

## Rúbrica para la Práctica 2 (entrega final)

### **"A9: Creación de la visualización y entrega del proyecto (Práctica)"**

#### Objetivos generales de la actividad:

- 1- Entregar un proyecto final funcional y públicamente accesible.
- 2- Coherencia con los objetivos y las preguntas presentadas en la Práctica 1.
- 3- Valorar la efectividad y accesibilidad de la visualización o herramienta de visualización final.

## Rúbrica por tarea

n ú m	Tarea	% de la Nota	Objetivo general de la tarea	Criterio de evaluación para cada calificación			
				A	B	C+	C- / D
1	<p>Presentación de la visualización:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Título de la visualización.</li> <li>&gt; URL de la visualización y del código</li> <li>&gt; Descripción corta del documento y del que se presenta.</li> </ul>	10%	<p>1- Un título que sea autoexplicativo / descriptivo. Que contenga palabras clave. Que atraiga la atención de los lectores.</p> <p>2- La URL funciona y es públicamente accesible.</p> <p>3- La descripción es cuidadosa, consistente y ayuda a presentar la visualización.</p>	Cumple 1, 2 i 3.	Cumple dos de los tres objetivos de la tarea.	Cumple uno de los tres objetivos de la tarea.	No cumple ninguno de los objetivos de la tarea.
2	<p>Explicación de la visualización:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; ¿Qué preguntas responde la visualización?</li> <li>&gt; Usos miedos un usuario tipo imaginario</li> </ul>	20%	<p>1- Qué visualización se ha escogido? Por qué?</p> <p>2- Para qué y para quién puede servir esta visualización?</p>	Cumple 1, 2 + Un plus de excelencia en la tarea.	Cumple los dos objetivos de la tarea.	Cumple uno de los dos objetivos de la tarea.	No cumple ninguno de los objetivos de la tarea.
3	<p>Descripción técnica del proyecto: lenguajes, librerías,</p>	20%	<p>1- Qué transformación de datos ha habido que</p>	Cumple 1, 2 +	Cumple los dos objetivos de la tarea.	Cumple uno de los dos objetivos de la tarea.	No cumple ninguno de los objetivos de la tarea.

	licencias, código y datos.		hacer respecto al juego de datos inicial?  2- Qué lenguaje, librería, software has usado y por qué?	Un plus de excelencia en la tarea.			
4	Visualización de datos	40%	1- La visualización comunica bien los objetivos (título y <i>layout</i> ).  2- La visualización responde las preguntas propuestas.  3- Interacciones presentes y con una justificación correcta.  4- Buena performance.  5- Diseño de color correcto.  6- Diseño de textos (títulos, leyendas...) correctos.	Cumple los 6 objetivos.	Cumple cuatro o cinco de los seis objetivos de la tarea.	Cumple dos o tres de los seis objetivos de la tarea.	Cumple menos de dos de los objetivos de la tarea.
5	La entrega incluye un ZIP que contenga los ficheros necesarios para correr la aplicación en un servidor local. O se ha subido a un repositorio web accesible.	10%	Esta tarea solo tiene un objetivo.	Todo es correcto.	Hay algún pequeño error (p. ej. falta algún fichero de código o de datos).	Tiene errores más grandes.	El código de la aplicación no se ha entregado o no es accesible.