Metodología de Diseño - Problema 2

Evaluación

# Nota final del Problema 2

* **NiControl:** Nota de control de lectura (individual)
* **NiPre:** Nota individual de la presentación a preguntas del profesor (individual)
* **NiPar:** Nota de evaluación de pares dentro del grupo (individual)
* **NgPre:** Nota de la presentación evaluada por el profesor (grupal)
* **NgPar:** Nota de evaluación de pares de otros grupos (grupal)

**Nota Final Problema 2 = (NiControl + NiPre)\*30% + NgPre\*40% + NgPar\*10% + NiPar\*20%**

# 

# 

# Rúbrica Presentación Equipo

*(si no presenta alguna parte de la actividad tiene cero puntos en el criterio)*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo** | **Criterios de Evaluación** | **Logrado**  **(5 puntos)** | **Medianamente Logrado**  **(3 puntos)** | **No logrado**  **(1 punto)** |
| ¿Conoce el patrón de diseño? | Describir el problema genérico que aborda un patrón de diseño | Describe el problema con claridad y con sus propias palabras. Es capaz de ejemplificar- | Describe el problema según la definición canónica. No aporta ejemplos no construcciones propias. | No es capaz de describir el problema. |
|  | Describir la solución definida en el patrón de diseño utilizando diagrama de clases como apoyo | Describe la solución con claridad y con sus propias palabras. Identifica en el diagrama los tipos de entidades (clases) y sus responsabilidades. | Describe la solución según la definición canónica. No aporta ejemplos no construcciones propias. Utiliza el diagrama de referencia pero no especifica tipos de entidades ni responsabilidades. | No describe la solución del patrón seleccionado. |
| ¿Sabe aplicar el patrón de diseño? | Diseñar un requerimiento de cambio para un contexto dado que para ser resuelto necesite aplicar el patrón de diseño elegido  **\*Contexto dado: código de Extreme Fighter.** | El requerimiento propuesto plantea un problema de **mantenibilidad** (flexibilidad para el cambio) adecuado para el contexto dado, consistente con el tipo de problema del patrón identificado. | El requerimiento propuesto plantea un problema de **mantenibilidad** (flexibilidad para el cambio) , pero no se presenta su asociación con la problemática del patrón de diseño | El requerimiento no plantea un problema de mantenibilidad asociable al problema resuelto por el patrón seleccionado. |
|  | Diseñar la aplicación del patrón en el contexto dado | Se describe la aplicación del patrón en términos de sus clases y responsabilidades en el contexto dado. Se apoya usando diagramas de clases, pizarra y plumón, verbalmente o mostrando el código fuente, según su comodidad. | Se describe la aplicación diagramas de clases, pizarra y plumón, verbalmente o mostrando el código fuente, según su comodidad, pero la solución no está acoplada al código actual (no utiliza/modifica ninguna de las clases del contexto dado) | No se describe la aplicación del patrón con claridad, no es capaz de utilizar ninguno de los medios propuestos. |
|  | Implementar la aplicación del patrón de diseño en el contexto dado. | Se presenta en el código la implementación del patrón. Todas las clases, relaciones y métodos del patrón están presentes. | Se presenta en el código la implementación del patrón. No todas las clases, relaciones y métodos del patrón están presentes. | La mayoría de las clases y métodos del patrón están ausentes. |
|  | Demostrar en ejecución que la implementación del patrón resuelve el problema | La ejecución demuestra la flexibilidad otorgada por el patrón. Pueden hacerse modificaciones y el comportamiento es consistente con la solución propuesta por el patrón. | La ejecución demuestra que el patrón implementado funciona, pero no soporta correctamente la flexibilidad que el patrón debiera aportar. | La implementación no compila/no funciona. |
| BONUS:  ¿Puede asociar el patrón de diseño a los principios de diseño? | Identifica los principios de diseño (SOLID + Diseño orientado a Objetos + Acoplamiento/Cohesión) | Puede describir más de un principio de diseño en el que se sustenta el patrón, incluyendo el más importante (la abstracción más poderosa) | Puede describir a lo menos un principio de diseño. | No identifica ningún principio de diseño en la construcción del patrón. |

Total: 35 puntos.

