

Evaluación Sumativa 2: Modelo de caso de uso elaborado, con diagrama de caso de uso y la especificación del mismo

Autores y validadores

AUTOR(ES)	
Docente(s) elaborador(es)	Mauricio Torres Pizarro – La Serena
Diseñador Instruccional (si corresponde)	Camila Escobar Varas
VALIDADOR(ES)	
Instruccional	Jescica Puschel Oyaneder
Disciplinar	Área Informática y Telecomunicaciones
Operativo	Carlos Dides Far

Datos de los alumnos

Nombre de los alumnos	1.	1.	1.
	2.	2.	2.
	3.	3.	3.
	Apellido Paterno	Apellido Materno	Nombres
RUT			
Puntaje máximo	100	NOTA	
Puntaje obtenido			

Indicaciones generales

1. La nota 4.0 se obtiene logrando un 60% del puntaje total.
2. Utilice lápiz pasta en sus respuestas.
3. Preocúpese de la redacción, ortografía y legibilidad de sus respuestas.

Aprendizaje esperado y criterios de evaluación

Aprendizaje esperado: 2.1 Construye el modelo de comportamiento de sistemas utilizando casos de uso.

- 2.1.1 Considerando la simbología asociada a los diagramas de casos de uso.
- 2.1.2 clasificando los elementos de un caso de uso identificados en una problemática.
- 2.1.3 Esquematisando los diagramas de casos de uso.
- 2.1.4 Realizando la especificación de los diagramas de casos de uso.
- 2.1.5 Utilizando convenciones propias del tipo mensaje.

I. Presentación

Esta evaluación sumativa se realiza en conjunto con el Caso de Estudio de la asignatura, para de esta forma realizar una aplicación práctica de las competencias técnicas adquiridas por los estudiantes en la asignatura de Análisis y Diseño Orientado a Objetos (ADOO), en donde los estudiantes, en forma grupal (máximo 3 integrantes), deberán analizar una problemática y presentar posibles soluciones al caso dado.

Recuerda que la Evaluación Final de cada unidad será parte de la evaluación final de la asignatura. Por lo cual deberás participar en las actividades presenciales de clases y en las actividades propuestas fuera de la sala de clases (AAI).

II. Actividades

Para la siguiente evaluación es necesario que lean atentamente lo que se les solicita realizar, aplicando los conocimientos de la unidad e incorporando los resultados y correcciones de los dos talleres anteriores.

Recuerda apoyarte en el caso de la asignatura y los talleres anteriores.

Actividad N°1: Entreguen toda la información requerida de los dos talleres realizados y además desarrollen las especificaciones para cada caso de uso. Utiliza la siguiente plantilla, la cual puedes adaptar según la necesidad de lo que necesiten describir, reemplazando los nombres y la cantidad de actores por los involucrados.

Formato plantilla para especificaciones de uso:

Nombre Caso de uso:			
Requerimientos:			
Actores:			
Pre-Condición:			
Flujo básico:	Actor1	Actor2	Sistema
1			
2			
Flujo alternativo:	Actor1	Actor2	Sistema
FA1: 1.a			
Excepción:	Actor1	Actor2	Sistema
EXC1: 1.a			
Post-Condición:			

III. Instrumento de evaluación

Para verificar lo que han aprendido, luego de desarrollar esta evaluación, revise las respuestas o desarrollo de sus estudiantes a través de la siguiente rúbrica.

criterio	Desarrollo destacado (5 puntos)	Desarrollado (4 puntos)	En desarrollo (2 puntos)	Nivel inicial (0 punto)	Puntaje obtenido
Taller 1					
1. Confeccionar escenarios posibles a partir del caso.	Se confeccionan todos los escenarios posibles a partir del caso, con su respectiva descripción.	Se confeccionan algunos los escenarios posibles a partir del caso, con su respectiva descripción.	Se confeccionan algunos los escenarios posibles a partir del caso.	No se confeccionan todos los escenarios posibles a partir del caso.	
2. Identificar requerimientos a partir del caso.	Se identifican todos los requerimientos posibles a partir del caso para dar una solución.	Se identifican algunos requerimientos posibles a partir del caso.	La cantidad de requerimientos identificados es insuficiente para dar una solución.	No se identifican todos los requerimientos posibles a partir del caso.	

