

## Ficha de Examen

### Computación móvil

Tipo de evaluación	Trabajo de desarrollo individual
Indicaciones	<p>Estimada y estimado estudiante:</p> <p>Esta es una actividad de tipo teórico-práctica de acuerdo a los contenidos revisados y estudiados en toda la asignatura. Será conducente a un 30% de la nota de la asignatura.</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <p>Por favor, antes de desarrollar tu examen, asegúrate de haber entendido bien las instrucciones que enseguida se detallan:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) El docente facilitará un backend, y las credenciales de conexión, así como los instructivos para el consumo de los servicios.</li><li>2) Deberán crear una aplicación móvil, que debe contemplar lo siguiente:<ul style="list-style-type: none"><li>○ Login de acceso.</li><li>○ Vista de inicio que permita acceder a los módulos solicitados.</li><li>○ Módulo de Proveedores<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Listar proveedor.</li><li>▪ Ver proveedor.</li><li>▪ Editar proveedor.</li><li>▪ Eliminar Proveedor.</li></ul></li><li>○ Módulo de Categorías<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Listar categoría.</li><li>▪ Ver categoría.</li><li>▪ Editar categoría.</li><li>▪ Eliminar categoría.</li></ul></li><li>○ Módulo de Producto<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Listar producto.</li><li>▪ Ver producto.</li><li>▪ Editar producto.</li></ul></li></ul></li></ol>

# Ingeniería en informática

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eliminar producto.</li> </ul> <p><b>Se reitera el carácter individual de este trabajo y autoría original en su desarrollo. La presencia de material ajeno (citas y/o paráfrasis) no referenciado implicará que se asigne la calificación mínima.</b></p>
<b>Formato de entrega</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante debe compartir con el docente el repositorio de GitHub, donde dejará la aplicación, esta debe estar finalizada al momento de enviar vía correo con el enlace, si este es privado, debe solicitar al docente la cuenta con la que la debe compartir</li> </ul>
<b>Exigencia de aprobación</b>	60%
<b>Ponderación</b>	30%

## PLANTILLA BASE DE RÚBRICA PARA EVALUAR

En esta rúbrica el docente deberá determinar los criterios que estime necesarios, especificando en cualquiera de los casos, el intervalo de puntaje para cada ítem. El puntaje total de la actividad tiene que ser de 100 puntos totales y debe considerar una exigencia de 60%, es decir, con 60 puntos el estudiante obtiene nota 4,0, (con 100 puntos obtiene nota 7,0).

Rúbrica				
Criterio	No logrado	En proceso de logro	Logrado	Completamente logrado
<b>Diseño Basado en Widgets</b>	<b>(0 pts a 3 pts)</b> Genera un diseño, utilizando Widgets, pero no considerará el uso de la programación declarativa.	<b>(4 pts a 14 pts)</b> Genera un diseño, utilizando Widgets, considerará el uso de la programación declarativa, no obstante no reutiliza Widgets	<b>(15 pts a 20 pts)</b> Genera un diseño, utilizando Widgets, considerará el uso de la programación declarativa, generará Widgets independientes, sin reutilizarlos o su encapsulamiento no es correcto.	<b>(21 pts a 25 pts)</b> Genera un diseño, utilizando Widgets, considerará el uso de la programación declarativa, generará Widgets independientes, correctamente encapsulados, reutilizándolos atingentemente

# Ingeniería en informática

<b>Funcionalidades</b> <b>Aplicación móvil</b>	<b>(0 ptos a 3 ptos)</b> La aplicación solo permite registrarse o autenticar.	<b>(4 ptos a 14 ptos)</b> La aplicación permite registrarse, autenticar y ver el listado de los productos, no obstante, no permite ver el detalle o realizar el proceso de compra	<b>(15 ptos a 20 ptos)</b> La aplicación permite registrarse, autenticar y ver el listado de los productos, permite ver el detalle y realizar el proceso de compra correctamente	<b>(21 ptos a 25 ptos)</b> La aplicación permite registrarse, autenticar y ver el listado de los productos, permite ver el detalle y realizar el proceso de compra correctamente, agrega una funcionalidad para recuperar contraseña				
<b>Ejecución.</b>	<b>(0 ptos a 3 ptos)</b> La aplicación no se despliega en el dispositivo virtual, presentando errores al momento de ejecutar	<b>(4 ptos a 14 ptos)</b> La aplicación se despliega en el dispositivo virtual, sin errores al momento de ejecutar, no obstante mientras se está ejecutando presenta errores y se detiene la ejecución.	<b>(15 ptos a 20 ptos)</b> La aplicación se despliega en el dispositivo virtual, sin errores al momento de ejecutar o mientras se esta ejecutando, sin embargo se aprecian warnings en el código.	<b>(21 ptos a 25 ptos)</b> La aplicación se despliega en el dispositivo virtual, sin errores al momento de ejecutar o mientras se esta ejecutando				
<b>Diseño</b>	<b>(0 ptos a 3 ptos)</b> La aplicación móvil carece de diseño o este no es coherente con lo que esta intenta vender.	<b>(4 ptos a 14 ptos)</b> La aplicación móvil muestra un incipiente diseño siendo coherente con lo que se intenta vender, mantiene una estructura similar en todas las pantallas o mantiene una logica en la paleta de colores.	<b>(15 ptos a 20 ptos)</b> La aplicación móvil muestra un diseño coherente con lo que se intenta vender, mantiene una estructura y paleta de colores de colores coherente en todas las pantallas.	<b>(21 ptos a 25 ptos)</b> La aplicación móvil muestra un diseño coherente con lo que se intenta vender, mantiene una estructura y paleta de colores de colores coherente en todas las pantallas, el diseño es usable e intuitivo				
<b>Puntajes máximos</b>	<b>0</b>	<b>12</b>	<b>16</b>	<b>56</b>	<b>60</b>	<b>80</b>	<b>84</b>	<b>100</b>

## IMPORTANTE:

El estudiante debe tener presente que todo escrito será revisado a través de un programa antiplagio, en forma previa a ser evaluado por la o el docente. No se admitirá un texto que supere el 30% de contenido referenciado. La presencia de material ajeno (citas y/o paráfrasis) no referenciado implicará que se asigne la calificación mínima.