



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

1. DATOS GENERALES

Programa de Formación:	Análisis y desarrollo de <i>software</i>
Proyecto Formativo:	Construcción de <i>software</i> integrador de tecnologías orientadas a servicios
Fase Proyecto:	Planeación
Resultado de aprendizaje	220501095-03 - Determinar las características técnicas de la interfaz gráfica del <i>software</i> adoptando estándares.
Actividad de Aprendizaje:	GA5-220501095-AA1 - Elaborar el prototipo navegable del <i>software</i> aplicando estándares de usabilidad y accesibilidad
Evidencia de Conocimiento:	Nociones de reglas de usabilidad y accesibilidad en aplicaciones independientes, móviles GA5-220501095-AA1-EV06
Criterios de Evaluación: <ul style="list-style-type: none">• Propone la interfaz gráfica de usuario cumpliendo reglas de usabilidad y accesibilidad para aplicaciones móviles.• Elabora prototipos según los requisitos del software.	

2. LISTA DE CHEQUEO

No.	VARIABLES/INDICADORES DE LOGRO	CUMPLE		Observaciones
		SÍ	NO	
Sección 1				
1	Identifica y explica claramente las reglas de usabilidad y accesibilidad.			35%
2	Identifica y diferencia claramente entre lo que significa una aplicación independiente y una aplicación móvil.			35%
3	Identifica y describe claramente los ecosistemas existentes para dispositivos móviles.			30%

3. EVALUACIÓN:

Observaciones: _____

Juicio de valor: _____



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

1. DATOS GENERALES

Programa de Formación:	Análisis y desarrollo de <i>software</i>
Proyecto Formativo:	Construcción de <i>software</i> integrador de tecnologías orientadas a servicios
Fase Proyecto:	Planeación
Resultado de aprendizaje	220501095-03 - Determinar las características técnicas de la interfaz gráfica del <i>software</i> adoptando estándares.
Actividad de Aprendizaje:	GA5-220501095-AA1 - Elaborar el prototipo navegable del <i>software</i> aplicando estándares de usabilidad y accesibilidad.
Evidencia de Desempeño:	Elaboración de interfaz gráfica y mapa de navegación cumpliendo con reglas de usabilidad y accesibilidad app móvil GA5-220501095-AA1-EV07
Criterios de Evaluación: <ul style="list-style-type: none">• Propone la interfaz gráfica de usuario cumpliendo reglas de usabilidad y accesibilidad para aplicaciones móviles.• Elabora prototipos según los requisitos del software.	

2. LISTA DE CHEQUEO

No.	VARIABLES/INDICADORES DE LOGRO	CUMPLE		Observaciones
		SÍ	NO	
Sección 1				
1	Identifican claramente las funcionalidades del sistema.			20%
2	Elabora de manera adecuada las interfaces de usuario de acuerdo con las funcionalidades del sistema para dispositivos móviles.			30%
3	Aplica y describe claramente las reglas de usabilidad y accesibilidad en las interfaces para dispositivos móviles.			30%
4	Describe claramente el concepto de mapa de navegación.			20%

3. EVALUACIÓN:

Observaciones: _____

Juicio de valor: _____



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

1. DATOS GENERALES

Programa de Formación:	Análisis y desarrollo de <i>software</i>
Proyecto Formativo:	Construcción de <i>software</i> integrador de tecnologías orientadas a servicios
Fase Proyecto:	Planeación
Resultado de aprendizaje	220501095-03 - Determinar las características técnicas de la interfaz gráfica del <i>software</i> adoptando estándares.
Actividad de Aprendizaje:	GA5-220501095-AA1: elaborar el prototipo navegable del <i>software</i> aplicando estándares de usabilidad y accesibilidad
Evidencia de Producto:	Maquetación de la interfaz gráfica en XML - Android GA5-220501095-AA1-EV08
Criterios de Evaluación: <ul style="list-style-type: none"> • Propone la interfaz gráfica de usuario cumpliendo reglas de usabilidad y accesibilidad para aplicaciones móviles. • Elabora prototipos según los requisitos del software. 	