3.	Identificar actores posibles a partir del caso.	Se identifican todos los actores posibles a partir del caso.	Se identifican algunos actores posibles a partir del caso.	La cantidad de actores identificados es insuficiente para dar una solución.	No se identifican actores.	
4.	Identificar pre y post condiciones necesarias.	Se identifican todas las pre y post condiciones necesarias para dar la mejor solución.	Se identifican algunas pre y post condiciones necesarias.	La cantidad de pre y post condiciones necesarias identificadas es insuficiente para dar una solución.	No se identifican pre y post condiciones necesarias.	
5.	Aplicar correcciones u observaciones.	Aplica todas las observaciones de mejora o ajustes entregadas en la corrección del taller, mejorando lo elaborado en una primera oportunidad.	Aplica algunas observaciones de mejora o ajustes entregadas en la corrección del taller.	Aplica observaciones de mejora o ajustes, pero persisten errores de una primera entrega.	No aplica ninguna de las observaciones de mejora o ajustes entregadas.	
Taller 2		Desarrollo destacado (5 puntos)	Desarrollado (4 puntos)	En desarrollo (2 puntos)	Nivel inicial (0 punto)	Puntaje obtenido
1.	Identificar y utilizar clases, objetos, componentes en el diagrama.	Utiliza los símbolos correspondientes. Describe los elementos de cada componente.	Utiliza los símbolos correspondientes. No describe los elementos de cada componente o no lo hace en su totalidad.	Utiliza en forma errónea algunos símbolos. Describe los elementos en forma errónea.	No utiliza los símbolos correctos. No describe los elementos de cada componente.	
2.	Utilizar relaciones, inclusiones, extensiones, herencias, implementaciones, etc	Indica las relaciones de forma correcta. Indica roles, estereotipos, nombres y navegabilidad cuando corresponde.	Indica las relaciones de forma correcta. Omite elementos de especificación en la relación, cuando corresponde.	Indica algunas relaciones en forma errónea o Describe los elementos de estas relaciones en forma errónea.	No utiliza la simbología asociada a las relaciones.	
3.	Utilizar correctamente los símbolos como	Utiliza correctamente los símbolos de actores, fronteras y otros, como	Omite algunos símbolos adicionales.	Utiliza en su mayoría los símbolos en forma errónea.	No utiliza símbolos para describir estos elementos.	

complemento al modelo.	complemento al modelo.				
4. Diagramar de los diagramas de casos de uso	Diagramas ordenados y claros, que permiten una lectura clara y precisa al análisis y solución del a situación planteada.	Diagramas claros u ordenados, pero no ambos. A pesar de esto se puede ver un análisis y solución del a situación planteada.	Diagramas poco ordenados y claros que no permiten ver con facilidad un análisis y solución del a situación planteada	Diagramas desordenados, sucios o descuidados. No se logra ver ningún tipo de análisis o solución a la situación planteada.	
5. Aplicar correcciones u observaciones.	Aplica todas las observaciones de mejora o ajustes entregadas en la corrección del taller, mejorando lo elaborado en una primera oportunidad.	Aplica algunas observaciones de mejora o ajustes entregadas en la corrección del taller.	Aplica observaciones de mejora o ajustes, pero persisten errores de una primera entrega.	No aplica ninguna de las observaciones de mejora o ajustes entregadas.	
Especificaciones de casos de uso (ES2)	Desarrollo destacado (10 puntos)	Desarrollado (7puntos)	En desarrollo (4 puntos)	Nivel inicial (0 punto)	Puntaje obtenido
1. Generar la especificación de los diagramas de casos de uso solicitados	Especifica la totalidad de los diagramas de casos de uso solicitados respetando el formato de especificación establecido.	Especifica dos de los diagramas de casos de uso solicitados respetando el formato de especificación establecido.	Especifica uno de los diagramas de casos de uso solicitados respetando el formato de especificación establecido.	No especifica los diagramas de casos de uso solicitados o lo realiza en forma incompleta y sin respetar el formato de especificación establecido.	
2. Especificaciones o detalles adicionales	Se complementa el modelo con una especificación algorítmica, una descripción de caso de uso, modelos adicionales para mejorar el entendimiento de la solución, estos orientados al dominio.	Se utilizan notas, comentarios, modelos similares para especificar el mismo problema, para asegurar el entendimiento.	Se utilizan comentarios mínimos, no se hacen especificaciones adicionales.	No se agrega ningún elemento adicional.	

