



RÚBRICA EXAMEN BIMESTRAL I


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 I



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 I



TIPO DE INSTRUMENTO: Examen del 1er Bimestre
Proyecto del 1er Bimestre

PERIODO ACADÉMICO: 2023-A

PUNTAJE: 5 Puntos (25%)

PUNTAJE: 5 Puntos (25%)

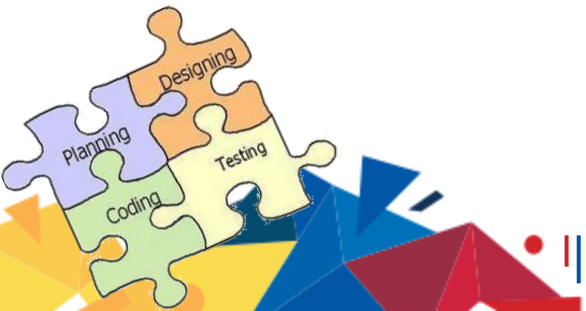
JUN.2023

OBLIGATORIO :

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

Documents > General > 1Bimestre > **Examen**

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





RÚBRICA EXAMEN BIMESTRAL I



Esta rúbrica comprende dos secciones a evaluar.

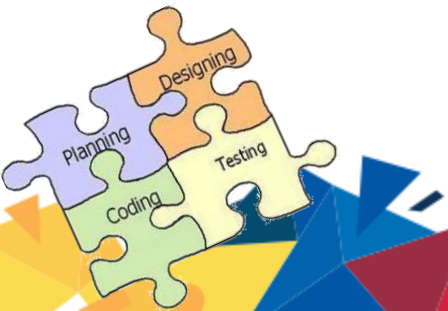
- El **proyecto**, es la parte práctica busca evidenciar el cumplimiento metodológico de técnicas y métodos para el uso de la metodología XP (eXtreme Programming).
- El **examen**, es la parte teórica y se enfoca en el conocimiento conceptual de las metodologías ágiles y será evaluado de forma oral.

INSTRUCCIONES / Proyecto del 1er Bimestre :

[1 punto por requerimiento]

1. Crear un proyecto/solución con el nombre **Grupo##**. Incluir al proyecto/solución:

- Incluir la presente rúbrica en su directorio/proyecto/solución.
- Crear el archivo **Vision.md** que describa la visión global del proyecto y define el tema, objetivos, alcance y requisitos generales del sistema a desarrollar.
- Crear el directorio **XP** con: **Planning, Designing, Coding y Testing**
- Dentro del directorio **XP**, crear el archivo **Team.md** con el nombre del grupo, sus integrantes y metáfora.
- Dentro del directorio **XP**, crear el archivo **Workflow.md** en el cual debe constar la sinergia entre fasesXP, roles (min. 4 roles), procesos y artefacto resultante del proceso. Cada fase de XP debe contener 3 artefactos como mínimo.





RÚBRICA EXAMEN BIMESTRAL I



Crear los **artefactos** descritos en el **Workflow** propuesto. Solo serán considerados aquellos artefactos que dispongan de evidencia de su construcción acorde a la metodología XP (eXtreme Programming); por lo tanto, crear un **track de video (máx. 3 min por artefacto)** donde se observe el trabajo cooperativo con el uso de técnicas y métodos de trabajo en equipo. Para el efecto:

2. Los artefactos y evidencia que corresponden a la fase de **Planning** deben estar en: **./XP/Planning**.
3. Los artefactos y evidencia que corresponden a la fase de **Designing** deben estar en: **./XP/ Designing**.
4. Los artefactos y evidencia que corresponden a la fase de **Coding** deben estar en: **./XP/ Coding**.
5. Los artefactos y evidencia que corresponden a la fase de **Testing** deben estar en: **./XP/ Testing**.

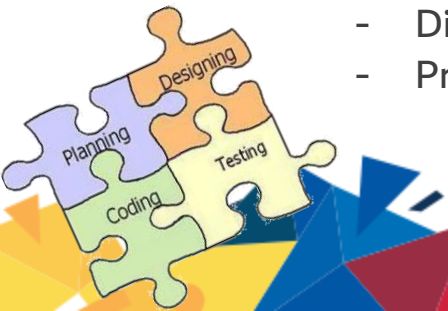
Aspectos obligatorios a considerar:

