



INSTITUTO TÉCNICO RICALDONE

TERCER AÑO DE DESARROLLO DE SOFTWARE.

Modulo 5: Desarrollo de componentes para dispositivos móviles

Indicaciones aplicación móvil tienda en línea


Entrega de aplicación móvil para la tienda en línea

Siguiendo con el proyecto de módulo, en esta fase de ejecución del proyecto se presentará la aplicación móvil de la tienda en línea ya con funcionamiento en conjunto con la base de datos.

La aplicación deberá de presentar un avance mínimo del 50% de funcionalidades (Funcionalidades que deben de estar presentes como mínimo en esta entrega: Login, Registro de usuarios, Edición del perfil del usuario, Catálogo de productos, Compra de productos, Edición del detalle del producto en el carrito, finalización de compra), tomando en cuenta las pantallas presentadas en los mockups. (Es permitido agregar más pantallas si se considera necesario).

El proyecto debe de ser trabajado en un repositorio publico de GitHub y todos los miembros del equipo deberán de estar agregados como colaboradores del proyecto y haber realizado una cantidad de commits que demuestre el trabajo que se ha tenido dentro del desarrollo del proyecto.

La entrega de la aplicación se hará por medio de teams, el encargado de cada equipo será el responsable de subir el repositorio y una rubrica digital llena con la información de los estudiantes, de no adjuntar una rubrica se descontará un punto de la entrega. Se realizará una revisión en clases, en donde se realizará un sorteo para sortear el orden de revisión de los equipos.

	INSTITUTO TÉCNICO RICARDONE			Fase de Ejecución – Perfil 2 (10%)	
	ESPECIALIDAD: Desarrollo de software				
	NIVEL: 3° año de bachillerato				
	DOCENTE: Daniel Wilfredo Granados Hernández				
EQUIPO No.	#	FECHA:	05/07/2024	GRUPO/SECCIÓN:	1B
#20220651	Teresa Yessenia Ruiz González				
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: <ul style="list-style-type: none"> Se marca en la casilla correspondiente, de acuerdo con la siguiente clave: 1=Deficiente, 2=Regular, 3=Bueno, 4=Muy bueno y 5=Excelente. 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 Repositorio presenta cambios significativos luego de la fecha de entrega se restarán puntos de la evaluación. Se tomará en cuenta el uso del uniforme completo durante las sesiones de clase. Fechas de entrega: Miércoles 3 de Julio 					
#	Criterios				Puntaje
Generales – 20%					
1	Conducta: La entrega del trabajo fue realizada de manera responsable y la actividad se entregó en la fecha indicada. Los estudiantes cumplen con la normativa de presentación personal durante la semana de evaluación.				
2	Trabajo en equipo: El aporte de todos los miembros del equipo fue significativo, se observó que el equipo estuviera trabajando durante las sesiones de clase que se asignaron para el trabajo.				
Actividad – 80%					
3	Repositorio de GitHub El proyecto se trabajo de forma colaborativa en un repositorio publico de GitHub, los miembros del equipo están agregados como colaboradores y tienen un porcentaje significativo de commits.				
4	Archivo Readme.md: El archivo README.md de GitHub, contiene información acerca de los estudiantes, del proyecto y la licencia creative commons seleccionada, las dependencias que han sido instaladas y configuraciones adicionales que se hayan hecho en el proyecto.				
5	Componentes y funciones: Se utilizan nombres descriptivos según su funcionamiento en Componentes personalizados y funciones dentro de la aplicación.				

6	Fetch API: Se utiliza la función nativa de JavaScript para realizar peticiones HTTP.	
7	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.	
8	State de la aplicación: El state de la aplicación fluye desde los componentes padres hacia los componentes hijos (Aplica si se utiliza el hook useState).	
9	Menú y navegabilidad: Se crea un menú de navegación, ya sea un Tab menú o un menú Hamburguesa, según la propuesta de los diseños del figma que permita navegar en la aplicación.	
10	Funcionalidad: Se presenta la funcionalidad del 50% de la aplicación y se presenta el diseño de todas las pantallas presentadas en los mockups.	
11	Registro de usuarios: La aplicación móvil permite registrar usuarios.	
12	Edición de usuarios: La aplicación móvil permite que usuarios puedan editar su información una vez estén registrados.	
13	Login: La aplicación presenta un Login funcional.	
14	Carrito de compras: El usuario puede agregar productos al carrito de compras, así como puede modificar el detalle del carrito y finalizar un pedido.	
15	Pantalla de Home: La pantalla de Home, muestra un mensaje de bienvenida con el nombre real del usuario que se encuentra logueado.	
16	Funcionamiento en vivo: Se selecciona un estudiante del grupo para que realice la configuración y ejecute la aplicación y muestre el funcionamiento de la misma durante la revisión.	
17	Buenas prácticas: El código de la aplicación se encuentra debidamente comentado en funcionalidades que necesiten ser explicadas.	
PUNTOS EXTRA		
18	Presentación de pantalla de carga personalizada: Los estudiantes añaden una pantalla de carga adicional al Splash Screen de la aplicación.	
Sumatoria		
Promedio		

Anexos