Lógica general de la solución (ES2)	Desarrollo destacado (10 puntos)	Desarrollado (7puntos)	En desarrollo (4 puntos)	Nivel inicial (0 punto)	Puntaje obtenido
1. Participantes, actores, clases, interfaces, enumeraciones, etc.	Son incluidos todos los elementos relacionados al problema, actores, clases, objetos, etc.	Se omiten algunos participantes de la problemática.	Se omite la mayoría de los participantes de la problemática.	No se reconoce a ningún participante de la problemática.	
2. Lógica de negocio o Dominio	Son incluidos los elementos que tienen relación con lograr la solución, por ejemplo: relaciones, métodos, casos de uso, mensajes, inclusiones, etc.	Se omiten algunos de estos elementos necesarios para la solución de la problemática.	Se omite la mayoría de estos elementos necesarios para la solución de la problemática.	No se reconoce a ningún elemento de la lógica de negocios de la problemática.	
3. Apreciación general.	El modelo alcanza los objetivos de la problemática entre un 80% a 100%	El modelo alcanza los objetivos de la problemática entre un 50% a 79%	El modelo alcanza los objetivos de la problemática entre un 11% a 49%	El modelo alcanza los objetivos de la problemática en menos de un 10%	
Puntaje obtenido					

Tabla de puntaje y nota:

Puntaje	Nota								
0	1	21	2,1	41	3,1	61	4,1	81	5,6
1	1,1	22	2,1	42	3,1	62	4,2	82	5,7
2	1,1	23	2,2	43	3,2	63	4,2	83	5,7
3	1,2	24	2,2	44	3,2	64	4,3	84	5,8
4	1,2	25	2,3	45	3,3	65	4,4	85	5,9
5	1,3	26	2,3	46	3,3	66	4,5	86	6
6	1,3	27	2,4	47	3,4	67	4,5	87	6
7	1,4	28	2,4	48	3,4	68	4,6	88	6,1
8	1,4	29	2,5	49	3,5	69	4,7	89	6,2
9	1,5	30	2,5	50	3,5	70	4,8	90	6,3
10	1,5	31	2,6	51	3,6	71	4,8	91	6,3
11	1,6	32	2,6	52	3,6	72	4,9	92	6,4
12	1,6	33	2,7	53	3,7	73	5	93	6,5
13	1,7	34	2,7	54	3,7	74	5,1	94	6,6
14	1,7	35	2,8	55	3,8	75	5,1	95	6,6
15	1,8	36	2,8	56	3,8	76	5,2	96	6,7
16	1,8	37	2,9	57	3,9	77	5,3	97	6,8
17	1,9	38	2,9	58	3,9	78	5,4	98	6,9
18	1,9	39	3	59	4	79	5,4	99	6,9
19	2	40	3	60	4	80	5,5	100	7
20	2								

IV. Solucionario

Actividad N°1: Entreguen toda la información requerida de los dos talleres realizados y además desarrollen las especificaciones para cada caso de uso. Utiliza la siguiente plantilla, la cual puedes adaptar según la necesidad de lo que necesiten describir, reemplazando los nombres y la cantidad de actores por los involucrados.

