

Indicaciones	Nivel			
	1	2	3	4
Resolución	No encuentra una solución para realizar el proyecto.	Utiliza métodos de Java, pero no resuelve la problemática.	Utiliza los métodos necesarios, pero no más adecuados, para resolver la problemática.	Utiliza los métodos más adecuados para la resolución de la problemática.
Funcionamiento	No funcionan el proyecto.	Algunas partes del proyecto funcionan, pero con fallos importantes.	Algunas partes del proyecto funcionan, pero con fallos poco importantes.	Todo funciona correctamente.
Estrategias de programación orientada a objetos	No utiliza la programación orientada a objetos.	Emplea estrategias de P.O.O en un 20% de lo necesario.	Emplea estrategias de P.O.O en un 60% de lo necesario.	Aplica las estrategias necesarias de la programación orientada a objetos.
Claridad, legibilidad y eficiencia	El código no es claro ni legible.	Un 20% del código es claro y legible.	Un 60% del código es claro y legible.	El código es claro y legible en más de un 90%.
Documentación en el código	Sin documentación.	Documenta el código en un 20% de forma apropiada.	Documenta el código en un 60% de forma apropiada.	Documenta más del 80% del código de forma apropiada.
Documentación	Sin documentación.	Utiliza el archivo README.md para documentar el repositorio en GitHub con carencias claras.	Documenta debidamente el repositorio con las instrucciones de uso, pero sin explicar el funcionamiento y organizar en apartados el proyecto.	Documenta en diferentes apartados el funcionamiento y los modos de ejecución del programa.
Variables con nombres significativos	Las variables y métodos no tienen nombres significativos.	Un 20% de variables y métodos tiene nombres significativos.	Un 60% de variables y métodos tiene nombres significativos.	Más de un 80% de variables y métodos tiene nombres significativos.
Interficie gráfica	No cumple con los requisitos básicos de creación e implementación de interfaces gráficas d'usuari.	Cumple con los requisitos básicos de creación e implementación de interfaces gráficas de usuario, pero presenta errores o falta de detalle en algunos aspectos.	Cumple con todos los requisitos de creación e implementación de interfaces gráficas de usuario de forma satisfactoria, pero puede mejorar en algunos aspectos.	Cumple con todos los requisitos de creación e implementación de interfaces gráficas de usuario de forma excepcional, demostrando un alto grado de comprensión y habilidad en el tema.
Lectura y escritura de información	No lee y escribe documentos.	Puede leer archivos pero no realiza ninguna escritura.	Lee y escribe archivos, pero con un código desordenado y poco documentado.	Lee y escribe ficheros sin problemas con un código limpio y documentado.
Bases de datos	No se establece ninguna conexión con la base de datos. No se recupera ninguna información de la base de datos. No se realiza ninguna manipulación de la información en la base de datos.	Se establece una conexión con la base de datos, pero no funciona correctamente. Se recupera alguna información de la base de datos, pero hay errores o falta de precisión. Se realiza alguna manipulación de la información en la base de datos, pero hay errores o falta de precisión.	Se establece una conexión con la base de datos de manera eficiente y sin errores. Se recupera la información de la base de datos de manera precisa y sin errores. Se realiza la manipulación de la información en la base de datos de manera precisa y sin errores.	Se establece una conexión con la base de datos de manera eficiente y sin errores, y se implementan medidas de seguridad adicionales. Se recupera la información de la base de datos de manera precisa y sin errores, y se utilizan técnicas avanzadas de procesamiento de datos. La manipulación de la información es eficiente y precisa sin ningún tipo de fallo.
Bases de datos avanzadas	El estudiante no demuestra conocimiento ni comprensión de los conceptos básicos de bases de datos orientadas a objetos, como conexiones, manipulación de información, modelo de datos orientado a objetos, relaciones, integridad de las relaciones, UML, modelo de objetos.	El estudiante demuestra un conocimiento superficial y una comprensión limitada de los conceptos básicos de bases de datos orientadas a objetos, pero muestra dificultad para aplicarlos correctamente en el diseño de programas.	El estudiante demuestra un buen conocimiento y comprensión de los conceptos básicos de bases de datos orientadas a objetos y es capaz de aplicarlos correctamente en el diseño de programas.	El estudiante demuestra un excelente conocimiento y comprensión de los conceptos básicos de bases de datos orientadas a objetos y es capaz de aplicarlos de manera creativa y efectiva en el diseño de programas.