**Rúbrica Evaluación Final**

**DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES I**

**LOGRO DE APRENDIZAJE**:

* Aplica los conceptos introductorios necesarios para desarrollar aplicación aplicaciones móviles en la plataforma Android
* Implementa los componentes más utilizados para el desarrollo de Interfaces gráficas para Aplicaciones Móviles mediante el desarrollo de casos prácticos
* Desarrolla Aplicaciones móviles con acceso al Hardware de los Dispositivos y a Servicios en la Nube, integrando métricas de diseño modernas.
* Implementa el registro y consulta de datos tanto en bases de datos locales, servicios web y plataformas en la nube.

**TEMAS:**

* Todos los temas desarrollados en la Unidad Didáctica.

**DESCRIPCIÓN**:

La evaluación final corresponde a una prueba de habilidad técnica.

Tiempo: 120 minutos

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CRITERIO** | **INDICADORES** | **NIVELES DE DESEMPEÑO** | | | |
| **Inicial** | **En proceso** | **Logrado** | **Destacado** |
| Conceptos básicos de Android | Aplicación de los conceptos introductorios  5 p. | Crea algunos elementos de la aplicación móvil, pero no logra organizar de acuerdo con la estructura definida en el wireframe.  1 p. | Crea la aplicación móvil con la organización de la estructura definida en el wireframe, pero con algunos elementos ausentes.  3 p. | Crea la aplicación móvil completa siguiendo la organización de la estructura definida en el wireframe.  4 p. | Crea la aplicación móvil completa siguiendo la organización de la estructura definida en el wireframe, integrando métricas de diseño que influyan en la experiencia de usuario.  5 p. |
| Componentes Básicos de Android | Implementación de los componentes más utilizados  5 p. | Diseña las interfaces solicitadas en el wireframe sin aplicar estilos.  1 p | Aplica algunos estilos y controles de Material e Implementa alguna de las funcionalidades (Fragments y Recycler View) solicitadas en el wireframe.  3 p. | Aplica los estilos y controles de Material Design e Implementa las funcionalidades (Fragments y Recycler View) solicitadas en el wireframe.  4 p. | Aplica los estilos y controles de Material Design e Implementa las funcionalidades (Fragments y Recycler View) solicitadas en el wireframe integrando transiciones y animaciones al navegar entre las activities.  5 p. |
| Firebase Authentication en Android | Desarrollo de Aplicaciones móviles con acceso al Hardware  5 p. | Diseña la interfaz gráfica de la funcionalidad de acceder a la cámara del dispositivo  1 p. | Implementa la funcionalidad de acceder a la cámara del dispositivo de manera parcial  3 p | Implementa la funcionalidad de acceder a la cámara del dispositivo y permite guardar las imágenes en un servicio en la nube  4 p. | Implementa la funcionalidad de acceder a la cámara del dispositivo, permite guardar las imágenes en un servicio en la nube y pueden ser consultadas desde la aplicación  5 p. |
| Implementación del registro y consulta de datos tanto en bases de datos locales, servicios web y plataformas en la nube  5 p. | Configura la conexión a FireBase sin éxito  1 p. | Logra conectar la aplicación a FireBase y leer Datos  3 p. | Logra conectar la aplicación a FireBase y leer y registrar Datos  4 p. | Logra conectar la aplicación a FireBase y leer y registrar Datos e implementa índices, ordenamientos y filtros que optimicen las búsquedas  5 p. |
| PUNTAJE FINAL | |  | | | |
| OBSERVACIONES | | Si tuviera alguna observación sobre el trabajo, puede colocarla en este recuadro. | | | |
|  | | | | | |