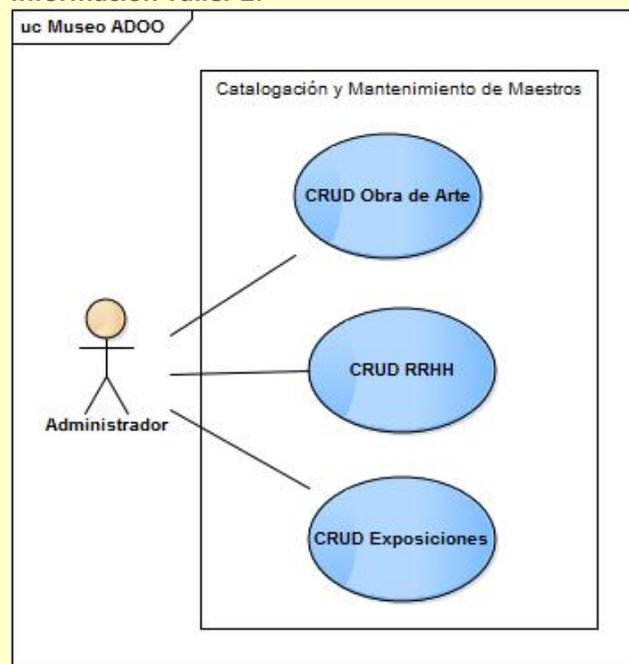
Nota importante para el docente:

Solo se han incluido algunas especificaciones que sirvan de guía en la revisión.

Información Taller 1:

Nombre Escenario:	Catalogación y mantenimiento de maestros
Requerimientos:	RF1 RF2 RF3
Actores:	Administrador
Pre-Condiciones:	El administrador es autenticado por el sistema.
Descripción escenario	
El administrador después de autenticarse con su clave, entra en un menú disponible solo para él. En este se le permite realizar operaciones con los datos de las obras de arte, ingresar nuevas, eliminar o corregir errores, también le permite seleccionar los datos del autor, y el tipo de obra que es. Además, puede registrar al personal del museo, definir su cargo y especificaciones varias. También el sistema le permite crear nuevas exposiciones y galerías, estas funcionan por un periodo de tiempo, y pueden repetirse muchas veces al año.	
Post-Condiciones:	El administrador realiza las tareas descritas

Información Taller 2:



Evaluación sumativa 2:

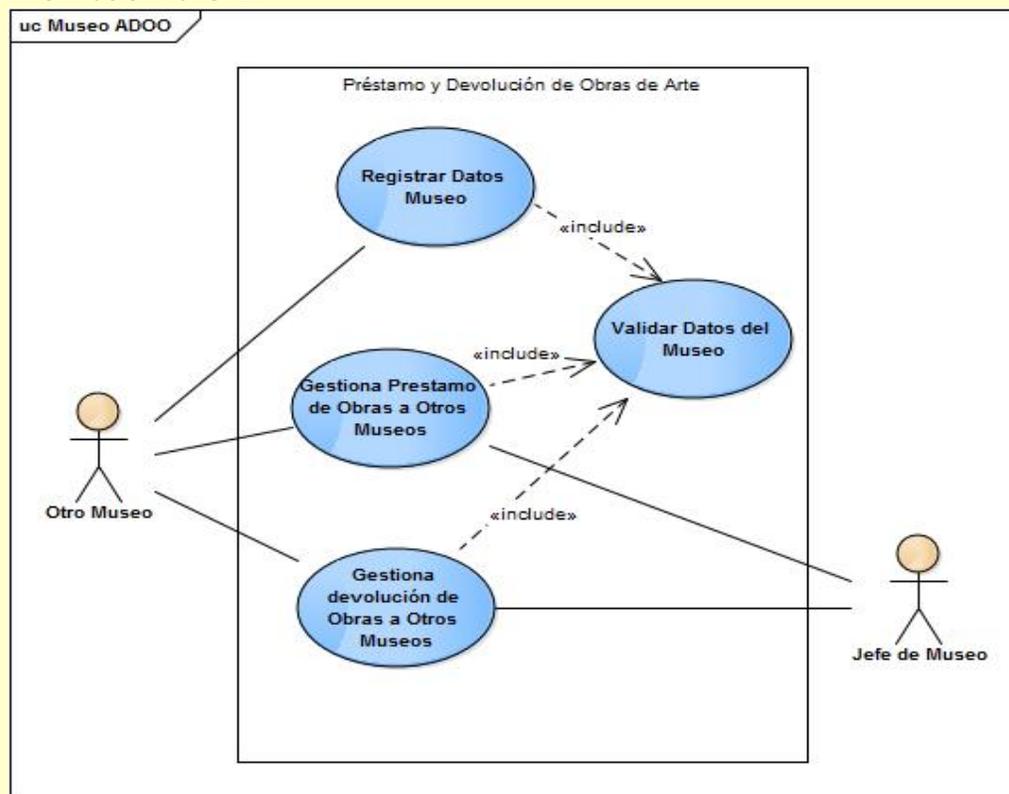
Caso ejemplo de descripción de CRUD.