# Rúbrica Presentación Equipo

# *(si no presenta alguna parte de la actividad tiene cero puntos en el criterio)*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo** | **Criterios de Evaluación** | **Logrado****(5 puntos)** | **Medianamente Logrado****(3 puntos)** | **No logrado****(1 punto)** |
| ¿Conoce el patrón de diseño? | Describir el problema genérico que aborda un patrón de diseño | Describe el problema con claridad y con sus propias palabras. Es capaz de ejemplificar- | Describe el problema según la definición canónica. No aporta ejemplos no construcciones propias. | No es capaz de describir el problema. |
|  | Describir la solución definida en el patrón de diseño utilizando diagrama de clases como apoyo | Describe la solución con claridad y con sus propias palabras. Identifica en el diagrama los tipos de entidades (clases) y sus responsabilidades. | Describe la solución según la definición canónica. No aporta ejemplos no construcciones propias. Utiliza el diagrama de referencia pero no especifica tipos de entidades ni responsabilidades. | No describe la solución del patrón seleccionado. |
| ¿Sabe aplicar el patrón de diseño? | Diseñar un requerimiento de cambio para un contexto dado que para ser resuelto necesite aplicar el patrón de diseño elegido **\*Contexto dado: código de Extreme Fighter.** | El requerimiento propuesto plantea un problema de **mantenibilidad** (flexibilidad para el cambio) adecuado para el contexto dado, consistente con el tipo de problema del patrón identificado. | El requerimiento propuesto plantea un problema de **mantenibilidad** (flexibilidad para el cambio) , pero no se presenta su asociación con la problemática del patrón de diseño | El requerimiento no plantea un problema de mantenibilidad asociable al problema resuelto por el patrón seleccionado. |
|  | Diseñar la aplicación del patrón en el contexto dado | Se describe la aplicación del patrón en términos de sus clases y responsabilidades en el contexto dado. Se apoya usando diagramas de clases, pizarra y plumón, verbalmente o mostrando el código fuente, según su comodidad. | Se describe la aplicación diagramas de clases, pizarra y plumón, verbalmente o mostrando el código fuente, según su comodidad, pero la solución no está acoplada al código actual (no utiliza/modifica ninguna de las clases del contexto dado) | No se describe la aplicación del patrón con claridad, no es capaz de utilizar ninguno de los medios propuestos. |
|  | Implementar la aplicación del patrón de diseño en el contexto dado. | Se presenta en el código la implementación del patrón. Todas las clases, relaciones y métodos del patrón están presentes. | Se presenta en el código la implementación del patrón. No todas las clases, relaciones y métodos del patrón están presentes. | La mayoría de las clases y métodos del patrón están ausentes. |
|  | Demostrar en ejecución que la implementación del patrón resuelve el problema | La ejecución demuestra la flexibilidad otorgada por el patrón. Pueden hacerse modificaciones y el comportamiento es consistente con la solución propuesta por el patrón. | La ejecución demuestra que el patrón implementado funciona, pero no soporta correctamente la flexibilidad que el patrón debiera aportar. | La implementación no compila/no funciona. |
| BONUS:  ¿Puede asociar el patrón de diseño a los principios de diseño? | Identifica los principios de diseño (SOLID + Diseño orientado a Objetos + Acoplamiento/Cohesión) | Puede describir más de un principio de diseño en el que se sustenta el patrón, incluyendo el más importante (la abstracción más poderosa) | Puede describir a lo menos un principio de diseño. | No identifica ningún principio de diseño en la construcción del patrón. |

