

Universidad CENFOTEC



Escuela de:	<u>Software</u>
Código del curso:	<u>BISOFT-38</u>
Nombre del curso:	<u>Proyecto de Ing. de Software 4</u>
Sección:	<u>SCV2</u>
Periodo:	<u>Q02</u>
Docente facilitador:	<u>Clive Staples Lewis</u>

CONSIGNA DE Proyecto KMP

1. Datos generales de la actividad

Tipo de actividad:	Práctica		
Fecha de entrega:	27/02/2026 11:59PM	Valor porcentual:	7.5%
Formato de entrega:	PDF	Puntaje total:	100
Individual:	X	Grupal:	

2. Instrucciones generales

1. Lea cuidadosamente las instrucciones de la actividad, en caso de tener alguna duda puede consultar con el docente.
2. Esta actividad se desarrolla de manera individual o grupal (de acuerdo con lo especificado en los datos generales), cualquier intento de plagio será sancionado de acuerdo con el reglamento académico vigente.
3. Al completar la actividad, debe subir la solución en la plataforma Moodle en el formato, tiempo y espacio indicado por el docente.

3. Objetivos o competencias del curso que se evaluarán en la actividad de aprendizaje

Objetivo general o competencia del curso	Analizar la evolución y los principales componentes de las tecnologías de información y comunicación, reconociendo los elementos tecnológicos y sus elementos asociados, tanto físicos como lógicos, de Hardware y de Software para
---	---

	valorar la función de estas tecnologías puestas al servicio del ser humano.
Objetivos específicos o resultados de aprendizaje que se evalúan	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender los conceptos fundamentales sobre los que se sustentan los modelos de las tecnologías de información y comunicación. • Explicar el funcionamiento básico de las computadoras, de las redes de computadoras y de sus componentes.

4. Descripción de la actividad

Contexto: Coloque aquí una descripción sobre la actividad que deben realizar los estudiantes.

Instrucciones:

1. Elabore un diagrama general del programa que desarrollará, además las tablas de datos de entrada, salida, intermedios y constantes.
2. Elabore paso a paso el diagrama explicativo, debe contener todo lo abarcado en el curso.
3. Realice el diagrama de flujo de la solución del problema, tome en consideración que debe utilizar los elementos correctos según la función que vaya a desempeñar.
4. Utilice el programa Diagrams.net para la elaboración del diagrama de flujo.

5. Rúbrica

Esta actividad de aprendizaje será evaluada mediante la siguiente rúbrica:

Criterios de desempeño	Deficiente (1 punto)	Regular (2 puntos)	Bueno (3 puntos)	Excelente (4 puntos)
Objetivo y temática del proyecto	Incorpora el objetivo y temática del proyecto de manera inadecuada	Incorpora el objetivo y temática del proyecto de manera básica	Incorpora el objetivo y temática de forma adecuada	Incorpora el objetivo y temática del proyecto de forma clara, explícita y rigurosa
Implementación algorítmica con lógica-matemática	Relaciona la lógica-matemática en la implementación algorítmica de manera limitada e insuficiente	Relaciona la lógica-matemática en la implementación algorítmica de manera limitada y básica	Relaciona la lógica-matemática en la implementación algorítmica de manera adecuada	Relaciona la lógica-matemática en la implementación algorítmica de manera clara, amplia y suficiente
Diagramas de flujo y pseudocódigo de	Elabora los diagramas de flujo y pseudocódigos	Elabora los diagramas de flujo y pseudocódigos	Elabora los diagramas de flujo y pseudocódigos	Elabora los diagramas y pseudocódigos de

los algoritmos del programa	mal planteados y sin coherencia	de manera básica y poco coherentes	de manera adecuada	manera precisa y coherente
Elementos aritméticos, condicionales y algebraicos en la implementación del programa	Incorpora elementos aritméticos, condicionales y algebraicos de forma incorrecta y sin coherencia	Incorpora elementos aritméticos, condicionales y algebraicos de forma básica y poco coherente	Incorpora elementos aritméticos, condicionales y algebraicos de forma suficiente, pero le falta coherencia	Incorpora elementos aritméticos, condicionales y algebraicos de forma correcta y coherente
Desarrollo del programa	Desarrolla el programa de manera incompleta, no se tienen en cuenta las condiciones indicadas	Desarrolla el programa de manera completa y calcula lo que se pide con varios errores.	Desarrolla el programa de manera completa y calcula lo que se pide con algún error	Desarrolla el programa de manera completa y calcula lo que se pide sin errores
Funcionamiento del programa	Verifica la funcionalidad del programa por medio de casos de prueba de manera inapropiada y presenta múltiples errores	Verifica la funcionalidad del programa por medio de casos de prueba de manera elemental y presenta varios errores	Verifica la funcionalidad del programa por medio de casos de prueba de manera regular y presenta algún error	Verifica la funcionalidad del programa por medio de casos de prueba de manera apropiada y no presenta errores
Informe técnico	Elabora el informe técnico sin coherencia y sin orden	Elabora el informe técnico de manera coherente, pero está incompleto	Elabora el informe técnico de manera coherente, está completo, pero falta profundidad	Elabora el informe técnico de manera coherente, clara, amplia y está completo
Retroalimentación del docente	Incorpora la retroalimentación brindada por el docente de forma incoherente y escasa	Incorpora la retroalimentación brindada por el docente de manera básica	Incorpora la retroalimentación brindada por el docente de manera incompleta	Incorpora la retroalimentación brindada por el docente de manera clara y completa