Nombre Caso de uso:	CRUD Obras de Arte	
Requerimientos:	RF1	
Actores:	Administrador	
Pre-Condición:	Administrador se encuentra autenticado	
Flujo básico:	Administrador	Sistema
CREATE C1	Ingresar datos de la obra de arte	
C2		Validar los datos de la obra de arte (r1)
C3	Seleccionar el autor	
C4	Seleccionar el tipo de obra	
C5		Registrar los datos de la obra de arte
READ r1	Ingresar nombre de la Obra o código	
R2		Buscar datos de la obra
R3		Mostrar información
UPDATE U1	Seleccionar la obra de arte	
U2		Buscar (r1)
U3	Ingresar los cambios	
U4		Validar cambios
U5		Registrar cambios
DELETE D1	Seleccionar la obra de arte	
D2		Buscar (r1)
D3	Eliminar la obra de arte	
D4		Validar cambios
D5		Registrar cambios
Excepción:	Administrador	Sistema
EXC: C2		Los datos de la obra son erróneos.
EXC: R2		La obra no existe.
Post-Condición:	Se realizan las operaciones con la Obra de Arte y su registro	

Información Taller 1:

Nombre Escenario:	Préstamo y devolución de obras de arte.
Requerimientos:	RF4, RF5, RF6, RF7, RF8, RF9, RF10,
Actores:	Otros Museos, Jefe de Museo
Pre-Condiciones:	El jefe de museo recibe una petición de préstamo de otro museo, o se ha cumplido la fecha en que debe devolver obras solicitadas a otro museo.
Descripción escenario	
<p>E1. El jefe de museo canaliza las peticiones para poder solicitar obras a otros museos, para que estas se puedan presentar en el propio, para ello redacta un documento, teniendo la información de la obra y la información del museo, el préstamo se registra como si fuese un trámite parecido a una compra, con un detalle de las obras y las fechas. Este le permite gestionar la fecha de devolución de esas obras.</p> <p>E2. La devolución, es el acto del museo de devolver las piezas solicitadas, para eso se debe realizar el trámite inicial nuevamente.</p> <p>Para ambos casos le es necesario contactarse con los museos, y mantener su información actualizada. Siempre que requiera hacer una de estas acciones el museo es validado previamente. Todas estas operaciones quedan registradas bajo el nombre del jefe del museo que queda como responsable de las operaciones.</p>	
Post-Condiciones:	El jefe realiza las operaciones de préstamo y devolución

Información Taller 2:

