

**Métrica y escala de valoración:** 14 criterios con puntuación de 0 a 5, donde cero es que no cumple con el criterio y su respectiva descripción y 5 que cumple de manera excelente.

**Metodología:**

Se califica por capacidad, la primera es Operación del Producto, la cual tiene dos criterios de calificación dando una puntuación de 10 punto máximo a esta capacidad.

La segunda capacidad hace referencia a Revisión, cual se compone con tres criterios con una puntuación de 15 puntos como máxima, los criterios son: Facilidad, Mantenimiento y Flexibilidad.

La tercera capacidad es Usabilidad y Estándares Técnicos, se compone de cuatro criterios los cuales son Interoperabilidad, Portabilidad, Accesibilidad y Reusabilidad, los cuales dan una puntuación máxima de 20 puntos.

La cuarta capacidad está enfocada en los contenidos y cliente final, para esto llamamos Calidad de los contenidos, con 5 criterios los cuales son: Calidad de los contenidos, Adecuación de los objetivos de aprendizaje, Feedback (retroalimentación) y adaptabilidad, Diseño y presentación y Objetivos y coherencia didáctica, dando una puntuación máxima de 25 puntos.

El análisis del red se basa en 4 análisis por capacidades y un análisis general donde prima la calidad de contenidos y la usabilidad, proporcionando un enfoque pensado en los estudiantes y su calidad educativa.

**Instrumento:**

Capacidad	Factor	Criterios/Significados	Valoración					Total
			0	1	2	3	4	
Operación del Producto.	Usabilidad	Grado de Esfuerzo necesario que se Requiere para Aprender a Utilizarlo.						
	Corrección	Grado de cumplimiento de las especificaciones y objetivo del usuario						
Revisión	Facilidad	Esfuerzo requerido para localizar y corregir un error en una simulación en funcionamiento.						
	Mantenimiento	Esfuerzo requerido para modificar un software en funcionamiento.						
	Flexibilidad	Permite realizar cambios.						
Usabilidad y Estándares Técnicos	Interoperabilidad	El programa puede operar juntamente con otros						
	Portabilidad	Grado que mide el esfuerzo para migrar un programa de un entorno de operaciones a otro.						
	Accesibilidad	el diseño de los controles y la presentación de la información está adaptada para personas en condición de discapacidad y dispositivos móviles						
	Reusabilidad	capacidad para usarse en distintos escenarios de aprendizaje y con						

		alumno/as de distintos bagajes.							
Calidad de los contenidos	Calidad de los contenidos	veracidad, exactitud presentación equilibrada de ideas, y nivel adecuado de detalle.							
	Adecuación de los objetivos de aprendizaje	coherencia entre los objetivos, actividades, evaluaciones y perfil del alumnado.							
	Feedback (retroalimentación) y adaptabilidad:	contenido adaptativo o feedback dirigido en función de la respuesta de cada alumno/a y su estilo de aprendizaje.							
	Diseño y presentación	el diseño de la información audiovisual favorece el adecuado procesamiento de la información.							
	Objetivos y coherencia didáctica	Las actividades concuerdan con el objetivo y la secuencia está en correcto orden para dar cumplimiento al objetivo.							
TOTAL									