

Pauta de Evaluación / Corrección

Forma A

Pauta de Evaluación Situación Evaluativa Entrega de Encargo con Presentación

SIGLA	NOMBRE ASIGNATURA	TIEMPO
PGY4121	PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES MÓVILES	00:10:00 1 semanas

5. TABLA DE ESPECIFICACIONES

COMPETENCIA	UNIDADES DE COMPETENCIA	% UDC	INDICADOR	% IL
CONSTRUIR PROGRAMAS Y RUTINAS DE VARIADA COMPLEJIDAD PARA DAR SOLUCIÓN A REQUERIMIENTOS DE LA ORGANIZACIÓN, ACORDES A TECNOLOGÍAS DE MERCADO Y UTILIZANDO BUENAS PRÁCTICAS DE CODIFICACIÓN	Construye aplicaciones móviles híbridas en lenguaje de programación que soporten los requerimientos de la organización.	100%	Diseña la interfaz de usuario aplicando la sintaxis básica y los componentes respectivos del Framework para dar solución a los requerimientos del cliente.	10%
			Maneja state y datos que cambian en el tiempo para la solución de los requerimientos del cliente.	10%
			Integra librerías externas para simplificar el proceso de desarrollo, dando solución a los requerimientos del cliente.	10%
			Genera un repositorio para mantener el código y trabajar de manera colaborativa utilizando Git.	5%
			Genera una experiencia de usuario en las aplicaciones, favoreciendo la navegación, usabilidad y las prestaciones del equipo.	5%
			Maneja el estado y los datos de la aplicación utilizando memoria interna Stores y persistencia de datos para dar solución a los requerimientos del cliente.	10%
			Programa la navegación de la aplicación considerando la performance en el uso de los componentes del dispositivo para una mejor solución a los requerimientos del cliente.	10%
			Conecta con API para la programación de consultas síncronas y/o asíncronas con persistencia de datos entregando una mejor solución a los requerimientos del cliente.	10%
			Integra los plugins a la aplicación para generar mayor valor a los requerimientos del cliente, considerando la documentación del desarrollador del plugin	15%
			Genera APK de acuerdo con los estándares de testing, cumpliendo las especificaciones del cliente.	5%
			Realiza la firma de la aplicación, de acuerdo con los procedimientos de cada plataforma disponible.	5%
			Publica una aplicación en una plataforma que lo disponibilice para su posterior descarga e instalación dando solución a los requerimientos del cliente.	5%

Pauta de Evaluación / Corrección

Forma A

SIGLA	NOMBRE ASIGNATURA	TIEMPO
PGY4121	PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES MÓVILES	00:10:00 1 semanas

Pauta tipo: Rúbrica

CATEGORÍA	CLAVE	% LOGRO	DESCRIPCIÓN
Muy buen desempeño (MBD)	A	100 %	Demuestra un desempeño destacado, evidenciando el logro de todos los aspectos evaluados en el indicador.
Buen Desempeño (BD)	B	80 %	Demuestra un alto desempeño del indicador, presentando pequeñas omisiones, dificultades y/o errores.
Desempeño Aceptable (DA)	C	60 %	Demuestra un desempeño competente, evidenciando el logro de los elementos básicos del indicador, pero con omisiones, dificultades y/o errores.
Desempeño Incipiente (DI)	D	30 %	Presenta importantes omisiones, dificultades y/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 (DNL)	E	0 %	Presenta ausencia o incorrecto desempeño.

Competencias de Especialidad 100%

INDICADOR DE LOGRO	MBD	BD	DA	DI	DNL
	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
Dimensión Instrucción Entrega de Encargo en la Posición 1					
1. Diseña la interfaz de usuario aplicando la sintaxis básica y los componentes respectivos del Framework para dar solución a los requerimientos del cliente.	Diseña la interfaz de usuario con el 100% de los componentes respectivos del framework previamente configurado, para dar solución a los requerimientos del cliente en la aplicación móvil.	Diseña la interfaz de usuario con el 80% de los componentes respectivos del framework previamente configurado, para dar solución a los requerimientos del cliente en la aplicación móvil.	Diseña la interfaz de usuario con el 60% de los componentes respectivos del framework previamente configurado, para dar solución a los requerimientos del cliente en la aplicación móvil.	Diseña la interfaz de usuario con el 30% de los componentes respectivos del framework previamente configurado, para dar solución a los requerimientos del cliente en la aplicación móvil.	Diseña la interfaz de usuario con 0% los componentes respectivos del framework previamente configurado, para dar solución a los requerimientos del cliente en la aplicación móvil.
2. Maneja state y datos que cambian en el tiempo para la solución de los requerimientos del cliente.	Maneja state y datos en un 100% que cambian en el tiempo para la solución de los requerimientos del cliente.	Maneja state y datos en un 80% que cambian en el tiempo para la solución de los requerimientos del cliente.	Maneja state y datos en un 60% que cambian en el tiempo para la solución de los requerimientos del cliente.	Maneja state y datos en un 30% que cambian en el tiempo para la solución de los requerimientos del cliente.	No maneja state y datos que cambian en el tiempo sin dar solución de los requerimientos del cliente.

