**DuocUC**

**Escuela de Informática y Telecomunicaciones**

Escala de valoración: **Del modelo al código – ABP (Aprendizaje Basado en Problemas)**

|  |  |
| --- | --- |
| **DEY3101** | **Desarrollo Software Escritorio y Gestión** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Aspectos a evaluar** | **CL**  **(4 ptos.)** | **L**  **(2 ptos.)** | **PL**  **(1 pto.)** | **NL**  **(0 ptos.)** |
| Aprendizajes Actitudinales | | | | |
| 1-Logré cumplir con los plazos establecidos |  |  |  |  |
| 2- Fui capaz de aportar al desarrollo de las interfaces gráficas con críticas o aportes que considero fueron importantes |  |  |  |  |
| 3-Reconozco en mi compañero sus posibles debilidades y fortalezas |  |  |  |  |
| Aprendizajes Procedimentales | | | | |
| 4-Construí componentes que fueron incluidos en la entrega, ya que fueron creados con calidad, es decir, fueron diseñados y probados |  |  |  |  |
| 5-Analicé el o los modelos proporcionados para comprender que es lo que debía implementar |  |  |  |  |
| 6- Seguí el modelo planteado |  |  |  |  |
| Aprendizajes Conceptuales | | | | |
| 7-Utilicé el depurador del IDE empleado en el desarrollo, para detectar y corregir errores semánticos |  |  |  |  |
| 8-Empleé criterios basados en el concepto de usabilidad visto en la unidad |  |  |  |  |

Escala de Notas

|  |  |
| --- | --- |
| Puntaje | Nota |
| 32 ptos | 7.0 |
| 19 ptos | 4.0 |

La siguiente escala permite asociar el puntaje obtenido con una nota.