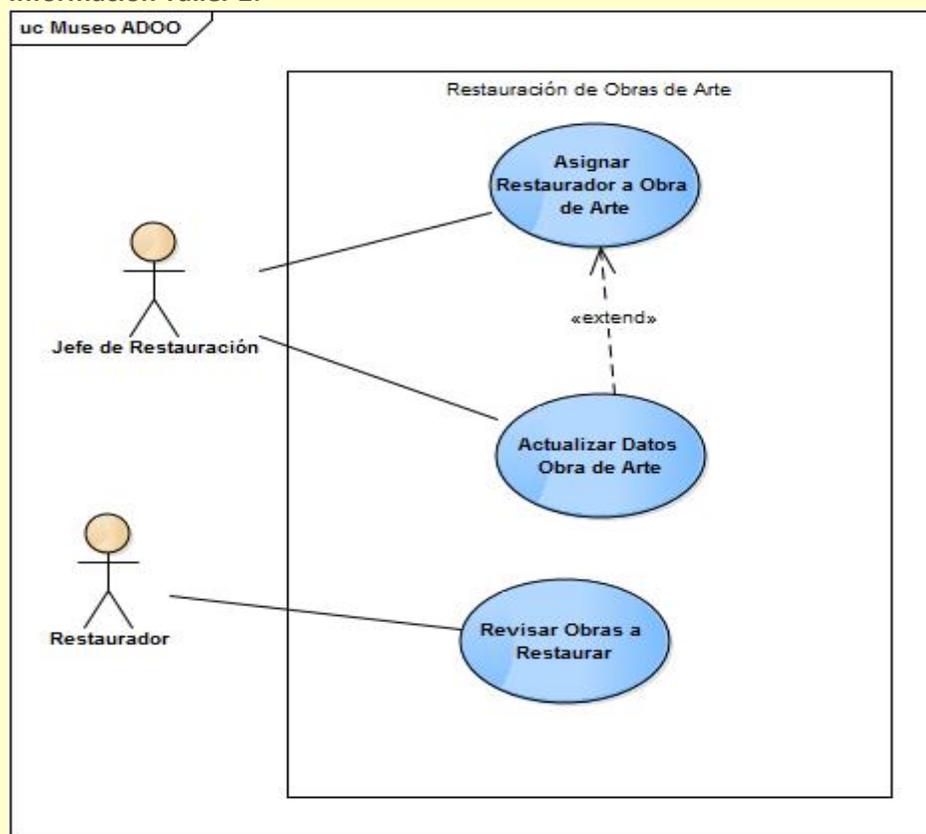


Evaluación sumativa 2: No se incluye ejemplo de solución

Información Taller 1:

Nombre Escenario:	Restauración de Obras de Arte.
Requerimientos:	RF11, RF12, RF13, RF14
Actores:	Jefe de Restauración, Restaurador
Pre-Condiciones:	El jefe de restauración está autenticado
Descripción escenario	
<p>El Jefe de restauración, revisa el tiempo que cada obra lleva y según este dato y su experiencia, puede agregarlas en un listado de obras en espera de restauración. Puede cambiar el estado de la obra de restaurada, en espera o a en restauración. Los restauradores pueden ver estas listas, y solicitar de palabra el querer restaurar una obra, el jefe de restauración les asigna una obra, apenas ellos se desocupan.</p> <p>Los restauradores informan sus avances.</p>	
Post-Condiciones:	Tanto el jefe como los restauradores pueden realizar sus tareas descritas.

Información Taller 2:



Evaluación sumativa 2:

Caso de ejemplo Caso de uso con <<Extend>>

Escenario: Restauración de obras de arte.

