

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

I. 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

II. Antecedentes generales

Nombre y código de asignatura	Análisis y Diseño Orientado a Objetos – TIDS03	Nombre de el/los alumno/s
Unidad de aprendizaje 2	Aprendizaje esperado: 2.1 Construye el modelo de comportamiento de sistemas utilizando casos de uso (integrada competencia genérica Comunicación Oral y Escrita). Competencia genérica integrada: Comunicación Oral y Escrita, Nivel 1	
Evaluación	Formativa	Sección: a completar por docente aula

III. Presentación

Este taller 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.

La actividad de esta unidad será desarrollada en dos talleres que son conducentes a la evaluación final de la unidad.

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).

IV. Propósito de la actividad

A continuación los invitamos a realizar un taller donde deberán aplicar los conocimientos de la unidad. El desarrollo grupal de este taller te permitirá en el corto plazo:

- Desarrollar a distancia y de manera colaborativa tus trabajos y tareas grupales.

V. Actividades

Actividad N°1: Para el caso planteado se debe construir los diagramas de caso de uso. Para esto apóyate en lo desarrollado en el Taller 1.

VI. Referencias bibliográficas

- Bennett, S., McRobb, S., & Farmer, R. (2010). Análisis y diseño orientado a objetos de sistemas usando UML. Capítulos 1, 3, 4 y 6. Madrid: McGraw Hill.
- Fontela, Carlos. (2011). UML: modelado de software para profesionales. Alfaomega Grupo Editor
- Gutierrez, C. C. (2011). Casos prácticos de UML. Madrid, ES: Editorial Complutense. Disponible en: <http://site.ebrary.com/lib/inacaps/detail.action?docID=10536104&p00=Casos+pr%C3%A1cticos+de+UML>
- Vélez, S. J., Peña, A. A., & Gortazar, B. P. (2011). Diseñar y programar, todo es empezar: una introducción a la Programación Orientada a Objetos usando UML y Java. Madrid, ES: Dykinson. Disponible en: <http://site.ebrary.com/lib/inacaps/detail.action?docID=10559590&p00=Dise%C3%B1ar+y+programar%2C+todo+es+empezar%3A+una+introducci%C3%B3n+a+la+programaci%C3%B3n+orientada+a+objetos+usando+UML+y+Java>
- Kimmel, P. (2002). Manual de UML. México, D.F., MX: McGraw-Hill Interamericana. Disponible en: <http://site.ebrary.com/lib/inacaps/detail.action?docID=10433806&p00=UML%3A+modelado+de+software+para+profesionales>
- Casas, R. J., & Conesa, I. C. J. (2014). Diseño conceptual de bases de datos en UML. Barcelona, ES: Editorial UOC. Disponible en: <http://site.ebrary.com/lib/inacaps/detail.action?docID=10903566&p00=Dise%C3%B1o+conceptual+de+bases+de+datos+en+UML>

VII. 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.

Recuerde entregarles la rúbrica con la evaluación obtenida como parte de la retroalimentación del taller 1 (correcciones incorporadas) y taller 2 (desarrollo).

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 complemento al modelo.	Utiliza correctamente los símbolos de actores, fronteras y otros, como complemento al modelo.	Omite algunos símbolos adicionales.	Utiliza en su mayoría los símbolos en forma errónea.	No utiliza símbolos para describir estos elementos.	
4. Diagramar de los diagramas de casos de uso	Diagramas ordenados y claros, que permiten una lectura clara y precisa al análisis y solución de la situación planteada.	Diagramas claros u ordenados, pero no ambos. A pesar de esto se puede ver un análisis y solución de la situación planteada.	Diagramas poco ordenados y claros que no permiten ver con facilidad un análisis y solución de la situación planteada	Diagramas desordenados, sucios o descuidados. No se logra ver ningún tipo de análisis o solución a la situación planteada.	
Puntaje obtenido					
Observaciones:					

VIII. Solucionario

Actividad N°1: Para el caso planteado se debe construir los diagramas de caso de uso. Para esto apóyate en lo desarrollado en el Taller 1.

