



Tarjeta de Evaluación Competencia de Scratch

Puntos

1	Atracción del usuario (entretenimiento/ jugabilidad)	Ofrece limitada atracción al usuario.			Atrae competentemente el interés del usuario.				Ofrece una experiencia inmersiva que probablemente atraerá repetidamente a los usuarios.												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10										
2	Desarrollo del tema	Poca o ninguna relación con el tema.					Proyecto relacionado al tema y muestra, al menos, un aspecto del problema y cómo mitigarlo.								Muestra distintos aspectos del problema y propone diferentes formas de mitigarlo.						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
3	Obras de arte (mérito artístico)	Conceptos únicos o básicos					Conceptos múltiples con ejecución competente.								Obras de arte detalladas, creativas, y visualmente impresionantes que mejoran y complementan el proyecto.						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
4	Medios digitales	No se utilizan medios digitales de diferentes tipos, como audios, imágenes y la animación es limitada.					Uso de diferentes tipos de medios digitales (imágenes, audio, video, etc.).								Uso de múltiple tipos de medio digitales que mejoran la experiencia de usuario.						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
5	Originalidad	Pequeñas mejoras no documentadas a proyectos existentes.					Proyecto original o mejoras significativas a proyectos existentes. Bien comentado.								Código bien comentado que demuestre diversas construcciones de programación, algoritmos y resolución de problema.						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
6	Desarrollo/ código (mérito técnico)	Poca evidencia de novedad o innovación.					Diferenciación del producto, tanto en concepto como en ejecución.								Altamente innovador en términos de características y alcance.						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
7	Completitud (pruebas/QA)	Muchos errores serios encontrados. Sin instrucciones de usuario.					Algunos errores encontrados. Buenas instrucciones al usuario.								Únicamente errores pequeños encontrados. Instrucciones claras y concisas. Evidencia de pruebas.						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
8	Presentación	Difícil de seguir con estándares básicos de presentación.					Estructura clara y bien organizada. Buena explicación de ejemplos de código.								Alto impacto y pensamiento profesional. Organización consistente y clara. Buena explicación de decisiones y conceptos.						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
Puntuación total																					