



Tarjeta de Evaluación Competencia de Scratch

OLIMPIADA VENEZ
EN INFORMÁTICA



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	11	12	13	14	15	16	17	18	19
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 múltiples tipos de medios 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 problemas.						
		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	Complejidad (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