

Taller N°1 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 describir todos los escenarios posibles utilizando la siguiente plantilla:

Nombre Escenario:	Nombre del escenario y referencia, ejemplo: Paseos por el Museo ESC01
Requerimientos:	Los requerimientos relacionados, por ejemplo: RF1- El curso debe estar registrado. RNF1 – el sistema debe ser seguro.
Actores:	Todos los actores, incluidos los usuarios finales y los stakeholders, por ejemplo: Guía del tour
Pre-Condiciones:	Lo necesario para poder dar inicio al escenario.
Descripción escenario	
Una descripción detallada de la situación, expresada como si fuese una historia, asegura el entendimiento de todos los involucrados en el análisis.	
Post-Condiciones:	Lo que se gana con realizar este escenario, de forma global.

VI. Autoevaluación

Para verificar lo que han aprendido, luego de desarrollar este taller, revisen sus respuestas o desarrollo y completen la siguiente escala de apreciación. Es decir, autoevalúen su trabajo:

Criterio	Logrado (2 puntos)	Medianamente logrado (1 punto)	No logrado (0 punto)
1. Se realizó una lectura comprensiva del caso de estudio.			
2. Se puedo trabajar en equipo y organizar los tiempos.			
3. Se confeccionan todos los escenarios posibles a partir del caso, con su respectiva descripción.			
4. Se identifican todos los requerimientos posibles a partir del caso.			
5. Se identifican todos los actores posibles a partir del caso.			
6. Se identifican todas las pre y post condiciones necesarias.			



- Si tu puntaje se encuentra entre **8 y 12 puntos** ¡te felicitamos! Tu desempeño es de nivel superior.
- Si tu puntaje se encuentra entre **5 y 7 puntos** tu desempeño es normal. Sin embargo, te recomendamos reforzar los aspectos involucrados en los criterios donde alcanzaste 1 punto y 0 puntos.
- Si tu puntaje es igual o menor que 4 puntos, debes revisar nuevamente tus apuntes y/o lecturas para reforzar tu aprendizaje.

1. Revisa tus respuestas o desarrollo con la pauta de corrección/solucionario provisto por el docente.
2. Comparte tu resultado y analiza dónde están tus fortalezas y debilidades.

VII. 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>