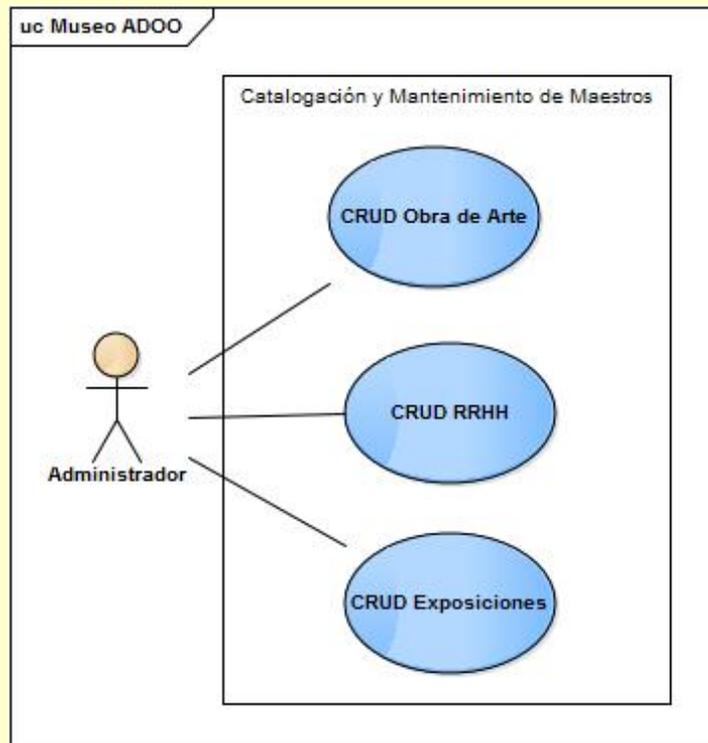
Nota importante para el docente:

Recuerde aplicar para cada uno de los diagramas la escala de apreciación de la autoevaluación para poder entregar una mejor retroalimentación a sus estudiantes.

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

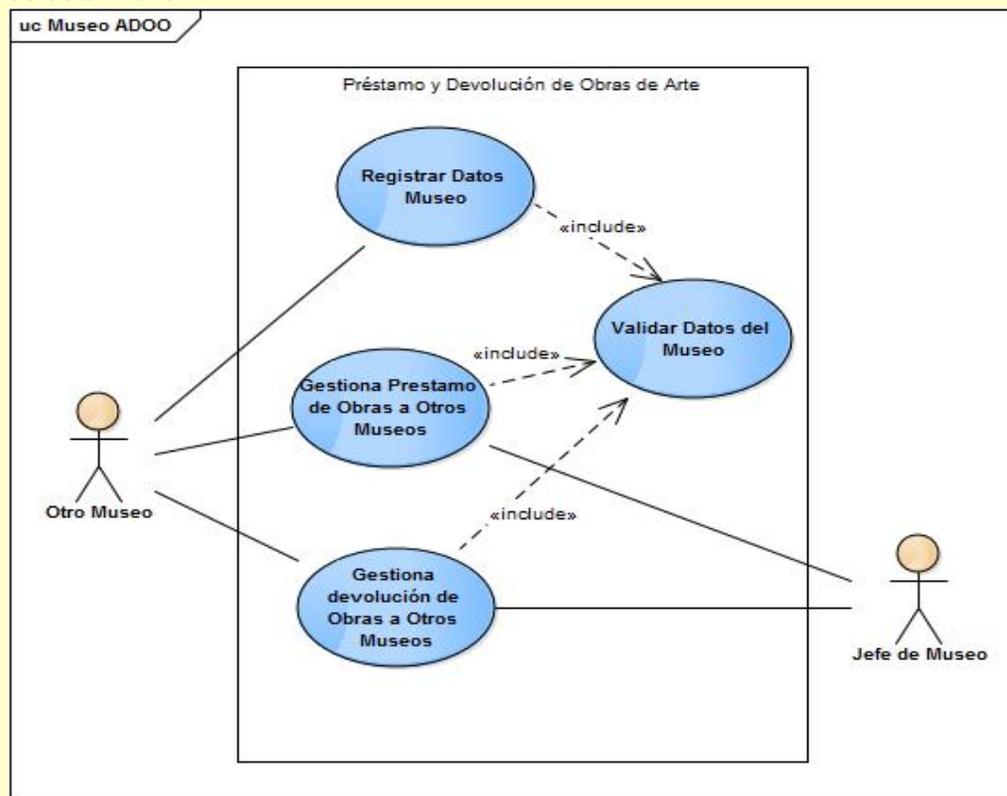
Solución Taller 2:



