

Ficha de Actividad

Computación móvil

Unidad 2

Tipo de evaluación	Trabajo de desarrollo individual
Indicaciones	<p>Estimada y estimado estudiante:</p> <p>Esta es una actividad de tipo teórico-práctica y tiene como fin aplicar al análisis y la interpretación de los elementos vistos en la Unidad 2. Será conducente a un puntaje que corresponderá al 35% de la nota de la asignatura. El trabajo tiene un puntaje total de 100 puntos.</p> <p>Instrucciones:</p> <p>Por favor, antes de desarrollar tu evaluación, asegúrate de haber entendido bien las instrucciones que enseguida se detallan:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Seleccionar un sitio web informativo y escoger 4 páginas que este contenga. Luego replicar dichas páginas en una aplicación móvil utilizando Flutter.2. Una vez que hayas desarrollado tu evaluación, debes compartir con el docente el repositorio de GitHub, donde quedará la aplicación. Para ello deberás subir el enlace por este medio. No se aceptarán trabajos enviados por otro medio. <p>Se reitera el carácter individual de este trabajo y autoría original en su desarrollo. La presencia de material ajeno (citas y/o paráfrasis) no referenciado implicará que se asigne la calificación mínima.</p>
Formato de entrega	<ul style="list-style-type: none">• Enlace para acceder al repositorio de GitHub.
Exigencia de aprobación	60%
Ponderación	35%

ESTRUCTURA BASE DE RÚBRICA PARA EVALUAR

En esta rúbrica el docente deberá determinar los criterios que estime necesarios, especificando en cualquiera de los casos, el intervalo de puntaje para cada ítem. El puntaje total de la actividad tiene que ser de 100 puntos totales y debe considerar una exigencia de 60%, es decir, con 60 puntos el estudiante obtiene nota 4,0, (con 100 puntos obtiene nota 7,0).

Rúbrica				
Criterio	No logrado	En proceso de logro	Logrado	Completamente logrado
Diseño Basado en Widgets	(0 ptos a 5 ptos) Genera un diseño, utilizando Widgets, pero no considerará el uso de la programación declarativa.	(6 ptos a 14 ptos) Genera un diseño, utilizando Widgets, considerará el uso de la programación declarativa, no obstante no reutiliza Widgets.	(15 ptos a 20 ptos) Genera un diseño, utilizando Widgets, considerará el uso de la programación declarativa, generará Widgets independientes, sin reutilizarlos o su encapsulamiento no es correcto.	(21 ptos a 25 ptos) Genera un diseño, utilizando Widgets, considerará el uso de la programación declarativa, generará Widgets independientes, correctamente encapsulados, reutilizándolos atinentemente.
Funcionalidades adicionales de la aplicación.	(0 ptos a 5 ptos) La aplicación muestra una web correctamente sin funcionalidades o las funcionalidades implementadas no se justifican o no son atingentes al contexto del sitio web.	(6 ptos a 14 ptos) La aplicación muestra la web correctamente, incorpora 2 funcionalidades creadas por el estudiante, estas son atingentes y estan justificadas correctamente como comentarios en el código.	(15 ptos a 20 ptos) La aplicación muestra la web correctamente, incorpora 3 funcionalidades creadas por el estudiante, estas son atingentes y estan justificadas correctamente como comentarios en el código.	(21 ptos a 25 ptos) La aplicación muestra la web correctamente, incorpora 4 o más funcionalidades creadas por el estudiante, estas son atingentes y estan justificadas correctamente como comentarios en el código.
Ejecución.	(0 ptos a 5 ptos) La aplicación no se despliega en el dispositivo virtual, presentando errores al momento de ejecutar.	(6 ptos a 14 ptos) La aplicación se despliega en el dispositivo virtual, sin errores al momento de ejecutar, no obstante mientras se está ejecutando presenta	(15 ptos a 20 ptos) La aplicación se despliega en el dispositivo virtual, sin errores al momento de ejecutar o mientras se esta ejecutando, sin embargo se aprecian warnings en el código.	(21 ptos a 25 ptos) La aplicación se despliega en el dispositivo virtual, sin errores al momento de ejecutar o mientras se esta ejecutando.

		errores y se detiene la ejecución.		
Fidelidad con la web original	(0 ptos a 5 ptos) La aplicación móvil no es un fiel reflejo de la web original.	(6 ptos a 14 ptos) La aplicación móvil se asemeja parcialmente en la estructura o en la paleta de colores, con la web original.	(15 ptos a 20 ptos) La aplicación móvil es un fiel reflejo de la web original, estructura o en la paleta de colores.	(21 ptos a 25 ptos) La aplicación móvil es un fiel reflejo de la web original, tanto en estructura como en la paleta de colores.
Puntajes máximos	0 a 20	24 a 56	60 a 80	84 a 100

IMPORTANTE:

El estudiante debe tener presente que todo escrito será revisado a través de un programa antiplagio, en forma previa a ser evaluado por la o el docente. No se admitirá un texto que supere el 30% de contenido referenciado. La presencia de material ajeno (citas y/o paráfrasis) no referenciado implicará que se asigne la calificación mínima.