# 

# Total: 35 puntos.

# 

# Rúbrica Presentación Equipo

# *(si no presenta alguna parte de la actividad tiene cero puntos en el criterio)*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo** | **Criterios de Evaluación** | **Logrado****(5 puntos)** | **Medianamente Logrado****(3 puntos)** | **No logrado****(1 punto)** |
| ¿Conoce el patrón de diseño? | Describir el problema genérico que aborda un patrón de diseño | Describe el problema con claridad y con sus propias palabras. Es capaz de ejemplificar- | Describe el problema según la definición canónica. No aporta ejemplos no construcciones propias. | No es capaz de describir el problema. |
|  | Describir la solución definida en el patrón de diseño utilizando diagrama de clases como apoyo | Describe la solución con claridad y con sus propias palabras. Identifica en el diagrama los tipos de entidades (clases) y sus responsabilidades. | Describe la solución según la definición canónica. No aporta ejemplos no construcciones propias. Utiliza el diagrama de referencia pero no especifica tipos de entidades ni responsabilidades. | No describe la solución del patrón seleccionado. |
| ¿Sabe aplicar el patrón de diseño? | Diseñar un requerimiento de cambio para un contexto dado que para ser resuelto necesite aplicar el patrón de diseño elegido **\*Contexto dado: código de Extreme Fighter.** | El requerimiento propuesto plantea un problema de **mantenibilidad** (flexibilidad para el cambio) adecuado para el contexto dado, consistente con el tipo de problema del patrón identificado. | El requerimiento propuesto plantea un problema de **mantenibilidad** (flexibilidad para el cambio) , pero no se presenta su asociación con la problemática del patrón de diseño | El requerimiento no plantea un problema de mantenibilidad asociable al problema resuelto por el patrón seleccionado. |
|  | Diseñar la aplicación del patrón en el contexto dado | Se describe la aplicación del patrón en términos de sus clases y responsabilidades en el contexto dado. Se apoya usando diagramas de clases, pizarra y plumón, verbalmente o mostrando el código fuente, según su comodidad. | Se describe la aplicación diagramas de clases, pizarra y plumón, verbalmente o mostrando el código fuente, según su comodidad, pero la solución no está acoplada al código actual (no utiliza/modifica ninguna de las clases del contexto dado) | No se describe la aplicación del patrón con claridad, no es capaz de utilizar ninguno de los medios propuestos. |
|  | Implementar la aplicación del patrón de diseño en el contexto dado. | Se presenta en el código la implementación del patrón. Todas las clases, relaciones y métodos del patrón están presentes. | Se presenta en el código la implementación del patrón. No todas las clases, relaciones y métodos del patrón están presentes. | La mayoría de las clases y métodos del patrón están ausentes. |
|  | Demostrar en ejecución que la implementación del patrón resuelve el problema | La ejecución demuestra la flexibilidad otorgada por el patrón. Pueden hacerse modificaciones y el comportamiento es consistente con la solución propuesta por el patrón. | La ejecución demuestra que el patrón implementado funciona, pero no soporta correctamente la flexibilidad que el patrón debiera aportar. | La implementación no compila/no funciona. |
| BONUS:  ¿Puede asociar el patrón de diseño a los principios de diseño? | Identifica los principios de diseño (SOLID + Diseño orientado a Objetos + Acoplamiento/Cohesión) | Puede describir más de un principio de diseño en el que se sustenta el patrón, incluyendo el más importante (la abstracción más poderosa) | Puede describir a lo menos un principio de diseño. | No identifica ningún principio de diseño en la construcción del patrón. |

# 

# Total: 35 puntos.

# Rúbrica Interrogación Individual Alumno

# *(si no responde o no se presenta tiene cero puntos en el criterio)*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Evaluación Individual** | **Criterios de Evaluación** | **Logrado****(5 puntos)** | **Medianamente Logrado****(3 puntos)** | **No logrado****(1 punto)** |
| Objetivo: apreciar aspectos generales de dominio de los temas. | Criterio 1: Precisión de respuestas | Responde lo justo y necesario, sin extenderse en el tiempo y atacando directamente lo preguntado |  | Se extiende más de lo necesario para llegar a la respuesta. |
|  | Criterio 2: Seguridad en las respuestas | Responde con seguridad y correctitud. | Responde correctamente pero con algunas vacilaciones. | No queda claro que está convencido de haber acertado a la respuesta. |

