

Pauta de evaluación

Curso Desarrollo de aplicaciones móviles Android Trainee

Escala numérica de evaluación:

1 = No logra un trabajo que cumpla los objetivos, debe mejorar.

2 = Logra un trabajo regular

3 = Logra un buen trabajo

4 = Logra un excelente trabajo

Pauta de evaluación Módulo 1	1	2	3	4
Utiliza estructuras de control condicional y expresiones lógicas para dar solución a un problema de condicionalidad				
Utiliza estructuras de control repetitivas para dar solución a un problema de repetitividad				
Utiliza estructuras de arreglos unidimensionales y bidimensionales para dar solución a un problema de baja complejidad				
Representa un algoritmo utilizando diagramas de flujos para dar solución a un problema de baja complejidad				
Estructura un algoritmo utilizando pseudocódigo para dar solución a un problema de baja complejidad				
Utiliza tipos de datos, operadores, sentencias de control, ciclos y colecciones de Java para resolver un problema de baja complejidad				
Utiliza clases predefinidas y bibliotecas del entorno Java para resolver un problema de baja complejidad				
Analiza el código de programación Java utilizando las herramientas de depuración disponibles en el IDE para detectar errores y verificar su funcionamiento				
Realiza la documentación del código fuente utilizando buenas prácticas y herramientas del entorno Java				
Realiza codificación mantenible de acuerdo a buenas prácticas, convenciones y estilos de programación				
Construir una aplicación que se ejecuta en la consola de comandos utilizando el lenguaje Java para resolver una problemática dada de baja complejidad				
Codifica una clase en lenguaje Java utilizando constructores, accesadores y mutadores para dar solución a un problema de baja complejidad				
Codifica clases en lenguaje Java utilizando colaboración y composición para dar solución a un problema de baja complejidad				

Pauta de evaluación

Curso Desarrollo de aplicaciones móviles Android Trainee

Escala numérica de evaluación:

1 = No logra un trabajo que cumpla los objetivos, debe mejorar.

2 = Logra un trabajo regular

3 = Logra un buen trabajo

4 = Logra un excelente trabajo

Pauta de evaluación Módulo 1	1	2	3	4
Codifica clases utilizando el lenguaje Java a partir de un Diagrama de Clases para resolver un problema de baja complejidad				
Representa en un Diagrama de Clases el modelo de clases que da solución a un problema de baja complejidad				
Codifica clases en lenguaje Java utilizando herencia para resolver un problema de polimorfismo de baja complejidad				
Codifica clases en lenguaje Java utilizando interfaces para resolver un problema de polimorfismo de baja complejidad				
Codifica clases en lenguaje Java utilizando principios de diseño para obtener componentes con alta cohesión y bajo acoplamiento para así dar solución a un problema de baja complejidad				
Construye Casos de Prueba utilizando JUnit para verificar el correcto funcionamiento de una pieza de software				
Construye una Suite de Pruebas utilizando JUnit para verificar el correcto funcionamiento de una pieza de software				
Ejecuta una suite de pruebas utilizando JUnit para detectar errores de funcionamiento de una pieza de software				
Construye una pieza de software utilizando prácticas de desarrollo de acuerdo al método de desarrollo dirigido por pruebas (TDD)				