Pontificia Universidad Católica de Chile Escuela de Ingeniería Departamento de Ciencia de la Computación



IIC2343 - Arquitectura de Computadores (II/2018)

Rúbrica general

En este documento se presenta la rúbrica general para la evaluación de las tareas. Esta se complementa con la pauta, es decir, sirve para entender la distribución de puntaje utilizada para cada evaluación según su tipo (teórica, programación, práctica) más que para ver lo que se esperaba de cada pregunta (detallado en la pauta correspondiente).

Rúbrica - Parte teórica

Cada pregunta tendrá un porcentaje de logro según la respuesta dada y el resultado esperado. A continuación, el desglose:

- 1. 100%: Aplica para la respuesta que está correcta y posee un desarrollo o explicación que la sustente.
- 2. **67%:** Aplica para la respuesta que se acerca a lo esperado, pero posee detalles menores incorrectos o no justificados.
- 3. **33%:** Aplica para la respuesta que tiene algunos de los elementos esperados, pero con errores considerables.
- 4. **0%:** Aplica para la respuesta que está completamente errada, en blanco o simplemente no justificada o desarrollada.

Rúbrica - Parte programación

En las tareas de programación, se evaluará que se aprueben correctamente los *tests* preestablecidos, tomando en consideración los supuestos que hayan hecho en el desarrollo de su programa.

Se tendrá un total de **6 puntos**, los que serán distribuidos equitativamente dependiendo de la cantidad de tests que se realicen, es decir, para n tests, cada uno otorgará un total de $\frac{6}{n}$ puntos. Por otra parte, de este puntaje total se asignará un porcentaje a partir de la siguiente lógica:

- 1. **100%:** Aplica para el *test* que obtiene el resultado esperado y justificado por sus supuestos a través de un README.
- 2. **67%:** Aplica para el *test* que obtiene un resultado con un solo error, o bien que tiene una respuesta correcta en base a sus supuestos, pero no justificada con un README.
- 3. 33%: Aplica para el test que obtiene un resultado con solo dos errores.
- 4. **0%:** Aplica para el *test* con más de dos errores, que no retorna nada o que causa un error en la ejecución.

La cantidad de tests a utilizar va a depender de los casos que se requieran abordar en su programa.

Además de lo anterior, se castigarán con la nota mínima los siguientes casos:

- Tareas que retornen resultados de forma arbitraria sin realizar el procedimiento esperado.
- Tareas con código malicioso que le generen un perjuicio intencional al computador del corrector.

Rúbrica - Parte práctica

En las tareas prácticas, se evaluarán dos elementos:

- 1. Que el código use los elementos pedidos y tenga el comportamiento deseado.
- 2. Que logre pasar correctamente *tests* preestablecidos, tomando en consideración los supuestos que hayan hecho en el desarrollo de su programa.

Se tendrá un total de 6 puntos distribuidos de la siguiente forma:

- Formalidad (2 puntos): Se debe evaluar que los componentes pedidos usen las entradas y salidas pedidas en el enunciado (-0,5 puntos por cada falta), que entreguen los .bit si es que fueron pedidos (-1 punto si no están) y que la velocidad del *clock* corresponda a lo pedido (-0.5 puntos si no es así). Se restan hasta llegar a 0 puntos como cota mínima. 2 ptos.
- Tests (4 puntos): Para un total de N tests, cada uno tiene una asignación de $\frac{4}{N}$ puntos. Cada uno de estos puede tener uno de los siguientes porcentajes de logro: 100%, 67%, 33% y 0%. Este porcentaje será ponderado por el puntaje de cada test a criterio del ayudante según sus resultados.
- Código: Además de lo anterior, se revisarán los componentes pedidos. A menos que se indique lo contrario, no deben usar componentes externos o módulos de aritmética en su diseño. No seguir esto implica que el componente que lo usa es inválido, o sea, es símil a no entregarlo. Esto incidirá directamente en la corrección y puntaje de los tests.

Además de lo anterior, se castigarán con la nota mínima los siguientes casos:

- Los .bit compilados de su implementación no coinciden con los entregados, en caso de haber sido solicitados.
- Tareas que retornen resultados de forma arbitraria sin realizar el procedimiento esperado.