



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE
ESCUELA DE INGENIERÍA
DEPARTAMENTO DE CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN
IIC2143 – INGENIERÍA DE SOFTWARE 2024-2

Revisión y Presentación Final

PROYECTO SEMESTRAL
ENTREGA: 17 de Noviembre, 23:59 ¹

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 19, 21, 22, 26, 28 y 29 de Noviembre, siendo aleatoria la elección de qué día le toca a cada grupo, se avisará el día de cada uno.
- El día 17 a las 23:59 se bloquearan los repos, no se podrá realizar *push* de nuevos *commits*, es decir, el último previo a la hora indicada será el que se evaluara como RF.

3. Requisitos

La presentación debe tener una duración máxima de 7 minutos. En ese tiempo, deben cumplir con los siguientes requisitos:

- **Descripción general.** Debe haber una descripción general de la aplicación con sus aspectos más destacados (~ 1 minuto)
- **Principales épicas.** Deben mostrarse las principales épicas, eligiendo lo más significativo de su aplicación, tal que la información cargada luzca como datos reales (~ 5 minutos)
- **Reflexión.** Debe realizarse una reflexión sobre la experiencia de desarrollo (~ 1 minuto). Se debe comentar sobre:
 - La forma en que trabajaron como equipo, indicando qué habrían mejorado/que rescatan.
 - El cumplimiento de los compromisos en cada Sprint.

¹Esta fecha corresponde unicamente a la RF

- El desarrollo iterativo incremental.
- El valor de la aplicación para futuros usuarios.
- Es importante que las personas que presentarán se expresen con claridad durante su exposición, para poder evaluarlas de manera adecuada.

Además, 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 que su aplicación sea única.
- Usar datos “divertidos” en lugar de datos que **parezcan reales**.
- Usar tecnicismos.

Nota: La presentación debe realizarse desde la página en *Render*, caso contrario deberán explicar justificadamente por qué presentarán desde *localhost*.

Consideren que **todos los grupos presentarán un producto relativamente similar**. Intenten que su presentación sea dinámica!

4. Sugerencias

- Ensayar la presentación y demostración con anterioridad, ya que afectan en la calidad percibida del producto.
- Pueden apoyarse con diapositivas para ilustrar más la presentación, pero esta no puede reemplazar a la demo de la página misma.
- 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 listar cada una.
- Poblar su plataforma con datos que parezcan reales permiten visualizar de mejor manera como se comportaría su sitio en una situación normal.
- Tener la pagina en render recargada antes para no perder tiempo al presentar porque se demore en cargar.
- Pensar que la presentación es para un cliente.

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.
3. La presentación será interrumpida en caso de que dure más de 7 minutos.
4. La asistencia de todas las personas del grupo a su presentación es obligatoria. La ausencia sin una justificación válida resultará en la nota mínima para esta evaluación.
5. Cada integrante del grupo debe participar activamente en la presentación.

6. Rúbricas

Para la Revisión Final, los puntos a evaluar son:

- 6 Ptos. Completitud de las Features
- 6 Ptos. Calidad de las Features
- 4 Ptos. Enfoque en valor para usuarios
- 4 Ptos. Vistas de la aplicación

Para la Presentación, los puntos a evaluar son:

- 10 Ptos. Descripción general de la aplicación
- 10 Ptos. Principales épicas
- 8 Ptos. Reflexión
- 2 Ptos. Tiempo

7. Política de integridad académica

Los/as estudiantes 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/as estudiantes que incurran en este tipo de acciones se exponen a un Procedimiento Sumario. Es responsabilidad de cada estudiante conocer y respetar el documento sobre Integridad Académica publicado por la Dirección de Docencia de la Escuela de Ingeniería.

Específicamente, para los cursos del Departamento de Ciencia de la Computación, rige obligatoriamente la siguiente política de integridad académica. Todo trabajo presentado por un/a estudiante para los efectos de la evaluación de un curso debe ser hecho individualmente por el/la estudiante, 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.

En particular, si un/a estudiante copia un trabajo, o si a un/a estudiante se le prueba que compró o intentó comprar 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. En caso de que corresponda a “copia” a otros estudiantes, la sanción anterior se aplicará a todos los involucrados. En todos los casos, se informará a la Dirección de Pregrado de la Escuela de Ingeniería para que tome sanciones adicionales si lo estima conveniente.

También se entiende por copia extraer contenido sin modificarlo sustancialmente desde fuentes digitales como Wikipedia o mediante el uso de asistentes inteligentes como ChatGPT o Copilot. Se entiende que una modificación sustancial involucra el análisis crítico de la información extraída y en consecuencia todas las modificaciones y mejoras que de este análisis se desprendan. Cualquiera sea el caso, el uso de fuentes bibliográficas, digitales o asistentes debe declararse de forma explícita, y debe indicarse cómo el/la estudiante mejoró la información extraída para cumplir con los objetivos de la actividad evaluativa.

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 Estudiante de la Pontificia Universidad Católica de Chile (<https://registrosacademicos.uc.cl/reglamentos/estudiantiles/>). Por ello, es posible pedir a la Universidad la aplicación de sanciones adicionales especificadas en dicho reglamento.

Compromiso del Código de Honor

Este curso suscribe el Código de Honor establecido por la Universidad, el que es vinculante. Todo trabajo evaluado en este curso debe ser propio. En caso de que exista colaboración permitida con otros/as estudiantes, el trabajo deberá referenciar y atribuir correctamente dicha contribución a quien corresponda. Como estudiante es un deber conocer el Código de Honor (<https://www.uc.cl/codigo-de-honor/>)