

Pauta de Evaluación

| Nombre | | | |
|---------|--|-------|--|
| Sección | | Fecha | |

| Categoría | % logro | Descripción |
|----------------------------|---------|--|
| Excelente Dominio (ED) | 100% | Dominio esperado para el indicador, se considera como el punto óptimo para cualificar como competente. |
| Alto dominio (AD) | 80% | Se observan pequeñas dificultades o errores para el completo dominio del indicador. |
| Dominio Aceptable (DA) | 60% | Suficiencia de logro en el dominio del indicador, se considera como el mínimo aceptable para cualificar como competente. |
| Dominio en Proceso (DP) | 30% | Se observan varias dificultades o errores para el dominio del indicador. |
| Dominio por conseguir (DC) | 0% | Se observan un escaso, nulo o incorrecto dominio del indicador. |

1. PAUTA DE EVALUACIÓN (Escala de valorización)

| Indicadores de logro | NIVELES Y PORCENTAJE DE LOGRO | | | | |
|--|-------------------------------|------------|------------|------------|----------|
| | ED 100% | AD 80% | DA 60% | DP 30% | DC 0% |
| | 3 pts | 2.4 pts | 1.8 pts | 0.9 pts | 0 pts |
| I. Crear la estructura funcional y visual de una página web, de acuerdo a los requerimientos de un cliente. | | | | | |
| 1. Crea contenido web incorporando estructura y etiquetado de la versión actual de HTML. | | | | | |
| 2. Incorpora elementos de estilo en el sitio web usando versión actual de CSS. | | | | | |
| 3. Integra elementos de plantillas pre creadas para el desarrollo de páginas web simples, usando tecnologías como FlexBox, Bootstrap o la que se estime conveniente para mejorar la experiencia del usuario. | | | | | |
| 4. Analiza un problema y propone una solución mediante la creación de mockups y wareframe aplicando los conceptos de UI y UX para mejorar la experiencia del usuario | | | | | |
| II. Usar herramientas de trabajo colaborativo para el desarrollo de aplicaciones en equipos de trabajo. | | | | | |
| 5. Genera un repositorio para el trabajo colaborativo con su equipo en un mismo proyecto | | | | | |
| 6. Aplica las operaciones en el repositorio durante el desarrollo de su aplicación. | | | | | |
| III. Desarrollar creatividad y pensamiento de diseño para el desarrollo de las interfaces gráficas coherentes y de fácil uso. | | | | | |
| 7. Discierne entre elementos que facilitan o dificultan la experiencia de usuario y entiende las consecuencias en que afectan en la funcionalidad del producto. | | | | | |
| 8. Es capaz de proponer soluciones para mejorar el diseño de la aplicación web revisada. | | | | | |

| | | | | | |
|---|--|--|--|--|------------------|
| IV. Desarrollar trabajo en equipo para cumplir con una meta en común en conjunto con sus pares. | | | | | |
| 9. Desarrolla aplicación web móvil en conjunto con sus pares sobre un mismo repositorio. | | | | | |
| 10. Es capaz de coordinar sus avances mediante la visualización de los logros del resto del equipo con la ayuda de la herramienta seleccionada. | | | | | |
| V. Demostrar rigurosidad durante el desarrollo del problema planteado. | | | | | |
| 11. Manifiesta perseverancia durante el desarrollo del problema planteado. | | | | | |
| 12. Sigue los pasos establecidos para alcanzar el correcto funcionamiento de la aplicación. | | | | | |
| Identificar etiquetas y estilos de la aplicación web, para la generación de la interfaz de usuario | | | | | |
| 13. Reconoce las etiquetas adecuadas y los elementos de estilo para la generación de una interfaz de fácil uso. | | | | | |
| Reconocer herramientas de trabajo colaborativo para el desarrollo de aplicaciones en equipos de trabajo. | | | | | |
| 14. Identifica un repositorio GIT para el trabajo colaborativo con su equipo en un mismo proyecto | | | | | |
| 15. Distingue los comandos básicos de GIT durante el desarrollo de su aplicación | | | | | |
| PUNTAJE OBTENIDO | | | | | |
| PUNTAJE TOTAL | | | | | 45 puntos |

Pauta de Retroalimentación

| |
|---|
| Retroalimentación del Docente Escrita (Grupal) |
| |