Pauta de Evaluación / Corrección

Forma A

INDICADOR DE LOGRO	MBD	BD	DA	DI	DNL
	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
3. Integra librerías externas para simplificar el proceso de desarrollo, dando solución a los requerimientos del cliente.	Integra librerías externas en un 100% para simplificar el proceso de desarrollo, dando solución a los requerimientos del cliente.	Integra librerías externas en un 80% para simplificar el proceso de desarrollo, dando solución a los requerimientos del cliente.	Integra librerías externas en un 60% para simplificar el proceso de desarrollo, dando solución a los requerimientos del cliente.	Integra librerías externas en un 30% para simplificar el proceso de desarrollo, dando solución a los requerimientos del cliente.	No integra librerías externas para simplificar el proceso de desarrollo, dando solución a los requerimientos del cliente.
4. Genera un repositorio para mantener el código y trabajar de manera colaborativa utilizando Git.	Genera un repositorio en un 100% para mantener el código y trabajar de manera colaborativa utilizando Git.	Genera un repositorio en un 80% para mantener el código y trabajar de manera colaborativa utilizando Git.	Genera un repositorio en un 60% para mantener el código y trabajar de manera colaborativa utilizando Git.	Genera un repositorio en un 30% para mantener el código y trabajar de manera colaborativa utilizando Git.	No genera un repositorio en un 30% para mantener el código y trabajar de manera colaborativa utilizando Git.
5. Genera una experiencia de usuario en las aplicaciones, favoreciendo la navegación, usabilidad y las prestaciones del equipo.	Genera una experiencia de usuario en el 100% de la aplicación, favoreciendo la navegación, usabilidad y las prestaciones del dispositivo	Genera una experiencia de usuario en el 80% de la aplicación, favoreciendo la navegación, usabilidad y las prestaciones del dispositivo.	Genera una experiencia de usuario en el 60% de la aplicación, favoreciendo la navegación, usabilidad y las prestaciones del dispositivo.	Genera una experiencia de usuario en el 30% de la aplicación, favoreciendo la navegación, usabilidad y las prestaciones del dispositivo.	No genera una experiencia de usuario en la aplicación, favoreciendo la navegación, usabilidad y las prestaciones del dispositivo.
6. Maneja el estado y los datos de la aplicación utilizando memoria interna Stores y persistencia de datos para dar solución a los requerimientos del cliente.	Maneja en un 100% el estado y los datos de la aplicación utilizando memoria interna Stores y persistencia de datos para dar solución a los requerimientos del cliente.	Maneja en un 80% el estado y los datos de la aplicación utilizando memoria interna Stores y persistencia de datos para dar solución a los requerimientos del cliente.	Maneja en un 60% el estado y los datos de la aplicación utilizando memoria interna Stores y persistencia de datos para dar solución a los requerimientos del cliente.	Maneja en un 30% el estado y los datos de la aplicación utilizando memoria interna Stores y persistencia de datos para dar solución a los requerimientos del cliente.	No maneja el estado y los datos de la aplicación utilizando memoria interna Stores y persistencia de datos para dar solución a los requerimientos del cliente.
7. Programa la navegación de la aplicación considerando la performance en el uso de los componentes del dispositivo para una mejor solución a los requerimientos del cliente.	Programa en un 100% la navegación de la aplicación considerando la performance en el uso de los componentes del dispositivo para una mejor solución a los requerimientos del cliente.	Programa en un 80% la navegación de la aplicación considerando la performance en el uso de los componentes del dispositivo para una mejor solución a los requerimientos del cliente.	Programa en un 60% la navegación de la aplicación considerando la performance en el uso de los componentes del dispositivo para una mejor solución a los requerimientos del cliente.	Programa en un 30% la navegación de la aplicación considerando la performance en el uso de los componentes del dispositivo para una mejor solución a los requerimientos del cliente.	No programa la navegación de la aplicación considerando la performance en el uso de los componentes del dispositivo para una mejor solución a los requerimientos del cliente.
8. Conecta con API para la programación de consultas síncronas y/o asíncronas con persistencia de datos entregando una mejor solución a los requerimientos del cliente.	Conecta con APIs para la programación de consultas síncronas y/o asíncronas usando persistencia de datos en el 100% de la aplicación, para una mejor solución de los requerimientos del cliente en la aplicación móvil.	Conecta con APIs para la programación de consultas síncronas y/o asíncronas usando persistencia de datos en el 80% de la aplicación, para una mejor solución de los requerimientos del cliente en la aplicación móvil.	Conecta con APIs para la programación de consultas síncronas y/o asíncronas usando persistencia de datos en el 60% de la aplicación, para una mejor solución de los requerimientos del cliente en la aplicación móvil.	Conecta con APIs para la programación de consultas síncronas y/o asíncronas usando persistencia de datos en el 30% de la aplicación, para una mejor solución de los requerimientos del cliente en la aplicación móvil.	No conecta con APIs para la programación de consultas síncronas y/o asíncronas usando persistencia de datos en la aplicación para una mejor solución de los requerimientos del cliente en la aplicación móvil.

