



RÚBRICA EXAMEN BIMESTRAL II

METODOLOGÍAS ÁGILES

(RRA20) - INGENIERÍA EN SOFTWARE

Patricio Michael Paccha Angamarca


Magister en ingeniería de software

Diplomado Superior De Cuarto Nivel En Gerencia Estratégica De Mercadeo

Ingeniero en Sistemas Informáticos Y Computación



RÚBRICA EXAMEN BIMESTRAL II



Elemento de evaluación	Descripción del elemto de evaluación	% Nota Bimestre I
Examen Bimestral	Examen Bimestral	25.0
Proyecto Bimestral	Proyecto Bimestral aplicando tópicos vistos en clase.	25.0
Workshop	Laboratorio teórico práctico	20.0
Tareas	Tareas, Deberes, consultas, reportes de prácticas de laboratorio fuera del aula.	15.0
Exposición Bimestral	Exposición Bimestral, exposición y evaluación formativa	15.0





RÚBRICA EXAMEN BIMESTRAL II



TIPO DE INSTRUMENTO: Examen del 2do Bimestre
Proyecto del 2do Bimestre

PERIODO ACADÉMICO: 2023-A

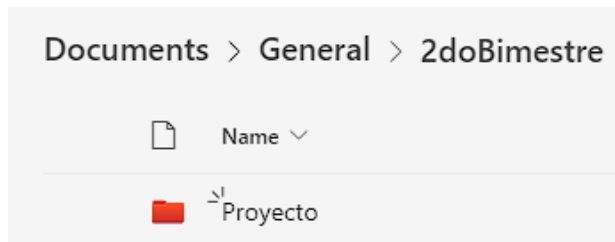
PUNTAJE: 5 Puntos (25%)

PUNTAJE: 5 Puntos (25%)

JUN.2023

OBLIGATORIO :

- Leer cuidadosamente el caso práctico de la presente rúbrica.
- La solución/proyecto examen debe ser subido al **Teams** en:



- **Se calificará** únicamente los exámenes/proyectos entregados dentro del tiempo definido.





RÚBRICA EXAMEN BIMESTRAL II

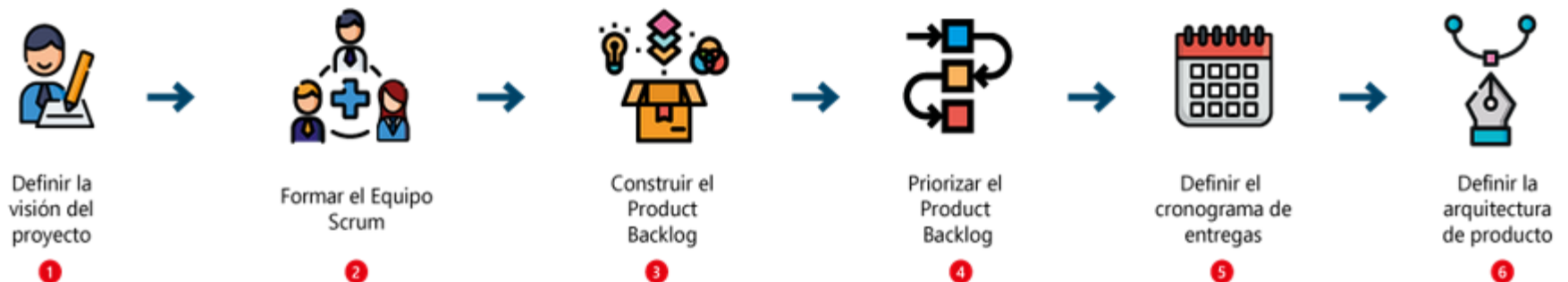
Esta rúbrica comprende dos secciones a evaluar.

- El **proyecto final**, es la parte práctica busca evidenciar el cumplimiento metodológico de técnicas y métodos para el uso de la **metodología Scrum**.
- El **examen**, es la parte teórica y se enfoca en el conocimiento conceptual de la **metodología Scrum** y será evaluado de forma oral.

PROYECTO FINAL:

