

# Evaluación Parcial 2

## Encargo

## Instrucciones y pauta de evaluación

## Estudiante

Sigla	Nombre Asignatura	Tiempo Asignado	% Ponderación
DSY1105	Desarrollo de Aplicaciones Móviles	5 semanas	8 %

## 1. Situación Evaluativa 1:

X	Encargo
---	---------

## 2. Instrucciones generales

Descripción
<ul style="list-style-type: none"><li>La evaluación parcial 2 consiste en desarrollar una interfaz funcional de una aplicación móvil que represente la solución a un caso o contexto definido por los propios estudiantes, basado en una problemática real o simulada. El proyecto debe integrar los aprendizajes desarrollados en la asignatura, incluyendo diseño visual, formularios validados, navegación funcional, gestión de estado, almacenamiento local, recursos nativos y animaciones.</li></ul> <p>Esta segunda evaluación forma parte del proceso de desarrollo que será considerado en la Evaluación Final Transversal (EFT). Esta evaluación corresponde a un avance intermedio y tiene como objetivo evidenciar el progreso del trabajo. Por ello, será necesario que posteriormente mejores y fortalezcas lo desarrollado, integrando los aprendizajes y retroalimentaciones recibidas.</p>

- Esta evaluación consiste en **entrega de encargo** que medirá los siguientes **Indicadores de Logro**:
  - *IL2.1 Diseña interfaces móviles estructuradas, aplicando principios de usabilidad, jerarquía visual y adaptabilidad, integrando formularios validados, retroalimentación visual y navegación coherente entre componentes para una correcta navegación del cliente.*
  - *IL 2.2 Implementa funcionalidades visuales mediante estructuras de programación, lógica de control y mecanismos de gestión de estado, asegurando coherencia entre la interacción del usuario y la respuesta visual de la aplicación.*
  - *IL2.3 Integra almacenamiento local y organiza la aplicación móvil usando patrones arquitectónicos y herramientas colaborativas para el desarrollo continuo de componentes visuales y funcionales, aportando al avance del proyecto y favoreciendo la mantenibilidad del código.*
  - *IL2.4 Implementa funciones de acceso a recursos nativos del dispositivo móvil, garantizando su correcto funcionamiento y su integración segura en la aplicación*
- El **tiempo** asignado para desarrollar esta evaluación en taller de alto cómputo y de manera autónoma es de **5 semanas** para el encargo (**parejas**).
- El encargo será asignado en la **semana 6 y deberá ser entregado en la semana 11**, antes de la primera sesión de evaluación Parcial 3 (Presentación/defensa).
- El trabajo deberá ser realizado previamente en su tiempo de trabajo autónomo.

### **Instrucciones específicas de la Evaluación**

#### **☑ ITÉM 1: Consideraciones para el encargo, entrega grupal (8%)**

Se recomienda realizar esta evaluación en laboratorio o sala equipada con computadores, emuladores o dispositivos físicos configurados, acceso a Android Studio (o IDE correspondiente), conexión a internet y visibilidad compartida de pantalla.

Cada pareja debe entregar un proyecto funcional de una aplicación móvil desarrollada en Android Studio, que incluya todos los elementos trabajados durante la Experiencia de Aprendizaje 2 y que cumpla con los requisitos y reglas de negocio del contexto definido por su equipo.

#### **☑ Requisitos obligatorios del proyecto entregado:**

El proyecto debe incluir lo siguiente:

- **Interfaz visual organizada y con navegación clara:** Se revisará el diseño, la distribución de elementos y la coherencia visual.
- **Formularios validados con íconos y mensajes visuales:** Se verificará estén disponibles todos los formularios y que cada campo tenga retroalimentación visual ante errores.
- **Validaciones manejadas desde lógica:** Se revisará que la lógica no esté acoplada al componente visual.
- **Animaciones funcionales:** Debe haber animaciones que aporten fluidez o retroalimentación.
- **Proyecto con estructura modular y persistencia local:** Se revisará organización de carpetas, MVVM, y persistencia local funcionando.
- **Repositorio en GitHub + planificación en Trello:** Debe mostrarse actividad real en commits y tareas compartidas.
- **Acceso a al menos dos recursos nativos:** Se validará funcionamiento e integración en la UI.