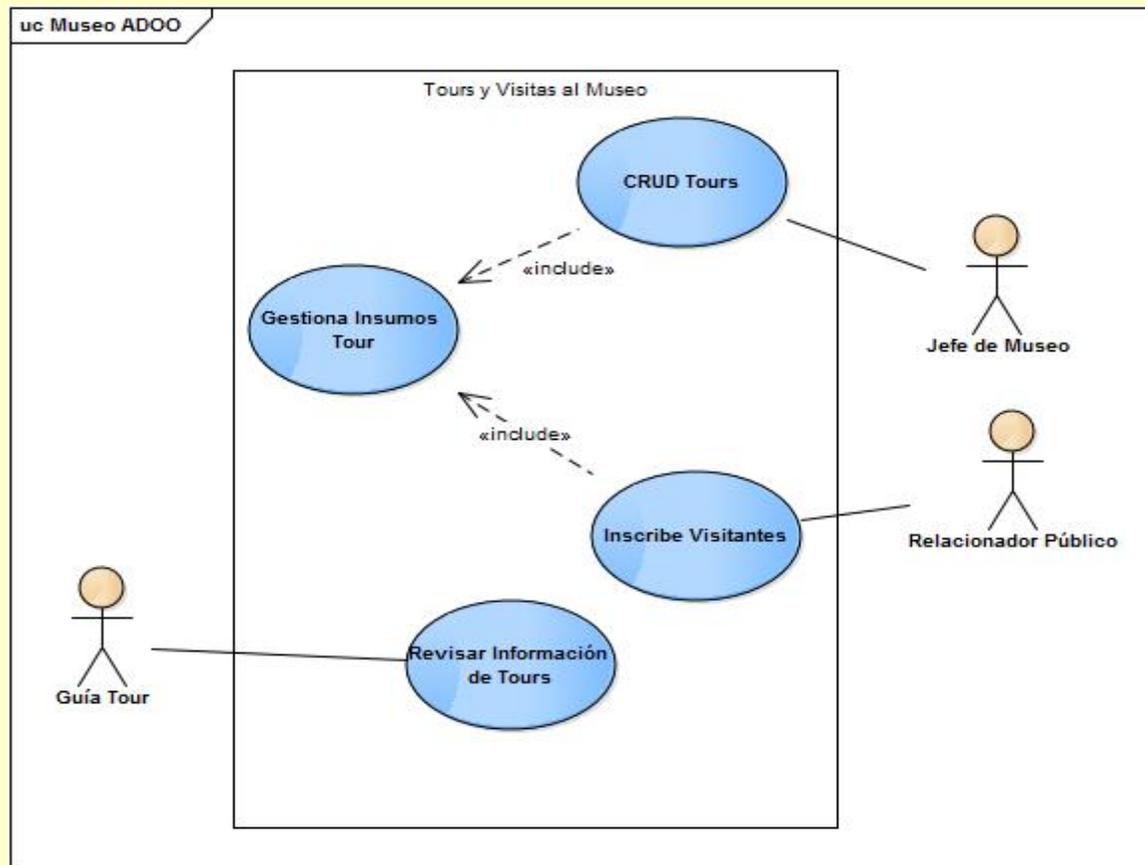
Nombre Caso de uso:	Asignar restaurador a Obra de Arte	
Requerimientos:	Es necesario asignar restauradores a las obras.	
Actores:	Jefe de Restauración	
Pre-Condición:	Existe una lista de Restauración activa	
Flujo básico:	Jefe de Restauración	Sistema
1	Revisar listado de obras de arte	
2	Filtrar obras pendientes de restauración	
3		Entrega obras ordenadas por fecha
4	Revisar a restauradores disponibles	
5		Entrega datos de restauradores
6	Selecciona restaurador	
7	Selecciona obra	
8		Registra asignación
9		Asignación correcta, Extiende a "CU: Actualiza datos de Obra de Arte"
10		Envía correo de asignación a restaurador
Flujo alternativo:	Actor1	Sistema
FA1: 5.a		No hay restauradores disponibles.
6.a	Envía aviso de próximas restauraciones	
Excepción:	Actor1	Sistema
EXC1: 3.b		No aparecen obras registradas
4.b		Aviso a administrador
EXC2: 5.c		No aparecen restauradores registrados
6.c		Aviso a administrador
Post-Condición:	Un restaurador es asignado a una obra de arte.	

