

## EVALUACIÓN FINAL

DATOS ASIGNATURA			
CARRERA	TÉCNICO EN INFORMÁTICA CON MENCIÓN EN CIBERSEGURIDAD	SEDE	VIÑA DEL MAR
NOMBRE DE ASIGNATURA	DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE		
CÓDIGO	VMINF211 / VMINF212	SECCIÓN	1
NOMBRE DOCENTE EVALUADOR	PAULINA GONZÁLEZ / ANTONIO SALINAS		
Unidad/es de Competencia/s			
UC1: Desarrollar software de acuerdo con estándares definidos por la industria. UC2: Programar aplicaciones web de acuerdo con requerimientos del cliente			

DATOS ESTUDIANTE			
NOMBRE ESTUDIANTE			
RUT			
PUNTAJE OBTENIDO		PUNTAJE TOTAL	
NOTA			
RETROALIMENTACIÓN (en función de lo logro de la/s Unidad/es de Competencia)			

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN			
EVIDENCIA	Producto		
METODOLOGÍA/ TÉCNICA	<ul style="list-style-type: none"><li>Estudio de casos.</li></ul>		
Situación Evaluativa			
El Estudiante, de manera individual, deberá resolver una problemática planteada por el profesor, utilizando su base algorítmica y las herramientas propias del lenguaje JavaScript, entregadas durante el semestre.			
Medio	De ejecución Práctica	Ambiente de Evaluación	Laboratorio PC. Presencial
Instrumento	Rúbrica		
	Individual		

Antonio Salinas	28/11/22	Rodrigo Alarcón Mandujano	
Docente Diseñador	Fecha	Validador Técnico Carrera	Validador Unidad Curricular

<b>Condición de la evaluación</b>	Evaluación individual, en la que cada Estudiante debe entregar al final del periodo determinado, la solución mediante un medio electrónico (Plataforma Replit)
<b>Duración</b>	80 minutos
<b>Fecha de la Evaluación</b>	12/12/22

## PRESENTACIÓN DE LOS ANTECEDENTES

Nombre del Caso: **“Sorteo de Juego de azar Loto (Caso Ficticio)”**

### Antecedentes

- La institución “Polla Chilena de Beneficencia” busca modernizar sus sistemas de realizar juegos online, y por tanto ha solicitado al CFT Región de Valparaíso que realice un prototipo funcional para que se pueda simular jugadas y luego obtener los resultados de los intentos jugados, para lo que se debe considerar
- 1.- Un formulario con un input que permita almacenar un nombre autogenerado (Ej. Jugador 1)
- Considerar 6 inputs más, para almacenar los 6 números que jugará cada usuario. Éstos deben generarse de forma aleatoria, entre 1 y 42, considerando que no puede haber repeticiones.
- Cada jugada debe ser almacenada en un objeto como el que se muestra a continuación:

```
{
  jugador: "jugador_1",
  n1: 6
  n2: 12
  n3: 18
  n4: 21
  n5: 27
  n6: 36
}
```

- Deberá entregar la opción de terminar la ronda de jugadores con un botón “terminar” y que además realice el sorteo. Debe considerar, al igual que en cada jugada, que los números deben generarse de forma aleatoria.
- Como resolución de la ronda de juegos, debe informar :
  - Cantidad de jugadores con terna
  - Cantidad de jugadores con cuaterna
  - Cantidad de jugadores con quina
  - Cantidad de jugadores con 6 números categoría Loto.

Antonio Salinas	28/11/22	Rodrigo Alarcón Mandujano	
Docente Diseñador	Fecha	Validador Técnico Carrera	Validador Unidad Curricular

## INSTRUCCIONES GENERALES A DESARROLLAR POR EL ESTUDIANTE

### Aspecto técnico:

- El estudiante debe desarrollar una aplicación informática basada en un problema planteado y las formas de abordarlo, demostrando la capacidad analítica, reforzada durante el semestre.
- El Estudiante deberá documentar cada bloque de código desarrollado, según la funcionalidad y relevancia dentro del proyecto, demostrando rigurosidad respecto de la elaboración de software según estándares de la industria. De la misma forma, el Estudiante deberá respetar los estándares de escritura de código (indentación y estándares de nomenclatura de variables, como Camel Case, Kebab Case o Doble Camel Case.)
- En el desarrollo de la solución planteada por el estudiante se deben incluir las estructuras propias del lenguaje JavaScript, como variables, constantes, variables de ámbito, sentencias, condicionales, bucles, iteradores, funciones, objetos y constructores. De forma adicional deberá aplicar los conocimientos entregados para el manejo del DOM.
  - **Problema en el contexto del caso:** La dificultad de la solución que debe ser propuesta por el alumno, radica principalmente en la abstracción que mantiene su forma de resolución de problemas lógicos y matemáticos; y que éstos sean plasmados en una solución informática. Por tanto, el alumno debe ser capaz de aplicar los conocimientos adquiridos durante el semestre, para presentar los datos en pantalla, haciendo los cálculos necesarios y que además, la presentación de los mismos sean legibles desde la visión del usuario.

### Aspecto formal:

- La evaluación será desarrollada de manera individual, durante el periodo de 80 minutos.
- El estudiante debe crear una nueva rama en el repositorio que ha trabajado durante el semestre (Gitlab/Github), de acceso público y con el nombre "EV\_FINAL\_DDS\_2022"
- Dentro del proyecto creado, deberá respetar la estructura por defecto del proyecto y desarrollar la lógica del programa dentro del archivo "scripts.js".
- Al finalizar la evaluación el Estudiante deberá crear un link para compartir su proyecto, el que será enviado al docente, vía email, para su evaluación. Este envío, deberá tener lugar dentro de la hora señalada para la evaluación.

