

**Lineamientos**

Entrega de trabajos máximo la fecha de entrega (trabajos tardíos no tiene valor).

Se tomará asistencia a clase, también participación en clase.

Se apoyara con dudas en horarios adecuados por medio del chat de Teams .

## Forma de evaluación

Período	Indicador	Evidencias	Instrumento	Puntaje
Primera evaluación parcial	Define el termino de encapsulamiento en el contexto de la POO correctamente			
	Diseña clases aplicando encapsulamiento (atributos, operaciones) atendiendo a un análisis de sustantivos	Conocimiento	Examen	50%
	Define y aplica polimorfismo y sobrecarga en clases con precisión	Desempeño	Escala estimativa	10%
	Diseña clases aplicando polimorfismo y sobrecarga adecuadamente.	Producto	Rúbrica	40%
	Diseña clases aplicando encapsulamiento, polimorfismo y sobrecarga,			
Segunda evaluación parcial	Aplica el patrón Observer para diseñar la arquitectura de una aplicación con interfaz gráfica de usuario, sin romper el encapsulamiento y ocultamiento de información.	Conocimiento	Examen	50%
		Desempeño	Escala estimativa	10%
		Producto		
			Rúbrica	40%
Evaluación ordinaria	Implementar los conceptos avanzados de los paradigmas orientados a objetos y orientado a eventos, utilizando el Lenguaje Unificado de Modelado y un lenguaje de programación orientado a objetos para desarrollar sistemas de software de mediana complejidad con interfaces gráficas de usuario	Conocimiento	Examen	50%
Producto		Rúbrica	50%	
Total			100%	
Evaluación extraordinaria		Conocimiento	Examen	50%
		Producto	Rúbrica	50%
		Total		
Evaluación a Título de suficiencia		Conocimiento	Examen	50%
		Producto	Rúbrica	50%
		Total		