

Rúbrica para contenido de Actividades, Tareas, Evidencias.

Contenido y demostración		Puntos	Checklist	Estudiante	Profesor
1. Estructura del Proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> • 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		3	
2. Buenas prácticas de programación	<ul style="list-style-type: none"> • 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		4	
3. Comentarios	<ul style="list-style-type: none"> • 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		1	
4. Github	<ul style="list-style-type: none"> • 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		1	
5. Funcionalidad y Cumplimiento de Requisitos	<ul style="list-style-type: none"> • 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		5	
Total		20		14	