

# Evaluación Formativa 1

Nombre: Lenguaje de programación

Sigla	Nombre Asignatura	Tiempo Asignado	% Ponderación
PGY2121	Desarrollo de Software y Escritorio	80 minutos	0

## 1. Situación evaluativa

X	Ejecución práctica		Entrega de encargo		Prueba escrita		Presentación
---	--------------------	--	--------------------	--	----------------	--	--------------

## 2. Agente evaluativo

	Heteroevaluación		Coevaluación	X	Autoevaluación
--	------------------	--	--------------	---	----------------

## 3. Tabla de Especificaciones

Resultado de Aprendizaje	Indicador de Logro (IL)	Ponderación Indicador Logro	Ponderación Indicador de Evaluación
RA1 Reconoce los componentes de una clase, sus atributos, métodos y objetos para dar solución que soporten los requerimientos de la	IL1.1.Utiliza los conceptos asociados a la programación orientada a objetos según las necesidades de la organización.	30%	30%
	IL1.2 Identifica las clases que intervienen en la solución a la programación orientada a objetos basado en un caso de negocios.	20%	20%
	IL1.3 Identifica los atributos, posibles comportamientos de una clase y sus modificadores de acceso para dar solución a las necesidades de la organización.	50%	50%

organización en el área de tecnologías de la información.			
Total		100%	100%

## 4. Instrucciones para el/la estudiante

### **Actividad: Identificar clases y objetos**

En esta actividad, los estudiantes en equipos de tres personas deberán identificar las entidades obtenidas del análisis del problema planteado, para definir una clase, sus atributos y métodos. Además, deberán entregar dos ejemplos de objetos de la clase definida.

#### **Paso 1**

El docente deberá distribuir los temas entre sus alumnos. Estos son:

- Un cliente que compra un celular en una tienda
- Un participante en una competencia de ciclismo
- Un auto que se vende en una automotora
- Una venta de una casa en una inmobiliaria
- Una mascota que se vacuna en una veterinaria
- Un sándwich que se vende en un negocio
- Una tarjeta de metro que compra un usuario
- Una compra de un pasaje en bus

#### **Paso 2**

Los alumnos reflexionarán sobre el tema propuesto y determinarán las entidades del problema. Luego, seleccionarán una entidad y definirán la clase.

#### **Paso 3**

Una vez definida la clase, determinarán 5 atributos y 3 métodos, que permitan solucionar de mejor manera el problema planteado.

#### **Paso 4**

Los alumnos crearán 2 objetos de la clase con datos lo más cercano a la realidad.

#### **Paso 5**

Se presentarán las propuestas de cada grupo. Se puede utilizar un ppt, word, diagrama o lo que se estime conveniente, que permita visualizar la solución de forma clara.

#### **Paso 6**

Se generará un debate de opiniones constructivas que permitan obtener las mejoras a la solución planteada. El docente será el mediador y los compañeros de curso aportarán sus ideas.

# Pauta de Evaluación

## Pauta tipo: Rúbrica

Categoría	% logro	Descripción niveles de logro
<b>Muy buen desempeño</b>	<b>100%</b>	Demuestra un desempeño destacado, evidenciando el logro de todos los aspectos evaluados en el indicador.
<b>Buen desempeño</b>	<b>80%</b>	Demuestra un alto desempeño del indicador, presentando pequeñas omisiones, dificultades y/o errores.
<b>Desempeño aceptable</b>	<b>60%</b>	Demuestra un desempeño competente, evidenciando el logro de los elementos básicos del indicador, pero con omisiones, dificultades o errores.
<b>Desempeño incipiente</b>	<b>30%</b>	Presenta importantes omisiones, dificultades o errores en el desempeño, que no permiten evidenciar los elementos básicos del logro del indicador, por lo que no puede ser considerado competente.
<b>Desempeño no logrado</b>	<b>0%</b>	Presenta ausencia o incorrecto desempeño.

Indicador de Evaluación	Categorías de Respuesta					Ponderación del Indicador de Evaluación
	Muy buen desempeño 100%	Buen Desempeño 80%	Desempeño aceptable 60%	Desempeño incipiente 30%	Desempeño no logrado 0%	
1. Utiliza los conceptos asociados a la programación orientada a objetos según las necesidades de la organización.	Crea todos los objetos asignando toda la información y mostrando los métodos requeridos	Crea todos los dos objetos, pero falta asignar información y muestra los métodos requeridos	Crea los dos objetos requeridos con la información, pero no muestra los métodos	Crea sólo un objeto asignando la información y mostrando los métodos	No crea los objetos	<b>30%</b>
2. Identifica las clases que intervienen en la solución a la programación orientada a objetos basado en un caso de negocios.	Grafica todas las clases necesarias que intervienen en su solución		Grafica sólo una clase		No grafica clases	<b>20%</b>

3. Identifica los atributos, posibles comportamientos de una clase y sus modificadores de acceso para dar solución a las necesidades de la organización.	Identifica los 5 atributos y 3 métodos de forma correcta para dar solución a la problemática	Identifica atributos y métodos, pero falta un atributo y/o método	Identifica atributos y métodos, pero falta dos atributos y/o método	Identifica sólo los atributos o métodos	No identifica ni atributos ni métodos	50%
	Total					100%