

Pauta de Evaluación /Corrección

FORMA A

Sigla	Nombre Asignatura	horas semana
PGY2121	Desarrollo de Software y Escritorio.	2,5 h/semana 18

RÚBRICA

Categoría	Clave	% logro	Descripción
Excelente Dominio (ED)	(a)	100%	Dominio esperado para el indicador, se considera como el punto óptimo para cualificar como competente.
Alto Dominio (AD)	(b)	80%	Se observan pequeñas dificultades o errores para el completo dominio del indicador.
Dominio Aceptable (DA)	(c)	60%	Suficiencia de logro en el dominio del indicador, se considera como el mínimo aceptable para cualificar como competente.
Dominio en Proceso (DP)	(d)	30%	Se observan varias dificultades o errores para el dominio del indicador.
Dominio por conseguir (DC)	(e)	0%	Se observan un escaso, nulo o incorrecto dominio del indicador.

Indicador de Logro	Excelente Dominio	Alto Dominio	Dominio Aceptable	Dominio en Proceso	Dominio por conseguir
	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)
	100%	80%	60%	30%	0%
I. Dimensión: Realizando una adecuada codificación					
1. Codifica las clases necesarias para dar solución al problema planteado.	7.00 Realiza la codificación de las clases necesarias para dar solución al problema planteado sin errores en su sintaxis	5.60 Codifica menos del total, pero más de la mitad de las clases necesarias sin errores de sintaxis para dar solución al problema	4.20 Codifica menos del total, pero más de la mitad de las clases necesarias presentando errores de sintaxis, para dar solución al problema	2.10 Codifica menos de la mitad de las clases necesarias para dar solución al problema presentando errores en su sintaxis	0.00 No codifica las clases necesarias para dar solución al problema planteado

Pauta de Evaluación /Corrección

2. Utiliza las convenciones aprendidas para codificar las clases del software.	7.00 Utiliza sin errores las convenciones presentes en la codificación de la solución de software	5.60 Utiliza las convenciones presentando no más de 2 errores en la codificación	4.20 Utiliza las convenciones presentando no más de 4 errores en la codificación	2.10 Utiliza las convenciones presentando no más de 7 errores en la codificación	0.00 No utiliza convenciones
3. Utiliza sentencias de decisión y repetición para dar solución al problema planteado.	7.00 Utiliza sin errores todas las sentencias de decisión y repetición necesarias para dar solución al problema	5.60 Utiliza las sentencias de decisión y repetición presentando a lo más 3 errores en su sintaxis	4.20 Utiliza las sentencias de decisión y repetición presentando a lo más 5 errores en su sintaxis	2.10 Utiliza las sentencias de decisión y repetición presentando a lo más 7 errores en su sintaxis	0.00 No utiliza sentencias de decisión y/o repetición
4. Genera los objetos requeridos en el Main para dar solución al problema planteado.	7.00 Genera todos los objetos necesarios para dar solución al problema planteado				0.00 No genera los objetos requeridos en el Main
5. Construye los métodos customer necesarios para dar solución al problema planteado	7.00 Construye todos los métodos customer necesarios para dar solución al problema planteado	5.60 Construye a lo más 3 métodos customer necesarios para dar solución al problema planteado	4.20 Construye a lo más 2 métodos customer necesarios para dar solución al problema planteado	2.10 Construye a lo más 1 método customer necesario para dar solución al problema planteado	0.00 No construye los métodos customer necesarios para dar solución al problema planteado
II. Dimensión: Herencia					
6. Genera herencia y colaboración entre clases para dar solución al problema planteado. (R)	7.00 Hereda y colabora entre todas las clases necesarias para dar solución al problema planteado	5.60 Utiliza Herencia y Colaboración en más de la mitad, pero menos del total de las clases.	4.20 Utiliza herencia y colaboración en menos de la mitad de las clases necesarias	2.10 utiliza herencia y colaboración con errores en la codificación	0.00 No utiliza herencia o colaboración

Pauta de Evaluación /Corrección

7. Codifica las interfaces necesarias para dar solución al problema planteado.	7.00 Codifica correctamente las interfaces que permitan dar solución al problema planteado	5.60 Codifica las interfaces integrando más de la mitad y menos del total de los métodos abstractos y contantes	4.20 Codifica las interfaces integrando menos de la mitad del total de los métodos abstractos y contantes	2.10 Declara los métodos abstractos pero no son implementados en las clases no abstractas	0.00 No utiliza interfaces
III. Dimensión: Algoritmos					
8. Da solución al problema utilizando los algoritmos pertinentes.	7.00 Los algoritmos codificados solucionan el problema en su totalidad.	5.60 Presenta hasta 3 errores al codificar los algoritmos que den solución al problema planteado	4.20 Presenta hasta 5 errores al codificar los algoritmos que den solución al problema planteado	2.10 Presenta hasta 7 errores al codificar los algoritmos que den solución al problema planteado	0.00 No soluciona el problema planteado
9. Genera los objetos necesarios para dar solución al problema planteado.	7.00 Los objetos generados resuelven el problema en su totalidad.	5.60 Los objetos generados resuelven parcialmente el problema, sin presentar errores en su creación	4.20 Los objetos generados resuelven parcialmente el problema y presenta errores en su creación	2.10 Los objetos generados no resuelven el problema planteado	0.00 No genera los objetos necesarios para dar solución al problema
IV. Dimensión: Patrones de Diseño					
10. Utiliza el patrón de diseño MVC para codificar la solución de software	7.00 Codifica la solución, utilizando un patrón MVC correctamente	5.60 Codifica la solución, utilizando un patrón MVC presentando pequeños errores en su implementación	4.20 Codifica la solución implementando parcialmente un patrón MVC	2.10 Codifica la solución implementando solo una parte de un patrón MVC	0.00 No utiliza correctamente MVC para la solución codificada

PUNTAJES Y PORCENTAJES

Ítem	Puntaje	% Ponderación
Competencia Especialidad	70 puntos	100%

(*) Esta nota puede ser referida desde el proceso o evaluada en el ET.

Porcentaje corte nota 4,0	60 %
---------------------------	------