- Documento de estándares de programación
- Manual de usuario/configuración del sistema
- Historias de usuario y Tarjetas de tareas
- Plan de lanzamiento/liberación (Release plan)
- Diagrama conceptual
- Diagrama de UML
- Prototipos
- Código colectivo (GitHub)
- Integración de código
- Refactorización
- Pruebas unitarias
- Pruebas funcionales
- Criterios de aceptación
- Al menos 2 iteraciones

NOTA:

Si la aplicación tiene algún tipo de **crash**:
No cumplir con estas instrucciones :

-0.5 puntos por crash
-0.5 puntos por ítem





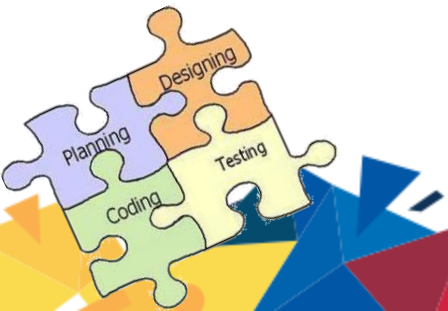
RÚBRICA EXAMEN BIMESTRAL I



INSTRUCCIONES / Examen del 1er Bimestre :

[1 punto por requerimiento]

1. Exponer la implementación de la metodología XP (eXtreme Programming) en el desarrollo de su proyecto/solución. Usar y cumplir con los protocolos descritos para la defensa.
2. Exponer su rol y actividades realizadas fundamentado en el marco de la metodología XP (eXtreme Programming) en el desarrollo de su proyecto/solución.
3. Pregunta teórica referente a las metodologías ágiles (expresión oral).
4. Pregunta teórica referente a la metodología XP (expresión oral).
5. Pregunta teórica de conocimiento conceptual de la metodología de desarrollo de software.





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.

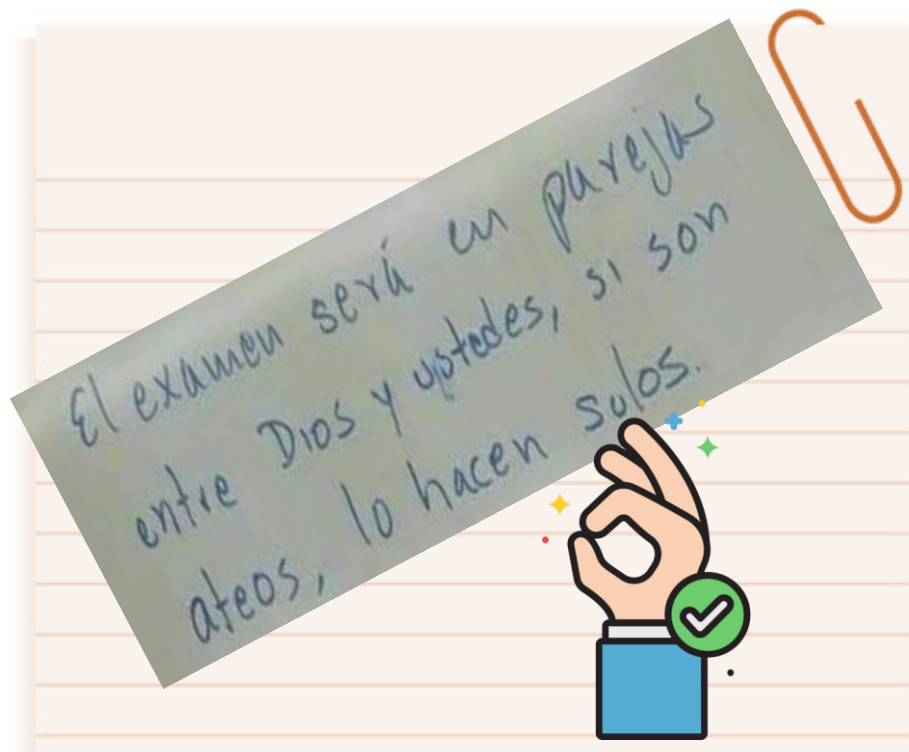
Con tal antecedente, el presente Código de Ética define la norma de conducta de los miembros de la Escuela Politécnica Nacional:

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

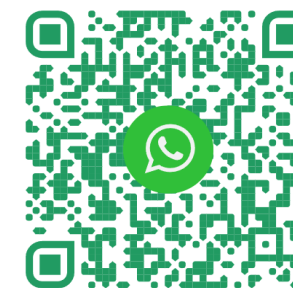




PROGRAMACIÓN I



CLASS ROOM



CLASS GROUP



AULA VIRTUAL

