



GUÍA DE APRENDIZAJE N° 2

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

Programa de Formación: Técnico en programación de software	Código:228120 Versión: 102			
Nombre del Proyecto: SISTEMA DE INFORMACION PARA LA GESTION EMPRESARIAL	Código:704330			
Fase del proyecto: FASE 1 Análisis				
Actividad (es) del Proyecto: Recolección de información y análisis de requerimientos.	Actividad (es) de Aprendizaje: Elaborar los diagramas UML coherentes con el ámbito especificado a partir de las especificaciones funcionales.	Ambiente de formación : Aula de computo, Video beam, Tablero.	MATERIALES DE FORMACIÓN	
			DEVOLUTIVO (Herramienta - equipo) Equipos de cómputo, videobeam	CONSUMIBLE (unidades empleadas durante el programa) Papel
Resultados de Aprendizaje: 22050103202 Interpretar los diagramas de caso de uso, de objetos, de estados, de secuencia, de paquetes o componentes, de despliegue, de colaboración según el diseño entregado.	Competencia: Analizar los requerimientos del cliente para construir el sistema de información.			
Duración de la guía (en horas):	30			



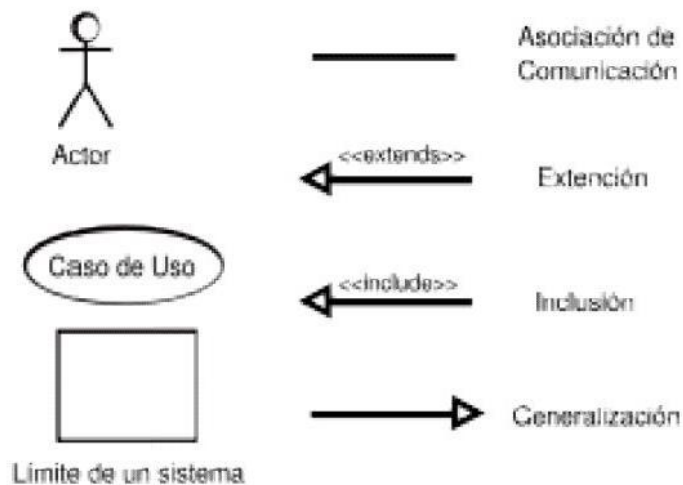
2. INTRODUCCIÓN

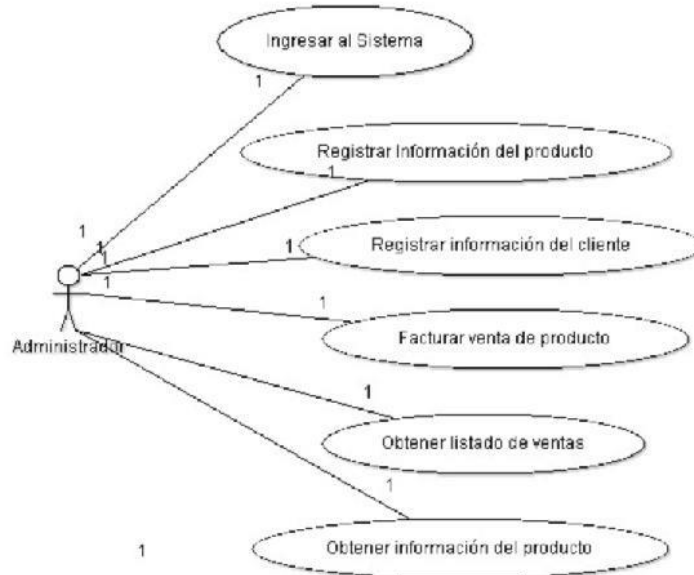
DIAGRAMAS DE CASOS DE USO

Para conocer las actividades principales en un sistema de información y cada una de las acciones a realizar, conociendo quienes participan de este a partir del levantamiento de información, este nos permitirá conocer todos los procesos que necesitan para la funcionalidad del sistema.

CASOS DE USO

Un caso de uso es una herramienta que sirve para representar la forma como un cliente (Actor) opera con el sistema de desarrollo, además de la forma, tipo y orden en la cual, los elementos interactúan, a estas acciones se les llama operaciones o Casos de uso.





Documentación de un caso de uso de primer nivel:

Para documentar un diagrama de casos de uso se requiere de una plantilla que nos da un amplio conocimiento del diagrama que se diseñó, ya que con este explicamos de una forma más clara y profunda hasta dónde va el sistema, como estará comunicados entre los casos etc...., además de que usted tenga conocimiento pleno de su diseño.

**SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA****GUÍA DE APRENDIZAJE****SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN**

Proceso Gestión de la Formación Profesional Integral

Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral

Versión: 02

Código: GFPI-F-019

1. IDENTIFICACIÓN DE CASO DE USO

1.1. Id Caso	CU- 001
1.2. Nombre	Registrar Información del producto

2. HISTORICO DE CASO DE USO

2.1. Autor	Claudia Patricia Garay Guerrero
2.2. Fecha Creación	Noviembre 13 de 2011
2.3. Ultima Actualización	Noviembre 20 de 2011
2.4. Actualizado Por	Claudia Patricia Garay Guerrero

3. DEFINICIÓN DE CASO DE USO**3.1. DESCRIPCIÓN**

Mediante este caso de uso se define la manera en la que, el usuario encargado de esta función dentro del sistema, registra la información correspondiente a los productos que serán vendidos en el supermercado.

3.2. ACTORES

Administrador
Asistente

3.3. PRECONDICIONES

3.3.1 Usuario Autenticado: Para poder acceder a la funcionalidad del Sistema Registrar Información del Producto, el usuario debe estar correctamente autenticado con su login y Password (contraseña de autenticación) para poder acceder a las funciones según el perfil.

