 

**Rúbrica para contenido de Actividades, Tareas, Evidencias.**

| **Contenido y demostración** | | **Puntos** | **Checklist** | **Estudiante** | **Profesor** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1. Estructura del Proyecto.** | * El proyecto tiene una estructura clara y organizada. * Los archivos están ubicados en carpetas adecuadas (por ejemplo, actividades en una carpeta, recursos en otra, etc.). * Se utilizan nombres de archivos y carpetas descriptivos y coherentes. | 3 | X | 3 |  |
| **2. Buenas prácticas de programación** | * Se siguen las convenciones de nomenclatura de Kotlin (camelCase para variables y funciones, UpperCamelCase para clases y LowerCamelCase para nombres de métodos). * Se evitan repeticiones de código innecesarias mediante la reutilización de funciones y clases. **(2 puntos)** * Se utilizan tipos de datos adecuados para cada variable y función. * Se aplican principios de diseño de software como encapsulamiento, modularidad y   cohesión. | 5 | X | 4 |  |
| **3. Comentarios** | * El código está debidamente comentado, explicando la lógica detrás de cada función, clases, métodos, variables y sección relevante. * Se incluyen comentarios en el código para aclarar decisiones de diseño o posibles mejoras. * Los comentarios están escritos de manera clara y concisa, utilizando gramática y   ortografía correcta. | 3 | X | 3 |  |
| **4. Github** | * Se utiliza Git para controlar la versión del proyecto. * Se hacen commits frecuentes y con mensajes descriptivos. * Se incluye un archivo README.md que describe el proyecto y cómo ejecutarlo. Además Incluye un enlace al repositorio de GitHub en el archivo README.md y se   mantiene actualizado. | 3 | X | 3 |  |
| **5.Funcionalidad y Cumplimiento de Requisitos** | * El proyecto cumple con los requisitos funcionales establecidos en la tarea. * Se implementan las funcionalidades solicitadas de manera correcta y eﬁciente. **(2 puntos)** * La aplicación es fácil de usar y/o comprende una interfaz de usuario intuitiva. * Se manejan correctamente los casos de error y excepciones. * Se implementa una funcionalidad adicional   que mejora la aplicación y/o agrega valor al usuario. | 6 | X | 4 |  |
| **Total** | | 20 |  | 17 |  |