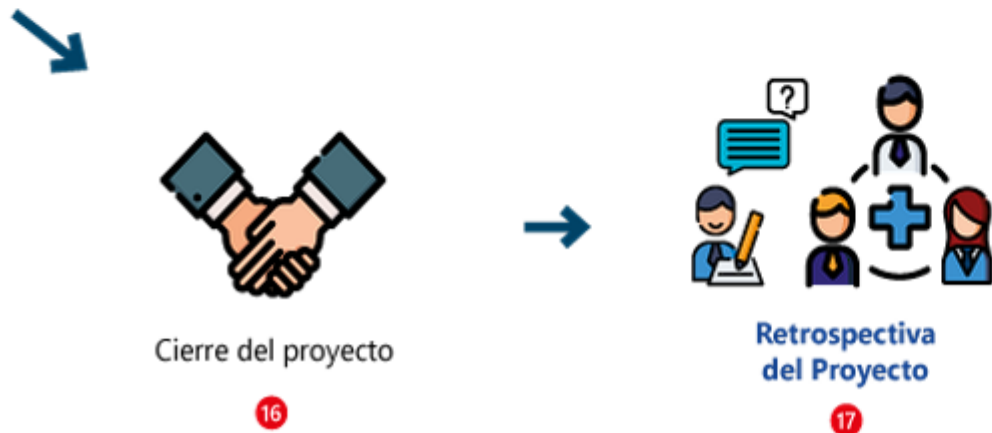
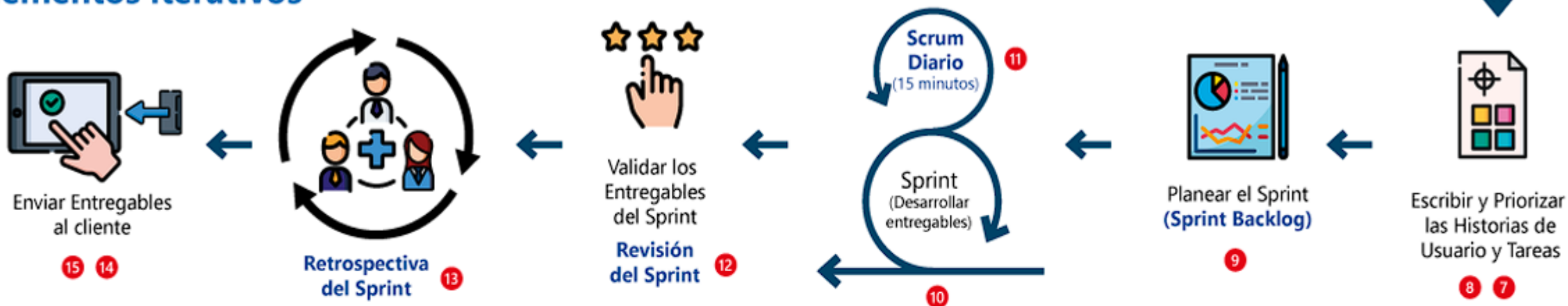
Crear un proyecto/solución con el nombre **Grupo## para cumplir con todo el ciclo de vida de un proyecto Scrum** y subirlo al teams cumpliendo:

1. Crear al menos un artefacto por etapa/paso según el ciclo de vida de un proyecto Scrum.
2. Usar Inteligencia artificial para cada una de las etapas/pasos. Agregar un archivo con todos los prompts usados por etapa.
3. Crear un **track de video (máx. 20 min)** donde se observe el trabajo cooperativo usando técnicas y métodos scrum. En el video se deben puntualizar/marca por cada etapa para realizar la calificación.





Elementos iterativos



NOTA:

Solo serán considerados aquellos artefactos que dispongan de evidencia de su construcción acorde a la **metodología scrum**.

No cumplir con las instrucciones : **-0.5 puntos x ítem**

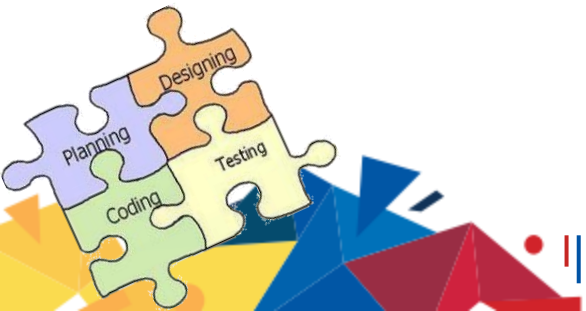


EXAMEN ORAL:

1. Exponer su participación(rol) en la implementación **para cumplir con todo el ciclo de vida de un proyecto Scrum.**

Usar y cumplir con los protocolos descritos para la defensa.

1. Preguntas teóricas referente a la metodología scrum.
2. Preguntas teóricas referente al **ciclo de vida de un proyecto Scrum**





La tradición y el prestigio de la Politécnica exigen que el comportamiento de sus miembros se encuadre en el respeto mutuo, la honestidad, el apego a la verdad y el compromiso con la institución.

Con tal antecedente, el presente Código de Ética define la norma de conducta de los miembros de la Escuela Politécnica Nacional:

RESPECTO HACIA SÍ MISMO Y HACIA LOS DEMÁS

- Fomentar la solidaridad entre los miembros de la comunidad.
- Comportarse de manera recta, que afirme la autoestima y contribuya al prestigio institucional, que sea ejemplo y referente para los demás.
- Respetar a los demás y en particular la honra ajena y rechazar todo tipo de acusaciones o denuncias infundadas
- Respetar el pensamiento, visión y criterio ajenos.
- Excluir toda forma de violencia y actitudes discriminatorias.
- Apoyar un ambiente pluralista y respetuoso de las diferencias.
- Convertir la puntualidad en norma de conducta
- Evitar el consumo de bebidas alcohólicas, tabaco, sustancias psicotrópicas o estupefacientes.

HONESTIDAD + VERDAD + COMPROMISO CON LA INSTITUCIÓN





RÚBRICA EXAMEN BIMESTRAL II

METODOLOGÍAS ÁGILES

INGENIERÍA EN SOFTWARE

Patricio Michael Paccha Angamarca

Magister en ingeniería de software

Diplomado Superior De Cuarto Nivel En Gerencia Estratégica De Mercadeo

Ingeniero en Sistemas Informáticos Y Computación