuesta aprobada
Sí	<input type="checkbox"/>	15	Detección y conteo de personas en movimiento
Sí	<input type="checkbox"/>	15	Etiquetado de las personas
Sí	<input type="checkbox"/>	5	Publicidad en plataforma multimedia
Sí	<input type="checkbox"/>	5	Video contiene explicación del código de aplicación de filtros.

Puntos totales recibidos en 3ra entrega: _____

Ponderación de la CP para el promedio final

Elemento de evaluación	Ponderación
Proyecto	100
Calificación Final	100%

La ponderación de la CP es el 100% 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.

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.