



LMAD

Forma de Evaluación **Programación y Aplicaciones para la Web 2**

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

Programación y Aplicaciones para la Web 2

Grupo 01- José Orihuela Sánchez - EJ 2019

Descripción de la rúbrica

Se deben aprobar las rúbricas correspondientes a la competencia teórica y a la competencia práctica con al menos 70% cada una para acreditar la Unidad de aprendizaje.

En caso de no acreditar alguna, el estudiante deberá presentar la rúbrica reprobada en la oportunidad extraordinaria siguiente. Si el estudiante no cubre la competencia práctica con al menos el 30% en la revisión presencial de la oportunidad regular, no tendrá derecho de presentarla en la oportunidad extraordinaria siguiente y se le calificará como No cumplió (**NC**) en dicha oportunidad.

Cada una de las rúbricas tiene una ponderación interna que define la calificación de la Unidad de aprendizaje. La ponderación global de cada una de las rubricas define la calificación final del estudiante solo si acredita las dos. En caso de no acreditar una rúbrica, ésta se subirá como resultado final de la oportunidad en curso al SIASE.

Ponderación de cada rúbrica

Acreditar la Competencia teórica con al menos 70 de calificación. La calificación de esta competencia se obtiene del promedio de los Primer, Segundo y Tercer parciales.

La competencia práctica se acredita sumando al menos 70 en la lista de chequeo de las actividades del proyecto final y con la presencia de todos los criterios establecidos como Requisito.

Todas las actividades opcionales no representan faltas en el cumplimiento de la competencia práctica, sólo 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 competencia práctica como aprobatoria. En dado caso, se considerará nula la presencia de criterios opcionales en el conteo de los puntos de esta competencia en la oportunidad correspondiente.

Descripción del proyecto

Características Generales		
Integrantes	Máximo 2	
Roles		
Programador web	Desarrollo de <i>backend</i> en Laravel con uso de sus diferentes componentes, las funciones y modelos requeridos para una aplicación web que simule una aplicación definida por los integrantes, previamente aceptada por el profesor.	Nombre
Base de datos y <i>frontend</i>	Diseño de <i>frontend</i> con hojas de estilo propias o uso de <i>frameworks</i> (Bootstrap, Material Design...) que permita la visualización intuitiva de la aplicación web y diseño de la base de datos MySQL a través de las herramientas de Laravel 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"> • Nombre, apellido, correo electrónico (único). • Nombre de usuario con mínimo 6 caracteres (único) • Contraseña con un mínimo de 8 caracteres, una mayúscula, una minúscula y un número. • Teléfono y dirección opcionales. • Imagen tipo avatar. • Imagen tipo portada.

	Se deberán hacer las validaciones necesarias para que el usuario se registre a la aplicación web.
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 deberán mostrarse en todas las páginas del portal.
Interacción entre usuarios	Los usuarios deberán poder interactuar entre ellos de alguna manera, por ejemplo: agregarse como amigos, enviarse mensajes privados, etcétera.
Creación de contenidos	<p>Cada usuario podrá crear contenidos que incluyan las siguientes características:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre del contenido • Descripción • Imágenes (al menos cinco en el proyecto) • Video (al menos 3 en el proyecto) <p>Un usuario podrá mantener como borrador sus contenidos o publicarlos cuando él lo desee.</p> <p>Los usuarios podrán editar sus contenidos ya registrados o borrarlos.</p>
Vista de contenidos general y particular	Habrà al menos una pantalla en la que los usuarios puedan visualizar los contenidos de los demás usuarios (y los propios, si el tipo de aplicación lo requiere) y, desde allí, acceder a una pantalla específica para cada contenido seleccionado.
Agregar comentarios a los contenidos	Se podrá agregar comentarios a los contenidos propios o de otros usuarios. Los comentarios deberán mostrarse en orden cronológico ascendente, incluir el nombre de usuario y foto del usuario que lo publicó, fecha y hora de la publicación. Opcionalmente, pueden eliminarse comentarios.
Valoración de contenidos o comentarios	Será posible valorar los contenidos o comentarios (al menos una de estas categorías) por medio de sistema de estrellas, votos positivos o negativos, etcétera. Solo podrán utilizar esta opción los usuarios registrados a la aplicación.
<i>Landing page</i>	Habrà una página principal que da la bienvenida de manera atractiva y acorde a la temática de la aplicación web. Esta pantalla permitirá el registro o acceso a la aplicación.

Barra lateral, superior u otro elemento de navegación	Se incluirá una barra lateral, superior u otro elemento que permita la navegación dentro de las secciones de la página. Este elemento estará presente en la mayoría de las pantallas de la aplicación.
Buscador	Agregar un buscador de contenidos o usuarios con filtro de búsqueda.
Framework frontend	El proyecto podrá integrar funciones y elementos de algún framework frontend.
Avance 1	<ul style="list-style-type: none"> Diseño de TODAS las pantallas del proyecto, a manera de prototipo en <i>blades</i>. Propuesta de <i>landing page</i>. <p><i>Subir a su repositorio remoto y público en la fecha indicada.</i></p>
Avance 2	<ul style="list-style-type: none"> Adelanto de las migraciones de la Base de Datos mediante uso de las herramientas de Laravel. Registro de usuarios. <p><i>Subir a su repositorio remoto y público en la fecha indicada.</i></p>
Entrega final del proyecto	El proyecto se revisará desde el servidor web donde se haya hospedado.

Programación y Aplicaciones Para la 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	Avances
Sí	<input type="checkbox"/>	10	<i>Landing page</i> visualmente atractiva e intuitiva
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Proceso de registro e inicio de sesión
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Interacción entre usuarios
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Creación y edición de contenidos
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Comentarios en el contenido
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Carga y despliegue de imágenes en la aplicación web
No	<input type="checkbox"/>	10	Valoración de contenidos mediante Laravel
No	<input type="checkbox"/>	10	Carga y despliegue de videos desde la aplicación web
No	<input type="checkbox"/>	10	Elemento de navegación y buscador
No	<input type="checkbox"/>	10	Uso significativo de <i>framework</i> web distinto a Laravel

Ponderación de la CT y CP para el promedio final

La **Calificación final** se calcula como el **promedio de la Competencia teórica y la Competencia práctica mientras se obtenga 70 o más en cada una**. En caso de obtener **menos de 70 en alguna (o ambas)**, la **Calificación final será la menor de las dos competencias**.

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.