# 

# Total: 10 puntos.

# 

# 

# Rúbrica de evaluación de pares

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Item** | **Logrado (5 ptos)** | **Medianamente Logrado (3 ptos)** | **No Logrado (0 pto)** |
| **Compromiso** | Siempre cumple con las responsabilidades establecidas en el tiempo comprometido y con una calidad aceptable. Asiste a todas las reuniones de trabajo, o avisa que no puede por razones justificadas. | Algunas veces cumple con las responsabilidades establecidas en el tiempo comprometido y con una calidad aceptable. Asiste a la mayoría de las reuniones de trabajo. | No muestra interés o compromiso por participar de la actividad. -NO asiste a a las reuniones de trabajo. |
| **Proactividad** | Siempre se anticipa a los requerimientos, llegando preparado a las reuniones de trabajo y anticipándose a tomar responsabilidades. | Algunas veces se anticipa a los requerimientos, llegando preparado a las reuniones de trabajo y anticipándose a tomar responsabilidades. | Tiene una actitud infantil hacia el trabajo, preguntando “qué hay que hacer” o “qué tengo que hacer yo”, y evadiendo adquirir responsabilidades. |
| **Calidad** | Siempre entrega un trabajo de calidad aceptable, que no necesita grandes correcciones para ser integrado y entregado al profesor. | La calidad del trabajo es buena pero necesita correcciones para poder quedar al nivel del resto del equipo. | La calidad del trabajo es mala. Su parte debe corregirse mucho o debe rehacerse. |
| **Coordinación** | Siempre se preocupa por mantenerse en contacto con el equipo. Es muy fácil encontrarlo para coordinarse, o es quien inicia la coordinación del equipo. | La mayoría de las veces se mantiene en contacto con el equipo, pero es relativamente fácil de ubicar para coordinar. | º |

# Total: 20 puntos.

# 

# Escala de notas de la evaluación grupal

|  |  |
| --- | --- |
| Puntaje | Nota |
| 0 | 1 |
| 1 | 1,1 |
| 2 | 1,3 |
| 3 | 1,4 |
| 4 | 1,6 |
| 5 | 1,7 |
| 6 | 1,9 |
| 7 | 2 |
| 8 | 2,1 |
| 9 | 2,3 |
| 10 | 2,4 |
| 11 | 2,6 |
| 12 | 2,7 |
| 13 | 2,9 |
| 14 | 3 |
| 15 | 3,1 |
| 16 | 3,3 |
| 17 | 3,4 |
| 18 | 3,6 |
| 19 | 3,7 |
| 20 | 3,9 |
| 21 | 4 |
| 22 | 4,2 |
| 23 | 4,4 |
| 24 | 4,6 |
| 25 | 4,9 |
| 26 | 5,1 |
| 27 | 5,3 |
| 28 | 5,5 |
| 29 | 5,7 |
| 30 | 5,9 |
| 31 | 6,1 |
| 32 | 6,4 |
| 33 | 6,6 |
| 34 | 6,8 |
| 35 | 7 |

Escala de notas de la evaluación individual

|  |  |
| --- | --- |
| **Puntaje** | **Nota** |
| 0 | 1 |
| 1 | 1,5 |
| 2 | 2 |
| 3 | 2,5 |
| 4 | 3 |
| 5 | 3,5 |
| 6 | 4 |
| 7 | 4,8 |
| 8 | 5,5 |
| 9 | 6,3 |
| 10 | 7 |

Escala de notas de la evaluación de pares

|  |  |
| --- | --- |
| **Puntaje** | **Nota** |
| 0 | 1 |
| 1 | 1,3 |
| 2 | 1,5 |
| 3 | 1,8 |
| 4 | 2 |
| 5 | 2,3 |
| 6 | 2,5 |
| 7 | 2,8 |
| 8 | 3 |
| 9 | 3,3 |
| 10 | 3,5 |
| 11 | 3,8 |
| 12 | 4 |
| 13 | 4,4 |
| 14 | 4,8 |
| 15 | 5,1 |
| 16 | 5,5 |
| 17 | 5,9 |
| 18 | 6,3 |
| 19 | 6,6 |
| 20 | 7 |