

Evaluación Final Transversal Información General

Sigla	Nombre Asignatura	Tiempo Asignado	% Ponderación
FPY1101	Fundamentos de Programación	7h	40%

Situación evaluativa¹

X Ejecución práctica

Entrega de encargo

Prueba escrita

Presentación

Descripción

Esta es una evaluación que corresponde a una **ejecución práctica** y tiene un 40% de ponderación sobre la nota final de la asignatura. El **tiempo** para desarrollar esta evaluación es de 7 horas y se realiza de manera **individual** en **laboratorio de Pc.**

La evaluación consiste en desarrollar una aplicación en Python utilizando los conceptos de programación desarrollados durante la asignatura:

- Estructuras de entrada y salida
- Estructuras de decisión
- Estructuras de repetición
- Colecciones
- Funciones
- Manejo de archivos
- Uso de GitHub como repositorio de código

¹En el caso de prueba escrita no se incluirá los indicadores de evaluación de la tabla de especificaciones.



Situación Evaluativa 1:

2. Tabla de especificaciones

Capacidades y competencias

Desarrollar software seguro y de calidad, analizando el ciclo de vida de éste, según las características del proyecto, las mejores prácticas y estándares de la industria.

Resultado de Aprendizaje	Indicador de Logro (IL)	Indicador de Evaluación (IE)	Ponderación Indicador Logro	Ponderación Indicador de Evaluación
RA2 Desarrolla programas, utilizando un	IL 2.3 Programa estructuras de control y validación de acuerdo con las reglas de negocio planteadas.	IE 2.3.1 Programa estructuras de control y validación de acuerdo con las reglas de negocio planteadas.	10%	10%
lenguaje de programación, para dar solución a la	IL 2.4 Programa estructuras de repetición de acuerdo con los requerimientos para dar solución del	IE 2.4.1 Utiliza estructuras de decisión permitiendo al programa seguir cambiar su flujo de ejecución según el caso planteado.		10%
problemática planteada en el contexto del negocio.	caso planteado.	IE 2.4.2 Utiliza estructuras de repetición permitiendo al programa iterar las veces necesarias según el caso planteado.		10%
RA3 Construye estructuras de datos temporales, utilizando arreglos	IL 3.1 Identifica colecciones y arreglos que permitan el almacenamiento de datos según los requerimientos del problema planteado.	IE 3.1.1 Identifica colecciones y arreglos que permitan el almacenamiento de datos según los requerimientos del problema planteado.	10%	10%
para almacenar datos, con el fin de darle persistencia a éstos y trabajar con problemas que	IL 3.2 Utiliza arreglos y matrices para la inserción, eliminación, modificación y búsqueda de datos temporales para cumplir con los requerimientos del problema planteado.	IE 3.2.1 Utiliza arreglos y matrices para la inserción, eliminación, modificación y búsqueda de datos temporales para cumplir con los requerimientos del problema planteado.	10%	10%



necesiten guardar información temporalmente.	IL 3.3 Utiliza archivos para logar la persistencia de los datos de la aplicación según el caso planteado.	IE 3.3.1 Utiliza archivos para logar la persistencia de los datos de la aplicación según el caso planteado.	10%	10%
RA4 Modulariza programas, mediante funciones	IL 4.1 Utiliza librerías de sistema para la optimización del código según el caso planteado.	IE 4.1.1 Utiliza librerías de sistema para la optimización del código según el caso planteado.	10%	10%
con y sin parámetros, para simplificar y darle	IL 4.2 Programa funciones que permitan la reutilización de código según el problema planteado.	Programa funciones que permitan la reutilización de código según el problema planteado.	15%	15%
eficiencia a las soluciones construidas.	IL 4.3 Integra funciones invocadas desde el programa principal para dar solución al problema planteado.	Integra funciones invocadas desde el programa principal para dar solución al problema planteado.	15%	15%
			100%	100%