

## Facultad de Ingeniería y Ciencias Aplicadas Carrera Ingeniería de Software ISW2104 – Programación V Período 2021-1

## Proyecto de la asignatura ISW2104 - Programación V

## Objetivo:

Desarrollar el pensamiento computacional a través de la creatividad

## Descripción:

**Problema**: El estudiante debe buscar una solución a una problemática del mundo real y resolverlo usando herramientas de programación en Unity

El estudiante desarrollará un aplicativo que resuelva la problemática planteada, el aplicativo debe realizarse con programación en Unity.

Se debe presentar un informe del trabajo realizado:

- 1. Solución del problema
- 2. Diseño de la solución
- 3. Diagramas de clases
- 4. Diagramas de flujo
- 5. Código del Programa
- 6. Conclusiones y recomendaciones

El proyecto es grupal máximo 4 personas. Se adjunta la rúbrica.



Rúbrica para la evaluación del proyecto de la asignatura

	Excelente	Bueno	Regular	Insuficiente	No Presenta
Funcionalidad 20%	El programa realizado está completo y funciona correctamente	El programa realizado está completo, pero funciona parcialmente	El programa realizado no está incompleto y no funciona correctamente	El programa realizado está incompleto y no funciona.	No presenta
Creatividad 20%	El programa realizado es muy original y evidencia un grado de Creatividad excepcional por parte del estudiante.	El programa realizado se basa parcialmente en el diseño e ideas de otros. El aporte en Creatividad por parte del estudiante es mínimo.	No se evidencia ninguna Creatividad por parte del estudiante.	El programa realizado se basa totalmente en el diseño e ideas de otros. No se evidencia ninguna Creatividad por parte del estudiante.	No presenta
Programación 30%	El programa evidencia comprensión avanzada de bloques y procedimientos Utiliza apropiadamente las estructuras de control (secuencial, condicional, iterativa) Los hilos de Programación son lógicos y están bien organizados El programa está correctamente depurado	El programa demuestra comprensión de los bloques y de cómo estos funcionan en conjunto para alcanzar el resultado esperado Utiliza apropiadamente algunas estructuras de control (secuencial, condicional, iterativa) Los hilos de Programación son lógicos y están organizados El programa está depurado.	_ El programa demuestra alguna comprensión de los bloques y cómo éstos funcionan en conjunto Utiliza deficientemente las estructuras de control (secuencial, condicional, iterativa) Los hilos de Programación tienen poca organización El programa tiene una falla de Lógica.	El estudiante no demuestra comprensión alguna de los bloques y cómo éstos funcionan	No presenta
Conocimiento de la programación 20%	Proporciona explicaciones profundas, precisas y completas del diagrama y del código. Explica con precisión los requerimientos del sistema, puede realizar cambios correctamente.	Proporciona explicaciones claras del diagrama del diagrama y del código. Explica y responde de manera clara los requerimientos del sistema, realiza cambios del sistema de forma parcial.	Proporciona explicaciones superficiales del diagrama y del código. Explica y responde de manera superficial los requerimientos del sistema, tiene dificultad para realizar cambios al sistema.	Explica la información, de manera incorrecta o incompleta, malinterpreta la información no realiza cambios en el sistema.	No presenta
Informe 10%	El entregable está muy bien organizado y estructurado. El documento no presenta errores ortográficos ni gramaticales	El entregable está bien organizado y estructurado. El documento no presenta errores ortográficos ni gramaticales.	Trata de que el entregable está organizado y estructurado. El documento presenta errores ortográficos y gramaticales	El documento presenta errores ortográficos y gramaticales, no tiene una buena presentación.	No presenta