

Lista de cotejo para prototipo de software.

Nombre del proyecto:		Nombre del (los) Alumno(s):	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>		
Nombre del (los) asesor (es):		Grupo:	Fecha:		
<hr/> <hr/>					
No.	ASPECTO A EVALUAR	VALOR	CUMPLE	NO CUMPLE	
1	Formato y presentación de cartel:	5			
	1.1. El cartel es presentado bajo el formato establecido por la academia. No presenta errores ortográficos o gramaticales. Evita que los elementos gráficos se vean pixelados o no proporcionales a su tamaño original.	2.5			
	1.2. El cartel incluye todas las secciones establecidas en la plantilla propuesta: resumen, antecedentes, objetivo general, metodología, resultados, conclusiones y referencias.	2.5			
2	Contenido del cartel.	25			
	2.1. El resumen expresar de forma precisa y abreviada el contenido del cartel bajo una redacción continua.	2.5			
	2.2. Los antecedentes son una recopilación de la información que antecede a la investigación.	5			
	2.3. Los objetivos, generales y específicos, son párrafos que responden implícitamente a las preguntas ¿qué se va a hacer? ¿para qué? Y ¿a través de qué?. El objetivo general es el enunciado de lo que se considera posible alcanzar. Los objetivos específicos son puntuales y contribuyen a lograr el objetivo central o general del proyecto.	2.5			
	2.4. La metodología explica las técnicas, métodos y procedimientos utilizados para resolver el problema.	5			
	2.5. Los resultados obtenidos de acorde al objetivo plateado, al procedimiento o método utilizado. Se presenta a través de la descripción o interpretación de los datos expresados en tablas, figuras, gráficos o esquemas.	5			
	2.6. En las conclusiones se menciona en qué medida se cumplió con el objetivo, destacando la funcionalidad del prototipo generado.	2.5			
	2.7. Las referencias bibliográficas o documentales se incluyen en formato APA.	2.5			
3	Producción del prototipo de software:	35			
	3.1. El software desarrollado está pensado para resolver una problemática real o mejorar a través de la innovación alguna actividad.	10			
	3.2. El software cumple con métricas de funcionalidad (no existen enlaces o botones sin funcionar, las secciones están validadas).	15			
	3.3. El software cumple con métricas de usabilidad (es simple su uso para un usuario que no está relacionado con el tema central).	10			
4	Presentación del proyecto:	35			

	4.1. El equipo de trabajo se presenta con vestimenta formal, demostrando limpieza y esmero en su presentación. Inicia y termina puntualmente.	5		
	4.2. La información que presenta es congruente con el cartel solicitado.	5		
	4.3. Es claro que domina el tema, habla con seguridad.	5		
	4.4. Trabaja positivamente en su expresión no verbal (gestos, miradas y lenguaje corporal).	5		
	4.5. Modula su voz de manera que el grupo puede escuchar correctamente la exposición sin exceso de volumen.	5		
	4.6. Demuestra trabajo en equipo. Soluciona imprevistos, demostrando profesionalismo.	5		
	4.7. Hace una demostración del prototipo de software, demostrando su funcionalidad y destacando las ventajas competitivas o innovadoras que ofrece.	5		

% Aprovechamiento:	
--------------------	--