#### 📁 Forma de entrega:

- El proyecto debe estar subido a un repositorio de GitHub público con acceso otorgado al docente y a los miembros del equipo.
- El repositorio debe contener:
  - Carpeta del proyecto (app, build.gradle, etc.)
  - Archivo README.md con descripción del proyecto, nombres de los/las estudiantes, funcionalidades implementadas y pasos para ejecutar.
  - Commits bien diseñados, distribuidos y generados que expliquen de manera correcta cada uno de ellos (no usar textos o descripciones no técnicas).
  - **Si se detectan cambios así sean mínimos luego de la fecha de entrega en el repositorio por cualquiera de los integrantes del equipo y antes de su evaluación se les asignará un 1.0 de manera automática en la nota tanto grupal como individual.**
- La planificación debe estar disponible en Trello o similar, mostrando la distribución de tareas.
- Se subirá al enlace de AVA grupal el código fuente desarrollado (con los mismos elementos que se suben al repositorio) por un solo miembro del equipo. En caso de no entregar en AVA no se podrá realizar por ningún otro medio ni después de la fecha límite y se le generará un 1.0 tanto en la nota grupal como individual de manera automática.
- Se activará el enlace en AVA individual escribiendo su nombre y apellido y número de equipo asignado, así como el nombre de su aplicación o contexto. En caso de no activarlo en el plazo establecido no tendrá derecho a la defensa y se le asignará un 1.0 como calificación individual de manera automática (Si podrá acceder a la nota grupal en caso de haberlo activado).

### 3. Pauta de Evaluación: Rúbrica

Categoría	% logro	Descripción niveles de logro
Muy buen desempeño	100%	Demuestra un desempeño destacado, evidenciando el logro de todos los aspectos evaluados en el indicador.
Buen desempeño	80%	Demuestra un alto desempeño del indicador, presentando pequeñas omisiones, dificultades y/o errores.
Desempeño aceptable	60%	Demuestra un desempeño competente, evidenciando el logro de los elementos básicos del indicador, pero con omisiones, dificultades o errores.
Desempeño incipiente	30%	Presenta importantes omisiones, dificultades o errores en el desempeño, que no permiten evidenciar los elementos básicos del logro del indicador, por lo que no puede ser considerado competente.
Desempeño no logrado	0%	Presenta ausencia o incorrecto desempeño.

Indicador de Evaluación	Categorías de Respuesta				Ponderación Indicador de Evaluación
	Muy buen desempeño 100%	Desempeño aceptable 60%	Desempeño incipiente 30%	Desempeño no logrado 0%	
Dimensión Entrega de Encargo (parejas)					
IE 2.1.1 Diseña una interfaz visual coherente, estructurada jerárquicamente, con distribución adecuada de los elementos y navegación funcional entre vistas.	Diseña una interfaz estructurada y jerárquica, con elementos visuales bien distribuidos, navegación fluida y coherente entre vistas, y aplicación evidente de principios de usabilidad.	Diseña una interfaz funcional, aunque presenta inconsistencias visuales menores o navegación con leves errores.	-	La interfaz no fue entregada o presenta una estructura básica con errores de estructura o desorden visual.	15%
IE 2.1.2 Integra formularios completos con validaciones visuales por campo, retroalimentación clara e íconos adecuados.	Integra todos los formularios necesarios para cumplir con los requerimientos de la aplicación y todos incluyen validaciones visuales	Integra todos los formularios necesarios para cumplir con los requerimientos de la aplicación, pero presenta	Integra menos del 80% pero más del 60% de los formularios necesarios para cumplir con los requerimientos de la	Integra menos del 60% necesarios para cumplir con los requerimientos de la aplicación.	15%