Se puede ver el uso de la palabra Extiende a..., en el caso de los <<include>> o <<includes>>, su utiliza la frase Incluye a...

Información Taller 1:

Nombre Escenario:	Tours y Paseos informativos
Requerimientos:	RF15, RF16, RF17, RF18
Actores:	Guía Tour, Jefe de Museo, Relacionador Público
Pre-Condiciones:	Es necesario organizar tours para colegios y otros en el museo, en el plan de actividades del mismo.
Descripción escenario	
<p>El jefe de museo, registra los tours a desarrollar a modo de promoción del museo, para ellos define un periodo, los tours se repiten cada año, y obviamente se crean algunos nuevos, se definen los insumos que se van a asociar a estos tours, por ejemplo, marca páginas, tazones, banderines, etc. El relacionador público, llama a los colegios, les promociona estos recorridos, y les registra, interesante es que guarda el cupo de estos.</p> <p>El guía revisa su asignación en los tours.</p>	
Post-Condiciones:	Se lleva a cabo un paseo turístico, y este fue gestionado completamente por el sistema.

Información Taller 2:

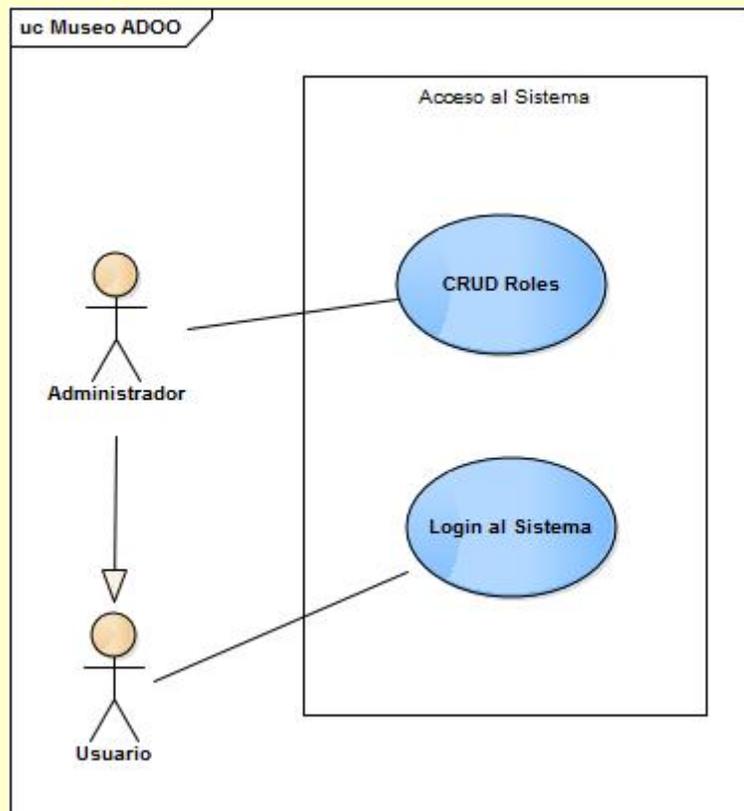


Evaluación sumativa 2: No se incluye ejemplo de solución

Información Taller 1:

Nombre Escenario:	Acceso al sistema
Requerimientos:	RF19
Actores:	Administrador, Usuario
Pre-Condiciones:	El usuario y el administrador cuentan con una cuenta ya definida.
Descripción escenario	
El administrador, puede crear nuevos roles y clasificar a los usuarios que usarán el sistema, definiendo sus roles y permisos, los usuarios deben existir previamente, luego de que cada uno ya está informado de este proceso, los usuarios pueden autenticarse, el sistema revisa sus roles y les destina a las áreas que pueden acceder.	
Post-Condiciones:	El usuario es inscrito, el usuario hace ingreso al sistema en forma autenticada

Información Taller 2:



Evaluación sumativa 2: No se incluye ejemplo de solución