2. LISTA DE CHEQUEO

No.	VARIABLES/INDICADORES DE LOGRO	CUMPLE		Observaciones
		SÍ	NO	
Sección 1				
1	Identifica claramente los requerimientos del cliente.			10%
2	Conoce el concepto de maquetación gráfica.			10%
3	Conoce el concepto de responsabilidad.			10%
3	Conoce los fundamentos de programación en lenguaje XML.			15%
4	Identifica el concepto de <i>layouts</i> para la elaboración de los componentes en android.			15%
	Conoce los fundamentos de programación en lenguaje HTML, CSS y JavaScript.			
5	Implementa claramente conceptos de diseño gráfico.			10%
6	Elabora las maquetas de cada funcionalidad de manera adecuada.			20%
7	Elabora las plantillas de los componentes móviles.			10%



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

3. EVALUACIÓN:

Observaciones: _____

Juicio de valor: _____



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

1. Datos generales

Programa de formación:	Análisis y desarrollo de <i>software</i>
Proyecto Formativo:	Construcción de <i>software</i> integrador de tecnologías orientadas a servicios
Fase Proyecto:	Planeación
Resultado de aprendizaje:	240201064-1 - Analizar el contexto productivo según sus características y necesidades.
Actividad de aprendizaje:	GA5-240201064-AA1-EV01 Identificar las características socioeconómicas, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo reconociendo las necesidades y problemáticas que lo afectan.
Evidencia de producto:	Mapa mental - Características socioeconómicas, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo inmediato GA5-240201064-AA1-EV01
Criterio de evaluación: Reconoce las necesidades del contexto, según las problemáticas identificadas.	

2. Rúbrica de evaluación

Aspectos	Alto	Medio	Bajo	Inexistencia	Puntaje final
Contenido	El mapa plantea las características socioeconómicas, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo inmediato, identificando sus necesidades y problemáticas.	El mapa evidencia algunas características socioeconómicas, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo inmediato, identificando sus necesidades y problemáticas.	El mapa evidencia pocas las características socioeconómicas, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo inmediato, identificando sus necesidades y problemáticas.	El mapa no tiene relación con las características socioeconómicas, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo inmediato, identificando sus necesidades y problemáticas.	
30	30	20	10	0	
Secuencia	Los conceptos están dispuestos en un orden lógico y la forma en que son presentados mantiene el interés del lector.	Los conceptos son puestos en un orden lógico, pero la forma en que son presentados o introducidos algunas veces hacen al mapa	Algunos conceptos no están en un orden lógico o esperado, y distraen al lector.	Hay poco sentido de organización del mapa mental o no existe.	



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		mental menos claro.			
30	30	20	10	0	
Organización	Las bifurcaciones, ramas y líneas claramente demuestran cómo están conectadas las ideas. Se presta para la lectura en el sentido de las manecillas del reloj.	Las bifurcaciones, ramas y líneas claramente demuestran cómo están conectadas las ideas. Pero la organización de los conceptos no se realiza en el sentido de las manecillas del reloj.	Las bifurcaciones, ramas y líneas no dan claridad sobre los conceptos trabajados y/o los conceptos no se realizan en el sentido de las manecillas del reloj.	Las bifurcaciones, ramas y líneas no son claras o no existen.	
20	20	10	5	0	
Imágenes	En su totalidad el mapa mental está compuesto por imágenes representativas del tema destacando de forma visual la información.	En su mayoría el mapa mental está compuesto por imágenes representativas del tema destacando de forma visual la información.	El mapa mental contiene imágenes que no son acordes con la información registrada.	El mapa mental no contiene imágenes representativas con la información registrada.	
10	10	10	5	1	
Gramática y ortografía (convenciones)	El aprendiz no comete errores de gramática u ortografía que distraigan al lector del contenido.	El aprendiz comete 1-2 errores de gramática u ortografía lo que distrae al lector del contenido.	El aprendiz comete de 3-4 errores de gramática u ortografía que distraen al lector del contenido.	El aprendiz comete más de 4 errores de gramática u ortografía que distraen al lector del contenido.	
10	10	8	5	1	
Total					

3. Evaluación:

Observaciones: _____

Juicio de valor: _____