

Evaluación del indicador AE3.CD1.I1

Nombre del profesor responsable Martha Mora Torres		Clave UEA 1151076	Nombre UEA Programación Visual Orientada a Eventos	
AE3	Planear y realizar experimentación fundamentada en el método científico, aplicada a la ingeniería para el análisis y evaluación de proyectos.			
CD1	El alumno realiza experimentación siguiendo el protocolo establecido.			
I1	81.8 % de los alumnos identifica métodos y equipos para la experimentación enfocada a las ciencias básicas e ingeniería.			
Porcentaje de alumnos que alcanza los niveles de desempeño				
Lo supera	Lo logra	Parcialmente Lo Logra		No Lo logra
Explica métodos y equipos para la experimentación enfocada a las ciencias básicas o a la ingeniería	Identifica métodos y equipos para la experimentación enfocada a las ciencias básicas o a la ingeniería	Identifica algunos métodos y equipos para la experimentación enfocada a las ciencias básicas o a la ingeniería		Desconoce métodos y equipos para la experimentación enfocada a las ciencias básicas o a la ingeniería
63.6%	18.2%	9.1%		9.1%

Tabla de Análisis

El profesor responsable deberá indicar el nivel alcanzado del criterio por alumno.

*La tabla no debe incluir datos personales del alumno y sólo se integrará la información de los alumnos que realizaron la actividad.

Alumno*	Niveles de desempeño			
	Lo supera	Lo logra	Parcialmente Lo Logra	No Lo logra
Descripción del nivel de desempeño	Explica métodos y equipos para la experimentación enfocada a las ciencias básicas o a la ingeniería	Identifica métodos y equipos para la experimentación enfocada a las ciencias básicas o a la ingeniería	Identifica algunos métodos y equipos para la experimentación enfocada a las ciencias básicas o a la ingeniería	Desconoce métodos y equipos para la experimentación enfocada a las ciencias básicas o a la ingeniería
1	x			
2		x		
3		x		
4	x			
5	x			
6	x			
7	x			
8	x			
9			x	
10				x
11	x			
Total	7	2	1	1
Porcentajes	63.6%	18.2%	9.1%	9.1%

Narrativa

Describa la actividad utilizada para cuantificar el cumplimiento del indicador, incluyendo los elementos que permiten identificar el nivel de desempeño alcanzado por el alumno.

Como proyecto final se entregó una aplicación interactiva, diseñada siguiendo el paradigma de la programación visual orientada a eventos.

En cada paso del desarrollo de la aplicación se identificaron los conceptos vistos en clase y su aplicación para resolver el problema específico que se planteó.

La funcionalidad de la aplicación era limitada sin embargo desarrollar la aplicación implicó diseñar la interfaz usando la siguiente metodología:

- A partir de la descripción de un problema, se identifican los requerimientos que la aplicación debe cumplir.
- Con base en los requerimientos se identifican todas las funcionalidades.
- Se proponen las pantallas necesarias para cubrir todas las funcionalidades requeridas.
- Se identifican los elementos de control (Etiquetas, Botones, Botones radiales, Casillas de verificación, Cajas de Texto, Bloques o áreas de Texto, Listas de Selección, Listas de opciones, elementos cíclicos –*spinners, sliders*) de la interfaz que deberán incluirse en cada una de las pantallas.
- Se implementan las pantallas con cada uno de los elementos de control necesarios siguiendo los principios de despliegue (tamaño, alineación, repetición, proximidad, color, contraste), para crear una estructura con jerarquía visual (concepto visto en clase). Sólo determinados elementos reaccionan a eventos internos (sistema) o externos (destinados a la interacción con el usuario).
- Se implementa la navegación de las pantallas utilizando uno de los métodos vistos en clase (pestañas, menú o botones), acorde con la funcionalidad requerida.
- Se implementa la funcionalidad de ciertas pantallas: *Inicio de sesión* y *Registro de asistentes*

La implementación se realiza usando un entorno de desarrollo visual.

Se evalúa la funcionalidad de las pantallas solicitadas con lo cual se identifica el nivel de desempeño alcanzado por el alumno.