

Instrumento de evaluación de Proyecto Final

Estudiante:

Completar con el nombre y apellido del estudiante evaluado

Curso/Comisión:

Completar con el nombre del curso y comisión

Proyecto:

Escribir el nombre del proyecto del estudiante

Consigna

Presentarás la página web interactiva en JavaScript que vienes trabajando a lo largo del curso. La misma debe simular distintos procesos. Un "simulador" es un programa que soluciona ciertas tareas, y proporciona al usuario información de valor, de forma coherente y prolija. Utilizarás AJAX y JSON para obtener datos y diversas herramientas de JS como librerías, promises y asincronía para controlar eventos en la interfaz y producir animaciones en respuesta.

Nota final

10

Aprobado

¡Felicitaciones! estás haciendo un gran trabajo.  
¡Seguí así!

Requisitos	Descripción	Alcance	Devolución	Comentarios del tutor
Autoría propia/originalidad	Tu trabajo debe ser personal y original y no presentar copia o plagio ni total o parcial de otros trabajos de Coderhouse o de la web. En el caso de haber plagio total, el trabajo no será corregido ni aprobado. En caso de haber una copia parcial en alguna de las partes del trabajo, se te pedirá rehacer dicha parte.	SI	OK	Completar
Entrega con permisos de accesos	El trabajo debe ser entregado con permisos de comentador para que el docente pueda acceder a su visualización. En caso de entregar un link privado o vacío, se debe solicitar al estudiante que entregue con permisos de accesos de comentador para que su trabajo pueda ser corregido	SI	OK	Completar
Formato solicitado	El trabajo es presentado bajo el formato solicitado (Google slides, Docs, Figma, Adobe XD, etc). En caso de no entregar en el formato solicitado, se debe pedir al estudiante la entrega bajo el formato establecido para la corrección de su trabajo.	SI	OK	Completar

Criterios	Descripción	Alcance	Puntaje parcial	Devolución <small>Justificar porqué el estudiante se encuentra en ese nivel en cada uno de los criterios solicitados.</small>
Funcionalidad	Se simula uno o más flujo de trabajo en termino de entrada-procesamiento-salida y no se advierten errores de cómputo.	Óptimo	2	Completar
Interactividad	Se capturan entradas empleando inputs y eventos adecuados. Las salidas son coherentes en relación a los datos ingresados y se visualizan en el HTML de forma asíncrona.	Óptimo	2	Completar
Escalabilidad	Se declaran funciones con parámetros para definir instrucciones con una tarea específica.Se definen objetos con propiedades y métodos relevantes al contexto. Se emplean arrays para agrupar valores y objetos de forma dinámica. El recorrido de las colecciones es óptimo.	Óptimo	2	Completar
Integridad	Se definen el código JavaScript en un archivo .js, referenciándolo correctamente desde el HTML. La información estática en formato JSON se utiliza adecuadamente, cargandose de forma asíncrona.	Óptimo	2	Completar
Legibilidad	Los nombres de variables, funciones y objetos son significativos para el contexto, las instrucciones se escriben de forma legible y se emplean comentarios oportunos. El código fuente es ordenado en términos de declaración y secuencia.	Óptimo	2	Completar

