

Se define como práctica de programación visual aquella que utiliza una interfaz visual, es decir que nos permite programar en un entorno gráfico.

NO.	CRITERIO	PTO.		PTO.		PTO.		PTO.	
1	Organización	1	El organigrama es claro para entender el diseño del programa	.75	El organigrama no es muy claro, pero se entiende el diseño del programa.	.5	El organigrama está incompleto y es difícil entender el diseño del programa.	.25	No tiene organigrama.
2	Resolución	2	Utiliza las instrucciones y algoritmos más adecuados para resolver el ejercicio.	1.5	Utiliza las instrucciones y algoritmos necesarios para resolver el ejercicio, aunque no son los más adecuados.	.75	Utiliza instrucciones y algoritmos que no son acordes para resolver el ejercicio.	.75	Utiliza instrucciones y algoritmos que no resuelven el ejercicio
3	Funcionamiento	5	El funcionamiento del ejercicio es completo.	3.75	El funcionamiento es casi completo.	2.5	El funcionamiento tiene mínimos fallos	1.25	El funcionamiento del ejercicio tiene fallos importantes.
4	Identificación de variables y/o funciones	1	Nombra correctamente todas las variables y funciones de acuerdo a su uso	.75	Nombra correctamente la mayoría de las variables y funciones de acuerdo a su uso	.5	Nombra correctamente sólo algunas de las variables.	.25	No nombra correctamente ningún componente ni variable.
5	Diseño gráfico	1	El diseño gráfico tiene todos los componentes, es claro y estructurado, y además es amigable.	.75	El diseño gráfico tiene todos los componentes y es claro y estructurado.	.5	El diseño gráfico tiene todos los componentes, pero no es claro y estructurado.	.25	Al diseño gráfico le faltan algunos componentes necesarios o utiliza componentes que no son correctos.

Nota: El alumno al acumular el 40% de inasistencia de las sesiones consideradas para desarrollar temas de evidencia, perderá el derecho a la primera oportunidad de evaluación.

Nota: Para actitudes y valores se tramita en base al reglamento de alumnos.