Antonio Salinas	28/11/22	Rodrigo Alarcón Mandujano	
Docente Diseñador	Fecha	Validador Técnico Carrera	Validador Unidad Curricular

PUNTAJE DE LA EVALUACIÓN			
Puntaje total	60	Nota	7,0
Puntaje mínimo aprobación	36	Nota	4,0

Antonio Salinas	28/11/22	Rodrigo Alarcón Mandujano	
Docente Diseñador	Fecha	Validador Técnico Carrera	Validador Unidad Curricular

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Se evalúa a través de **Rúbrica**

Aspectos a Evaluar	COMPLETAMENTE LOGRADO 3	LOGRADO 2	PARCIALMENTE LOGRADO 1	NO LOGRADO/ NO OBSERVADO 0	Relev x1 -x2 – x3	Pje	Observación
1. Utiliza variables y constantes	El estudiante es capaz de utilizar variables y constantes sin errores	El estudiante es capaz de utilizar variables y constantes con imprecisiones que no afectan el comportamiento del programa	El estudiante es capaz de utilizar variables y constantes, sin embargo, con errores que afectan el comportamiento del programa	El estudiante no es capaz de utilizar variables y constantes	X3	9	
2.- Reconoce estructuras de control	El estudiante es capaz de utilizar estructuras de control sin errores	El estudiante es capaz de utilizar estructuras de control con impresiones que no afectan el funcionamiento del programa	El estudiante es capaz de utilizar estructuras de control con impresiones que afectan negativamente el funcionamiento del programa	El estudiante NO es capaz de utilizar estructuras de control.	X3	9	
3.- Diferencia uso de funciones	El estudiante es capaz de utilizar funciones sin errores	El estudiante es capaz de utilizar funciones, con imprecisiones que no afectan el funcionamiento del programa	El estudiante es capaz de utilizar funciones, con imprecisiones que afectan negativamente el funcionamiento del programa	El estudiante NO es capaz de utilizar funciones	X3	9	
4.- Define herramientas para el manejo del DOM	El estudiante es capaz de utilizar el lenguaje para el manejo del DOM sin errores	El estudiante es capaz de utilizar el lenguaje para el manejo del DOM con imprecisiones, sin afectar el resultado de su código	El estudiante es capaz de utilizar el lenguaje para el manejo del DOM con impresiones que impactan negativamente el funcionamiento de su código	El estudiante NO es capaz de utilizar el lenguaje para el manejo del DOM	X3	9	

Antonio Salinas	28/11/22	Rodrigo Alarcón Mandujano	
Docente Diseñador	Fecha	Validador Técnico Carrera	Validador Unidad Curricular

5.- Identifica situaciones	El estudiante es capaz de identificar las situaciones planteadas en el caso e implementa las herramientas propias del lenguaje, sin errores	El estudiante es capaz de identificar las situaciones planteadas en el caso e implementa las herramientas propias del lenguaje con imprecisiones, que no afectan el funcionamiento del programa	El estudiante es capaz de identificar las situaciones planteadas en el caso e implementa las herramientas propias del lenguaje con imprecisiones que impactan el funcionamiento del programa, negativamente	El estudiante NO es capaz de identificar las situaciones planteadas en el caso e implementar las herramientas propias del lenguaje.	X3	9	
6.- Aplica Indentación del código	El estudiante indenta su código, de manera que éste es legible en bloques y aspectos	El estudiante indenta su código, sin embargo, se mantiene parcialmente legible en bloques y aspectos	El estudiante mantiene indentación del código, sin embargo, no es posible apreciar la estructura de bloques y aspectos.	El estudiante NO indenta su Código	X2	6	
7.- Usa estándares de variables	El estudiante mantiene un estándar de variables dentro todo el código.	El estudiante mantiene más de un estándar de variables dentro todo el código.	El estudiante mantiene deficientemente estándares de variables dentro del código.	El estudiante NO mantiene estándares de variables dentro del código.	X2	6	
8.- Produce Documentación del código	El estudiante documenta su código durante cada proceso del programa	El estudiante documenta su código, sin embargo, existen secciones sin documentación	El estudiante documenta parcial o deficientemente su código	El estudiante NO documenta su código.	X1	3	
<b>PUNTAJE TOTAL</b>						<b>60</b>	

## ANEXO 1.

Para el caso de las rúbricas los descriptores deben ser específicos para cada aspecto a observar

EJEMPLO DE UNA DESCRIPCIÓN GENÉRICA POR NIVEL PARA UNA ESCALA DE VALORACIÓN			
COMPLETAMENTE LOGRADO	LOGRADO	PARCIALMENTE LOGRADO	NO LOGRADO
Se observa dominio y comprensión del aspecto a observar y lo desarrolla cumpliendo con todos los aspectos de forma y estructura solicitados.	Se observa un grado menor de dominio en el aspecto a observar y lo desarrolla cumpliendo con todos los aspectos de forma y estructura solicitados.	Demuestra poco dominio y comprensión del aspecto a observar, y lo desarrolla cumpliendo con los aspectos de forma y/o estructura solicitados.	No demuestra dominio y comprensión del aspecto a observar, cumpliendo con los aspectos de forma y/o estructura solicitados.

Antonio Salinas	28/11/22	Rodrigo Alarcón Mandujano	
Docente Diseñador	Fecha	Validador Técnico Carrera	Validador Unidad Curricular