## Rubrica de Evaluación Final

Aprendizaje Esperado (Criterio)	Logrado	Medianamente Logrado	No Logrado
1. Analizar las características fundamentales del lenguaje Java para el desarrollo de aplicaciones empresariales.(10 pts)	10 pts: Identifica y explica con claridad conceptos clave del lenguaje Java (POO, tipos, sintaxis, librerías) y su utilidad en contextos empresariales.	<b>7 pts:</b> Reconoce conceptos básicos del lenguaje Java, pero con explicaciones generales o con omisiones.	<b>4 pts:</b> Tiene dificultades para identificar o explicar conceptos fundamentales del lenguaje Java.
2. Estructurar un algoritmo lógico utilizando estructuras de control y expresiones para dar solución a un problema de baja complejidad acorde al lenguaje Java.(15 pts)	15 pts: Estructura correctamente un algoritmo funcional usando estructuras de control (if, for, while) y expresiones adecuadas al problema.	<b>10 pts:</b> El algoritmo es comprensible pero contiene errores leves o estructuras mal aplicadas.	6 pts: No logra estructurar un algoritmo funcional o utiliza incorrectamente las estructuras de control.
3. Utilizar la sintaxis básica del lenguaje Java para la construcción de programas que resuelven un problema de baja complejidad.(15 pts)	<b>15 pts:</b> Utiliza correctamente la sintaxis de Java (variables, funciones, operadores, entrada/salida) para resolver un problema simple.	<b>10 pts:</b> Emplea la sintaxis con errores menores que afectan parcialmente la funcionalidad.	6 pts: Comete errores graves de sintaxis que impiden ejecutar correctamente el programa.
4. Implementar una aplicación básica de consola utilizando las buenas prácticas y convenciones para resolver un problema de baja complejidad acorde al lenguaje Java.(15 pts)	<b>15 pts:</b> La aplicación es funcional y estructurada, siguiendo buenas prácticas de codificación (indentación, nombres claros, modularidad).	<b>10 pts:</b> La aplicación cumple parcialmente su función y sigue algunas buenas prácticas, pero de forma inconsistente.	<b>6 pts:</b> La aplicación presenta problemas graves de funcionalidad o no sigue buenas prácticas.

5. Utilizar elementos de la programación orientada a objetos para la implementación de una pieza de software que da solución a un problema de baja complejidad.(15 pts)	<b>15 pts:</b> Aplica correctamente clases, objetos, encapsulación y herencia en la solución propuesta.	<b>10 pts:</b> Utiliza elementos de POO parcialmente o con errores lógicos.	<b>6 pts:</b> No aplica correctamente los principios de POO o los omite.
6. Utilizar principios básicos de diseño orientado a objetos para la implementación de una pieza de software acorde al lenguaje Java para resolver un problema de baja complejidad.(15 pts)	<b>15 pts:</b> Aplica principios como cohesión, acoplamiento y reutilización de manera estructurada y clara.	<b>10 pts:</b> Aplica algunos principios, pero de manera confusa o con errores conceptuales.	<b>6 pts:</b> No logra aplicar los principios de diseño orientado a objetos o los aplica erróneamente.
7. Implementar una suite de pruebas unitarias en lenguaje Java utilizando JUnit para asegurar el buen funcionamiento de una pieza de software.(15 pts)	<b>15 pts:</b> Implementa pruebas unitarias completas y funcionales con JUnit, que cubren adecuadamente los casos relevantes del software.	<b>10 pts:</b> Implementa pruebas básicas con cobertura parcial o errores estructurales.	<b>6 pts:</b> No implementa pruebas o las pruebas no son funcionales ni siguen el estándar de JUnit.