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

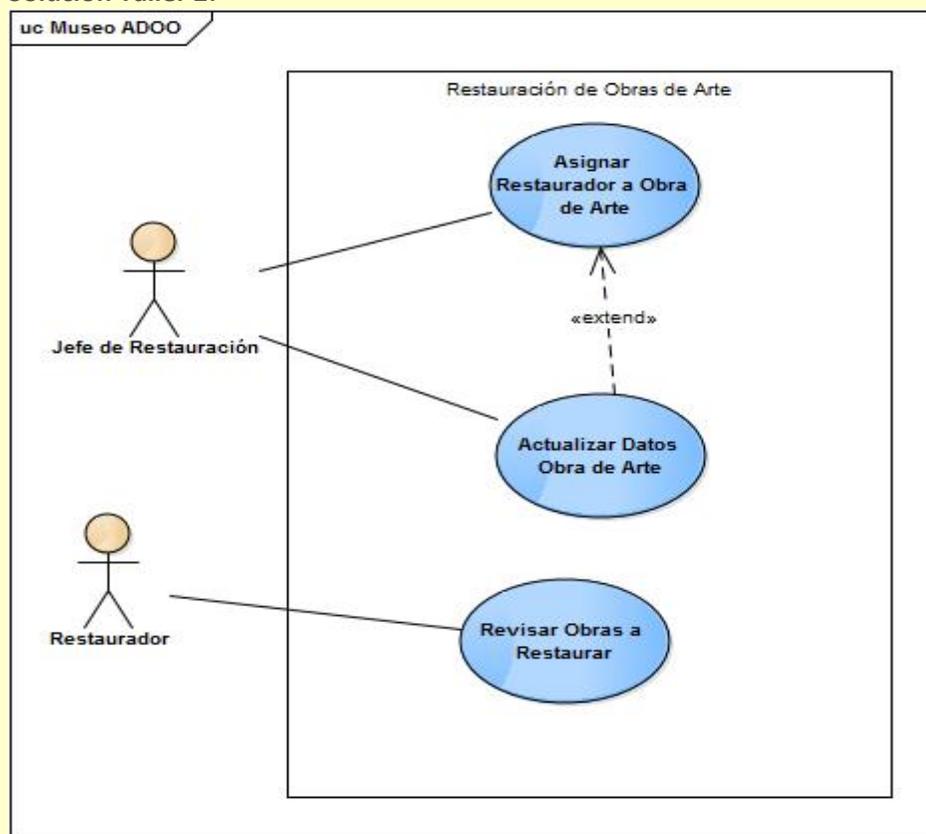
Solución Taller 2:



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.

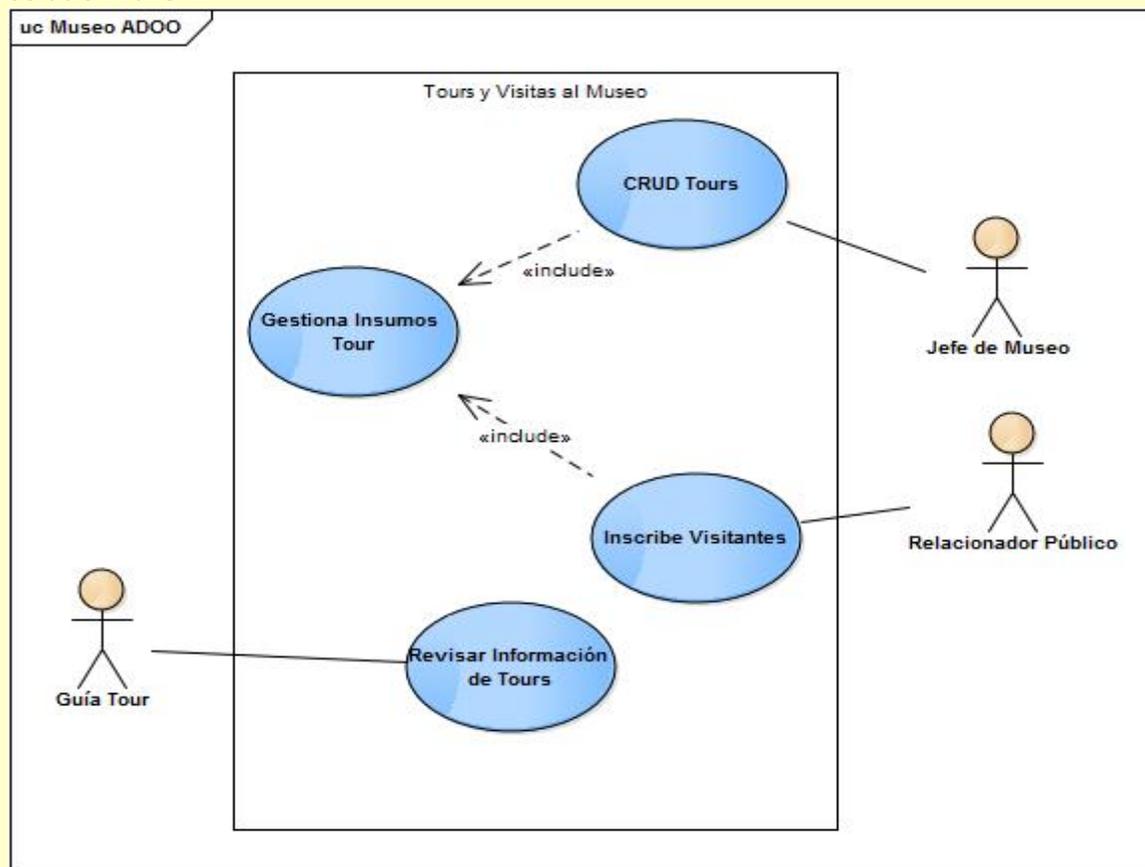
Solución Taller 2:



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.

Solución Taller 2:



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

Solución Taller 2:

