



## Reglamento de evaluación de la competencia

---

1. La competencia se evaluará basado en 3 criterios.
  - a. Requerimientos funcionales (70%)
  - b. Requerimientos no funcionales (30%)
  - c. Puntos extra. (20%)
2. Los **requerimientos funcionales** se evaluarán mediante la revisión de casos de prueba correspondientes a los requerimientos descritos en el reto.
  - a. Son evaluados por los QA's durante la competencia.
  - b. Todos los QA's poseen la misma documentación y revisarán los requerimientos que los equipos soliciten al inicio de cada ventana de prueba.
3. Las **ventanas de prueba** se efectuarán cada 2 horas y los equipos deberán solicitar a los QA's que los tomen en cuenta para la revisión.
  - a. 15 minutos antes de iniciar cada ventana de pruebas encargados del evento notificarán a todos los equipos y se activará un formulario de drive para que los equipos que desean realizar pruebas se inscriban.
  - b. Este formulario creará una lista, la cuál será utilizada por el equipo de QA, que realiza las pruebas para ir llamando equipo por equipo y así evitar cuellos de botella.
  - c. Se utilizará metodología de cola FIFO (first in- first out), así que si desea ser de los primeros equipos en ser evaluado esté pendiente de los tiempos de las pruebas.
  - d. Solo se podrá solicitar un espacio en la ventana de pruebas cuando **TODO el requerimiento esté desarrollado, pueden ser 1 o varios pero 100% desarrollados.** No se evaluarán casos de prueba sueltos a menos que sea un caso de prueba que ya fue evaluado y no obtuvo la totalidad de los puntos.

### Ejemplo

#### **Requerimiento funcional 1. Ejemplo1.**

Esto es un ejemplo del requerimiento funcional 1.



- i. Caso de prueba 1. *Completado*
- ii. Caso de prueba 2. *Completado*
- iii. Caso de prueba 3. *Completado*
- iv. Caso de prueba 4. *Completado*

***\*Ya está listo para ser revisado por los QA en la ventana de prueba.***

4. La sumatoria de todos los requerimientos funcionales constituye el 70% de la nota del reto. A continuación se describe el formato de evaluación:
- a. Un requerimiento posee un **peso**, según sea la complejidad y la importancia dentro del reto. Y está conformado por **Casos de Prueba**.
  - b. El peso del requerimiento se distribuye entre la totalidad de los casos de prueba, siendo el flujo básico del requerimiento el caso de prueba que posee más valor en %.
  - c. Los QA's van a determinar el **cumplimiento** de cada uno de los casos de prueba.
    - i. Cumple – obtiene 10 puntos
    - ii. Cumple una parte – obtiene 5 puntos
    - iii. No cumple – obtiene 0 puntos
  - d. Ver el siguiente ejemplo a continuación:

Requerimiento funcional 1. Ejemplo1. → Peso 4%			
Nombre	Peso	Cumplimiento	Puntos obtenidos
Caso de prueba 1: Flujo básico	2%	Cumple	10
Caso de prueba 2: Flujo alterno 1.	1%	Cumple	10
Caso de prueba 3: Flujo alterno 2.	1%	Cumple una parte	5
Total:			25pts
% obtenido:			3,5%

5. Los **requerimientos NO funcionales** se evaluarán por medio de una rúbrica de evaluación definida, y constituyen al 30% de la nota del reto.
- a. 10% será evaluado por representantes de la fundación
  - b. 10% por un jurado de la comunidad tecnológica de Costa Rica.



- c. 10% por expertos técnicos en la materia.
  - d. Solo serán evaluados los 5 mejores equipos al finalizar las horas de programación.
6. Los **puntos extra**, corresponden a un 20% extra que los equipos participantes podrán obtener durante la competencia. Se dividen en 2 partes:
- a. Módulos opcionales: consiste en desarrollar nuevas funcionalidades descritas como requerimientos opcionales, solo se podrá desarrollar esto si ya completó todos los **requerimientos funcionales** del módulo principal de la competencia.
    - i. No podrá acceder a este puntaje si no posee el visto bueno del Director de Programathon.
    - ii. El equipo podrá solicitar los requerimientos una vez finalizada la etapa anterior.
    - iii. Se califica de la misma manera que los **requerimientos funcionales**.
  - b. Actividades durante el evento: se realizarán actividades donde los equipos participantes podrán acceder a puntajes extra durante las horas de la competencia.