	completas por campo, retroalimentación clara y uso correcto de íconos, asegurando una experiencia de usuario clara y accesible.	<b>validaciones parciales o poco claras</b> , o la retroalimentación visual es limitada o poco estandarizada.	aplicación y todos incluyen validaciones visuales completas por campo, retroalimentación clara y uso correcto de íconos, asegurando una experiencia de usuario clara y accesible.		
IE 2.2.1 Gestiona la lógica de validación de forma centralizada y desacoplada de la interfaz, asegurando que los componentes visuales respondan adecuadamente ante cambios de estado.	Gestiona la lógica de validación centralizada en componentes lógicos, y la interfaz responde correctamente a cambios de estado, reflejando una arquitectura desacoplada y eficiente.	Gestiona la lógica de validación la cual <b>está parcialmente centralizada o presenta acoplamientos</b> , con respuestas funcionales, <b>pero no</b> completamente consistentes en la interfaz.	-	No se evidencia gestión lógica clara de validaciones ni coherencia en la respuesta visual ante cambios de estado.	10%
IE 2.2.2 Integra animaciones visuales funcionales que aportan fluidez y retroalimentación durante la interacción del usuario.	Integra animaciones visuales funcionales que mejoran la experiencia de usuario, aportan fluidez en las transiciones y entregan retroalimentación clara durante la interacción.	Integra animaciones funcionales en algunos elementos clave, <b>aunque podrían optimizarse en cuanto a fluidez o coherencia</b> con el diseño general.	Integra animaciones, <b>pero son mínimas o su uso no aporta</b> significativamente a la experiencia del usuario ni a la fluidez visual.	No se integran animaciones visuales o las existentes son irrelevantes, con fallas de implementación o sin relación con la interacción.	10%
IE 2.3.1 Estructura el proyecto aplicando principios de modularidad, separando responsabilidades lógicas, visuales y funcionales, e integrando persistencia de datos local.	Estructura el proyecto aplicando principios de modularidad clara, con separación adecuada de responsabilidades, integración de persistencia local y organización que favorece la mantenibilidad y la comunicación de la lógica y la UI.	Estructura el proyecto de manera funciona , <b>pero tiene problemas de organización, escasa modularidad o integración</b> de la persistencia local con acoplamientos.	Organiza el proyecto de manera <b>básica y funcional, pero con limitaciones estructurales o persistencia poco integrada.</b>	El proyecto no presenta una estructura modular clara ni persistencia local implementada de forma efectiva.	15%
IE 2.3.2 Utiliza herramientas de colaboración y control de versiones de forma efectiva,	Utiliza herramientas como GitHub y Trello, con commits distribuidos, issues resueltos y	Utiliza herramientas colaborativas, <b>pero limitado a uno de los</b>	Utiliza herramientas <b>de manera básica o puntual, sin seguimiento constante</b>	No se entrega evidencia del uso de herramientas de	20%

evidenciando participación activa en el desarrollo grupal.	tareas colaborativas visibles en la planificación del proyecto.	integrantes o con registros poco consistentes de la participación grupal.	ni planificación, y con una participación poco distribuida entre el equipo.	colaboración o el repositorio está vacío, duplicado o mal gestionado.	
IE 2.4.1 Accede de forma segura y funcional a al menos dos recursos del dispositivo, integrándolos con coherencia en la interfaz y el flujo de la aplicación.	Accede correctamente a dos o más recursos del dispositivo, integrándolos de forma segura, funcional y con coherencia en el flujo de la interfaz.	Accede a menos de dos recursos del dispositivo, además presenta deficiencias en permisos, seguridad o coherencia visual en uno de ellos.	-	No se accede a recursos nativos o la funcionalidad entregada no opera correctamente.	15%
Total					100%