

Evaluación del indicador AE2.CD1.I1

Nombre del profesor responsable Martha Mora Torres		Clave UEA 1151076	Nombre UEA Programación Visual Orientada a Eventos	
AE2	Aplicar fundamentos de ciencias básicas e ingeniería para analizar y desarrollar procesos de diseño de ingeniería que resulten en proyectos que cumplen las necesidades especificadas.			
CD1	El alumno utiliza conceptos fundamentales de ciencias básicas e ingeniería en la solución de problemas.			
I1	87.5% de los alumnos utiliza los conceptos fundamentales de ingeniería en la solución de problemas.			
Porcentaje de alumnos que alcanza los niveles de desempeño				
Lo supera	Lo logra	Parcialmente Lo Logra	No Lo logra	
Analiza conceptos fundamentales de ingeniería en la solución de problemas	Utiliza los conceptos fundamentales de ingeniería en la solución de problemas	Describe conceptos fundamentales de ingeniería en la solución de problemas	No describe conceptos fundamentales de ingeniería en la solución de problemas	
62.5%	25%	12.5%	0%	

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	Analiza conceptos fundamentales de ingeniería en la solución de problemas	Utiliza los conceptos fundamentales de ingeniería en la solución de problemas	Describe conceptos fundamentales de ingeniería en la solución de problemas	No describe conceptos fundamentales de ingeniería en la solución de problemas
1	x			
2		x		
3	x			
4	x			
5	x			
6		x		
7	x			
8	x			
9	x			
10	x			
11			x	
12		x		
13	x			
14	x			
15		x		
16			x	
Total	10	4	2	0
Porcentajes	62.5%	25%	12.5%	0%

Narrativa

Describe 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 del curso se entregó un sistema interactivo, diseñado siguiendo el paradigma de la programación visual orientada a eventos para resolver los requerimientos del problema planteado.

El problema planteado es crear un sistema interactivo (interfaz gráfica de usuario) que maneje la información e inscripción de los asistentes a los talleres de una Escuela de Artes Visuales.

En el desarrollo del sistema, se identificaron los conceptos vistos en clase y su aplicación para resolver el problema específico que se planteó.

A partir de la descripción del problema y como parte del proceso de diseño de la interfaz gráfica de usuario, el alumno:

- Identificó los requerimientos que la aplicación debía cumplir y todas sus funcionalidades. Ambos elementos (requerimiento y funcionalidad) se abordaron durante el curso, como conceptos del diseño de una interfaz gráfica de usuario.
- Propuso las pantallas necesarias para cubrir todas las funcionalidades requeridas.
- Utilizó 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 una interfaz, en el diseño de cada una de las pantallas que conformaron el sistema interactivo. Todos los elementos de control fueron conceptos vistos en el curso para dar interacción a las pantallas de una interfaz.
- Implementó 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. Tanto los principios de despliegue como la jerarquía visual, fueron conceptos vistos en clase.
- Eligió los elementos reactivos a eventos internos (sistema) o externos (destinados a la interacción con el usuario). Tanto la reactividad, como los eventos (internos, externos) y la interacción del usuario, fueron conceptos vistos durante el curso.
- Implementó la navegación de las pantallas utilizando uno de los métodos vistos en clase (pestañas, menú o botones), acorde con la funcionalidad requerida.
- Implementó la funcionalidad de las pantallas: *Inicio de sesión, Registro de asistentes, Consulta de talleres (para el administrador y para el usuario), Consulta y edición del registro e inscripción de los asistentes.*

La implementación se realiza usando un entorno de desarrollo visual.

Se evalúa el desempeño alcanzado por el alumno, mediante la funcionalidad de las pantallas del sistema interactivo para cubrir los requerimientos establecidos.