Pauta de Evaluación / Corrección

Forma A

INDICADOR DE LOGRO	MBD	BD	DA	DI	DNL
	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
9. Integra los pluggins a la aplicación para generar mayor valor a los requerimientos del cliente, considerando la documentación del desarrollador del plugin	Integra en un 100% los plugins a la aplicación para generar mayor valor a los requerimientos del cliente, considerando la documentación del desarrollador del plugin	Integra en un 80% los plugins a la aplicación para generar mayor valor a los requerimientos del cliente, considerando la documentación del desarrollador del plugin	Integra en un 60% los plugins a la aplicación para generar mayor valor a los requerimientos del cliente, considerando la documentación del desarrollador del plugin	Integra en un 30% los plugins a la aplicación para generar mayor valor a los requerimientos del cliente, considerando la documentación del desarrollador del plugin	No Integra los plugins a la aplicación para generar mayor valor a los requerimientos del cliente, considerando la documentación del desarrollador del plugin
10. Genera APK de acuerdo con los estándares de testing, cumpliendo las especificaciones del cliente.	Genera en un 100% la APK de acuerdo con los estándares de testing, cumpliendo las especificaciones del cliente.	Genera en un 80% la APK de acuerdo con los estándares de testing, cumpliendo las especificaciones del cliente.	Genera en un 60% la APK de acuerdo con los estándares de testing, cumpliendo las especificaciones del cliente.	Genera en un 30% la APK de acuerdo con los estándares de testing, cumpliendo las especificaciones del cliente.	No genera la APK de acuerdo con los estándares de testing, cumpliendo las especificaciones del cliente.
11. Realiza la firma de la aplicación, de acuerdo con los procedimientos de cada plataforma disponible.	Realiza la firma de la aplicación en un 100%, de acuerdo con los procedimientos de cada plataforma disponible.	Realiza la firma de la aplicación en un 80%, de acuerdo con los procedimientos de cada plataforma disponible.	Realiza la firma de la aplicación en un 60%, de acuerdo con los procedimientos de cada plataforma disponible.	Realiza la firma de la aplicación en un 30%, de acuerdo con los procedimientos de cada plataforma disponible.	No realiza la firma de la aplicación de acuerdo con los procedimientos de cada plataforma disponible.
12. Publica una aplicación en una plataforma que lo disponibilice para su posterior descarga e instalación dando solución a los requerimientos del cliente.	Publica el 100% de la aplicación móvil en una plataforma para descargas o en su defecto, sitio web, de acuerdo con requerimientos del cliente.	Publica el 80% de la aplicación móvil en una plataforma para descargas o en su defecto, sitio web, de acuerdo con requerimientos del cliente.	Publica el 60% de la aplicación móvil en una plataforma para descargas o en su defecto, sitio web, de acuerdo con requerimientos del cliente.	Publica el 30% de la aplicación móvil en una plataforma para descargas o en su defecto, sitio web, de acuerdo con requerimientos del cliente.	No publica la aplicación móvil en una plataforma para descargas o en su defecto, sitio web, de acuerdo con los requerimientos del cliente.

Puntajes y Porcentaje

ÍTEM	PUNTAJE	% PONDERACIÓN
Competencias de Especialidad	100	100%
Porcentaje corte nota 4,0		60%