



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE  
ESCUELA DE INGENIERÍA  
DEPARTAMENTO DE CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN  
IIC2143 – INGENIERÍA DE SOFTWARE 2022-1

---

# Presentación Final

PROYECTO SEMESTRAL  
ENTREGA: 17 DE JUNIO, 10:00.

---

## 1. Objetivos

- Presentar el proceso y resultados del trabajo semestral.
- Exponer la aplicación desarrollada durante el proyecto del curso.
- Reflexionar sobre las lecciones aprendidas durante el proyecto.

## 2. Entregables y Fechas

- Las presentaciones se realizarán los días 17 de Junio, 22 de Junio y 24 de Junio, siendo aleatoria la elección de qué día le toca a cada grupo.
- Si van a utilizar un PPT este deberá ser enviado a más tardar el 17 de Junio a las 10:00 en el formulario publicado en Canvas, presenten o no ese día.

## 3. Requisitos

La presentación debe tener una duración máxima de 10 minutos. Es ese tiempo, deben cumplir con los siguientes requisitos:

- Debe haber una descripción general de la aplicación con sus aspectos más destacados (~ 2 minutos)
- Deben mostrarse las principales épicas, eligiendo lo más significativo de su aplicación, cargándole información que se vea real (~ 4 minutos)
- Debe realizarse una reflexión sobre la experiencia de desarrollo (~ 2 minutos). Se debe comentar sobre:
  - La forma en que trabajaron como equipo, indicando qué habrían mejorado/que rescata.
  - El cumplimiento de los compromisos en cada Sprint
  - El desarrollo iterativo incremental.
  - El valor de la aplicación para futuros usuarios.

- Las cosas que **NO** se deben mostrar son las siguientes:
  - Mostrar, una a una, **todas** las prestaciones de la aplicación.
  - Gastar mucho tiempo en cosas **obvias** (hacer *login*, crear cuenta, etc) en lugar de ocupar ese tiempo en cosas *más interesantes* y que hacen su aplicación única.
  - Usar datos 'divertidos' en lugar de datos que **parezcan reales**.
  - Hablar demasiado rápido o de una forma que no se entienda.

Consideren que **todos los grupos presentarán un producto relativamente similar**. Intenten que su presentación sea dinámica! **Como una idea**, podrían presentar la aplicación como si fueran usuarios interactuando con ella, y al final de la presentación realizar la reflexión sobre la experiencia de desarrollo (aquí es donde puede usar un material de apoyo como PowerPoint).

## 4. Sugerencias

- Ensayar la presentación y demostración con anterioridad, ya que afectan en la calidad percibida del producto.
- Tanto la presentación como la demostración se deberían enfocar en los aspectos más destacables de su trabajo, considerando el proceso de desarrollo y en las funcionalidades logradas.
- Para la demostración es recomendable crear escenarios de usuarios que muestren las funcionalidades de su producto, en vez de listas cada una.
- Poblar su plataforma con datos que parezcan reales permiten visualizar de mejor manera como se comportaría su sitio en una situación normal.

## 5. Reglas

1. No es necesario que asistan a todas las presentaciones, solo a su módulo asignado. Específicamente, al comenzar el módulo deben estar presentes todos los integrantes de los grupos asignados para ese módulo. Atrasos injustificados significarán un descuento al grupo completo.
2. El orden de presentación será aleatorio dentro de cada módulo (sujeto a restricciones de toques con otras evaluaciones).
3. La presentación será interrumpida en caso de que dure más de 10 minutos.
4. Los grupos pueden retirarse de la sala una vez que terminen su presentación.
5. Todos los integrantes de un grupo deben asistir a su presentación. de no hacerlo sin una justificación válida implicaría la nota mínima para esta evaluación.

## 6. Política de integridad académica

Los alumnos de la Escuela de Ingeniería de la Pontificia Universidad Católica de Chile deben mantener un comportamiento acorde a la Declaración de Principios de la Universidad. En particular, se espera que mantengan altos estándares de honestidad académica. Cualquier acto deshonesto o fraude académico está prohibido; los alumnos que incurran en este tipo de acciones se exponen a un Procedimiento Sumario. Es responsabilidad de cada alumno conocer y respetar el documento sobre Integridad Académica publicado por la Dirección de Docencia de la Escuela de Ingeniería en el SIDING.

Específicamente, para los cursos del Departamento de Ciencia de la Computación, rige obligatoriamente la siguiente política de integridad académica. Todo trabajo presentado por un alumno para los efectos de la evaluación de un curso debe ser hecho individualmente por el alumno, sin apoyo en material de terceros. Por “trabajo” se entiende en general las interrogaciones escritas, las tareas de programación u otras, los trabajos de laboratorio, los proyectos, el examen, entre otros. Si un alumno copia un trabajo, obtendrá nota final 1.1 en el curso y se solicitará a la Dirección de Pregrado de la Escuela de Ingeniería que no le permita retirar el curso de la carga académica semestral. Por “copia” se entiende incluir en el trabajo presentado como propio partes hechas por otra persona. Obviamente, está permitido usar material disponible públicamente, por ejemplo, libros o contenidos tomados de Internet, siempre y cuando se incluya la referencia correspondiente. Lo anterior se entiende como complemento al Reglamento del Alumno de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Por ello, es posible pedir a la Universidad la aplicación de sanciones adicionales especificadas en dicho reglamento.