3.4. FLUJO NORMAL

Contando con las precondiciones el flujo normal del proceso será el siguiente:

Paso	Actor	Sistema
001	El usuario se autentica en el sistema por medio del ingreso de usuario y clave.	El sistema válida los datos ingresados y, de acuerdo a su perfil, muestra las opciones a las cuales tiene acceso el usuario. (CU-007)
002	El usuario accede a la opción "Registrar Producto"	El sistema despliega el formulario diseñado para el registro de la información del producto Este formulario contará con los siguientes campos: <ol style="list-style-type: none">1. Código del producto2. Descripción del producto3. Valor de compra del producto4. Valor de venta al público5. Cantidad de unidades que entrarán al stock



		6. Botón de Imprimir. 7. Botón de grabar
003	El usuario ingresa el código del producto	El sistema valida si el código del producto ingresado ya se encuentra registrado, si se encuentra registrado se mostrará un mensaje indicando que el producto ya existe, si no está registrado todos los campos estarán habilitados para su ingreso
004	El usuario guarda los datos registrados	El sistema guarda en memoria los datos del producto informando por medio del mensaje "Los datos fueron grabados con éxito" que el proceso de guardado se realizó satisfactoriamente. El sistema realiza la limpieza automática de los controles para permitir el ingreso de un nuevo producto
005	El usuario imprime los datos almacenados	Se mostrará un reporte en pantalla con los datos del producto (Ver caso de uso 5 Obtener información del producto).

Figura 1- Formato documentación caso de uso

3. ESTRUCTURACION DIDACTICA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

a. Actividades de Reflexión inicial.

En una empresa se necesita implementar un sistema de información donde se realizo el estudio de la información, donde se detectaron los siguientes requerimientos funcionales :

RQ 1: Gestión de clientes.

RQ 2: Gestión de factura.

RQ 3: Manejo de roles.

RQ 4: Gestión contable.

2. ¿Cuáles son los actores o personas que participan en el sistema y que procesos se realizan en el sistema?



3. Además lea y realice una síntesis del documento “Casos de Uso” que se encuentra en la carpeta Material de Apoyo de la guía.
4. A partir de la lectura de introducción responda la pregunta propuesta en el Foro “Casos de Uso” en los archivos adjuntos a la guía.

3.1 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.)

Del levantamiento de información que realizo en base a su proyecto de formación y donde se identificaron los requerimientos funcionales y no funcionales identificar, ¿Qué procesos son dependientes de actores?

3.2 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

1. ¿Qué es y para qué sirve un diagrama de casos de uso?
2. Dibujar cada uno de los símbolos que componen un diagrama de casos de uso y para qué sirve cada uno
3. Diseñar los diagramas de casos de uso respectivos de acuerdo al levantamiento de información y análisis realizado de su proyecto de formación.

Nota: Descargar la presentación PowerPoint de esta página

<https://www.google.com.co/#q=uml+unal> para que tenga una referencia.

3.3 Actividades de transferencia del conocimiento.

1. En el foro temático UML, responder a la pregunta ***Cuál es el diagrama correspondiente al diseño de los requerimientos funcionales y de que se componen.*** donde argumente de forma correcta y clara su respuesta, este enlace se encuentra en blackboard.

3.4 Actividades de evaluación.

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento : Foro temático UML: Identifica y conceptualiza cada uno de los componentes que corresponden al diagrama de	Interpreta los diferentes diagramas de la programación orientada a objetos de acuerdo con un problema dado.	Foro



caso de uso.

Evidencias de Desempeño:

Implementa cada uno de los componentes que corresponden al diagrama de caso de uso al proyecto.

Evidencias de Producto:

Diseña y entrega de diagramas de casos de uso correspondientes al proyecto formativo.

Trabajo de aplicación y síntesis

Documento en Word



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN
Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral
GUÍA DE APRENDIZAJE

Versión: 02

Código: GFPI-F-019

4. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

ACTIVIDADES DEL PROYECTO	DURACIÓN (Horas)	Materiales de formación devolutivos: (Equipos/Herramientas)		Materiales de formación (consumibles)		Talento Humano (Instructores)		AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS
		Descripción	Cantidad	Descripción	Cantidad	Especialidad	Cantidad	ESCENARIO (Aula, Laboratorio, taller, unidad productiva) y elementos y condiciones de seguridad industrial, salud ocupacional y medio ambiente
Recolección de información y análisis de requerimientos.	30	E quipos de computo Videobeam	1 por persona. 1 por grupo.	ninguno	N/A	Ingeniero de sistemas y/o tecnólogo	1	Aula de cómputo, videobeam, extinguidores.



5. GLOSARIO DE TERMINOS

Caso de uso: Un **caso de uso** es una descripción de los pasos o las actividades que deberán realizarse para llevar a cabo algún proceso.

Actores: Se le llama actor a toda entidad externa al sistema que guarda una relación con éste y que le demanda una funcionalidad.

Sistema: Es el campo donde suceden todas las operaciones entre actores.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

<http://dis.unal.edu.co/~fgonza/courses/2003/ingSoft1/CursoOOconUML.pdf>

<http://www.slideshare.net/lloga7/caso-de-uso-presentation> de Arcangel Gale, 27de enero de 2012

<http://softtlan.blogspot.com/2007/01/casos-de-uso-introduccion.html> de Isidro, 27de Enero de 2012

<http://sitiocod.com/UML/umlDiagramaCasosUso.htm>

7. CONTROL DEL DOCUMENTO (ELABORADA POR)

Alejandro Munevar Betancourt

Diego Casas