SENA	**SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA** **SISTEMA INTEGRADO DE GESTION** **PROCESO EJECUCION DE LA FORMACION** **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

Regional: Quindío
Centro de formación: Comercio y Turismo

Programa de Formación: Técnico en Programación de software
Código del programa: 233104
Versión: 1

Competencia a Desarrollar: Desarrollar la solución de software de acuerdo con el diseño y metodologías de desarrollo.

Resultado de Aprendizaje: Interpretar la información técnica de diseño para la codificación del software.

Actividad de aprendizaje: Establecer requerimientos del cliente según los principios de POO.

Evidencia: Conocimiento: Conceptos de los principios de POO

Nombre del Aprendiz: _____ No. documento _____
Nombre del Instructor: _____ No. documento _____
Duración de la evaluación:

INSTRUCCIONES PARA EL DILIGENCIAMIENTO:

En el desarrollo de este instrumento se valorará la comprensión de los principios y las teorías vistas para el desarrollo de esta actividad y resultado de aprendizaje, así mismo deberán dar respuestas a las preguntas planteadas en este instrumento con base en lo visto durante la formación.

CUESTIONARIO

1. **¿Qué es un requerimiento?**

   a. Un principio de una condición
   b. Documento formalmente impuesto al inicio de un proceso
   c. Una descripción de una condición o capacidad que debe cumplir un sistema

2. ¿Cuáles son los tipos de requerimientos?

1._____
2._____

3. ¿Qué es POO?

a. Aplicación de software para implementar en entornos Windows
b. Es un paradigma de programación que usa objetos en sus interacciones para diseñar aplicaciones y programas informáticos.
c. Programación Orientada a Objetos

4. Cada elemento posee sus propias características y sus propios comportamientos, en POO a estos elementos se les conoce bajo el nombre de:

a. Propiedades
b. Objetos
c. Clases

5. En POO, a las características se les denominan:

a. Campos
b. Registros
c. Atributos

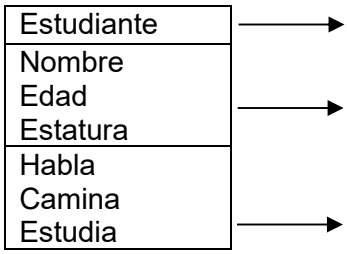
6. Las acciones o comportamientos de un objeto se denominan

a. Movimientos
b. Métodos
c. Polimorfismo

7. ¿Qué es una clase?

a. Una plantilla mediante el cual se crean los diferentes objetos requeridos para la solución del problema
b. Permite modelar entidades del mundo real
c. Es una de las principales características de un objeto

8. En el siguiente diagrama identifique la clase, el atributo y el método



LISTA DE CHEQUEO

No.	Aspecto	INDICADORES/FACTORES A EVALUAR	CUMPLE		Observaciones
			SI	NO	
1	Actitud Reflexión	El aprendiz participó de manera activa y colaborativa en la actividad de reflexión			
2	Actitud Contextualización	El aprendiz participó de manera activa y colaborativa en la actividad de contextualización			
3	Actitud Apropiación	El aprendiz participó en las actividades didácticas para la apropiación del conocimiento			
4	Actitud Apropiación	El aprendiz se presenta puntual a las actividades de aprendizaje			
5	Actitud Apropiación	El aprendiz evidencia un buen porte del uniforme durante el proceso de aprendizaje			
6	Actitud Apropiación Técnico	El aprendiz identifica los elementos fundamentales de la POO			
7	Actitud Apropiación Técnico	El aprendiz Identifica clases y atributos de un objeto			
8	Actitud Proyecto-transferencia	El aprendiz Identifica relaciones entre clases según los principios de POO en un proyecto de software			
9	Actitud Portafolio de evidencias	El aprendiz registra las evidencias en su portafolio con base en las fechas e instrucciones dadas por el instructor			

RESULTADOS: Aprobado ☐ Deficiente ☐

OBSERVACIONES-RECOMENDACIONES

Ciudad y fecha de aplicación del instrumento:

_____ _____

Firma del Aprendiz Firma Instructor