

ÁREA TÉCNICA 2021

GUÍA No. 4

PRIMER PERIODO

SEMANA 1	Del 03 al 07 de mayo de 2021	X
MODALIDAD	SISTEMAS	GRADO
DOCENTE	JENID CUCAITA RAMÍREZ	10°
JORNADA TÉCNICA EN LA TARDE	PERIODO 2	

La seguridad no es un artificio, es un estado mental. Eleanor Everet

Nota importante: Realice la lectura del presente documento para que le sean claros los objetivos, tiempos, especificaciones de entrega, encuentros y comunicación con su docente titular de taller.

Me cuido: La preocupación por el hombre y su seguridad siempre debe ser el interés principal de todos los esfuerzos. **Albert Einstein**

1. DESEMPEÑOS POR ALCANZAR: SABER PENSAR-HACER-SER-CONVIVIR.

- Identifica ideas de proyecto que puede desarrollar a lo largo de su proceso de formación para solucionar problemas de información en una Pyme.
- Analiza el levantamiento de información de una Pyme mediante técnicas de recolección de información para definir los lineamientos iniciales del proyecto escrito.
- Vivencia los principios Itipistas en el desarrollo de las labores en su entorno, sesiones virtuales y desarrollo de trabajos en el Taller de Sistemas.

Cuido al otro: Aquel que procura asegurar el bienestar ajeno, ya tiene asegurado el propio. **Confucio**

2. ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR:

No	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD Y CRITERIOS PARA SU PRESENTACIÓN	TIEMPO ESTIMADO (HORAS / MINUTOS)	RECURSOS NECESARIOS
1	ACTIVIDAD No. 1.: Modelamiento UML - Casos de Uso -	5 horas	Internet, computador, Edmodo.

Cuido mi entorno: Los peligros de la vida son infinitos y entre ellos está la seguridad. **Goethe**

3. ENCUENTROS VIRTUALES:

SINCRÓNICO				
FECHA	GRADO	HORA	PLATAFORMA	LINK O ENLACE
04-05-21	10°	3:00 pm	Microsoft Teams	Sesión 6 -Ver correo Institucional Office 365- Teams, Equipo: TALLER DE SISTEMAS 10° JM SESIÓN 9 – Explicación de Primera guía del Segundo Periodo-
11-05-21	10°	3:00 pm	Microsoft Teams	Sesión 7 -Ver correo Institucional Office 365- Teams, Equipo: TALLER DE SISTEMAS 10° JM SESIÓN 10 – Aclaraciones sobre Casos de Uso y avance proyecto
18-05-21	10°	3:00 pm	Microsoft Teams	Sesión 8 -Ver correo Institucional Office 365- Teams, Equipo: TALLER DE SISTEMAS 10° JM SESIÓN 11 – Aclaraciones sobre Casos de Uso y avance Proyecto

ASINCRÓNICO	
TIPO	LINK O ENLACE
Plataforma Edmodo	SISTEMAS 10° – JENID CUCAITA – JM
Chat de Microsoft Teams	Equipo: TALLER DE SISTEMAS 10° JM
Correo Docente	jcucaita@educacionbogotra.edu.co

Cuido mi ciudad: El primer deber del Gobierno y la mayor obligación es la seguridad pública. **Arnold Schwarzenegger**

4. CRITERIOS DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN:

No	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	FECHA DE ENVÍO	MEDIO DE ENVÍO	CÓMO SE EVALUA
1	ACTIVIDAD No. 1.: Modelamiento UML - Casos de Uso -	07 de mayo de 2021	La actividad se enviará en un (1) carpeta comprimida en cuyo interior estarán los 4 documentos solicitados en la guía)	Trabajo completo y bien desarrollado: * Momento 1: 0.5 puntos * Momento 2: 1.0 punto * Momento 3: 1.0 punto * Momento 4: 1.5 puntos * Entrega en Carpeta Comprimida: 0.5 punto * Puntualidad: 0.5 puntos (1 mes tarde se baja 0.5 puntos adicionales)
IMPORTANTE: Si por cualquier situación la actividad no puede ser enviada por Edmodo, mientras resuelve el problema con la cuenta, debe informar y enviar la actividad al correo: jcucaita@educacionbogota.edu.co				

A lo que vivimos: La mejor manera de asegurar la felicidad futura es ser tan feliz cada día como sea posible.
 Charles William Eliot

5. PREGUNTAS, CUESTIONARIO O TALLER PARA DESARROLLAR:

La realización de las actividades aquí planteadas requieren de su compromiso, honestidad y respeto por su aprendizaje y el trabajo de todos los que intervienen en este proceso.

MOMENTO 1: Presentación

UML (Unified Modeling Language) es un lenguaje que está compuesto por un conjunto de diagramas agrupados que ayuda a especificar y diseñar el software de sistemas, principalmente de POO (Programación Orientada a Objetos).

Al igual que un constructor de casas o edificios antes de colocar ladrillos elabora un plano arquitectónico, un desarrollador de software antes de escribir código hace un plano que le permita evaluar alternativas de su diseño. UML es el lenguaje de especificación y diseño que permite a los desarrolladores construir modelos para estudiar, analizar y decidir acerca de la estructura y el comportamiento que propondrá como solución definitiva y cómo estará compuesto y cómo se comportará el código que implementará dicha solución.

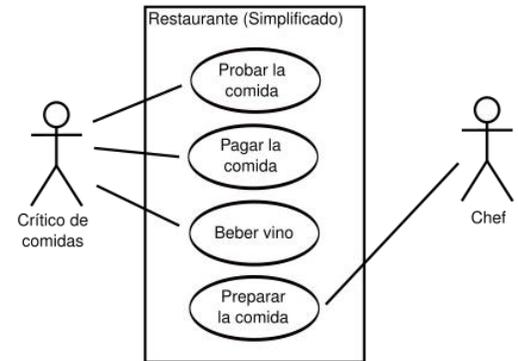
Los elementos principales son:

- Dibujo (Sketch)
- Plano (Blueprint)
- Lenguaje de programación
- Diagramas estáticos: de clases, de objetos, de paquetes, de componentes y de instalación
- Diagramas dinámicos: de actividad, de estado, de casos de uso, de comunicación y de secuencia.



Ilustración 1 Tomado de <https://www.javatpoint.com/uml>

- Desde su saber, elabore de manera individual una lista en su cuaderno de TODAS las personas que viven con usted (incluyéndose). Después, con ayuda de una tabla o cuadro similar al siguiente, le va a asignar a cada una de ellas TODAS las tareas que realizan para que el hogar funcione. La evidencia debe guardarla con el nombre REFLEXIÓN_NOMBRE_APELLIDO



MOMENTO 2: Comprensión

- Lea y resuelva en su cuaderno la siguiente situación problemática:

El dueño y el supervisor de un hotel le piden a usted desarrollar un programa o sistema de información para que se pueda consultar y reservar las habitaciones disponibles del hotel. Además, el dueño también quiere gestionar el inventario. El hotel posee tres tipos de habitaciones: simple, doble y matrimonial, y dos tipos de clientes: habituales y esporádicos.

- ¿Cuáles son las personas que interactúan con el sistema?
- ¿Qué procesos o tareas debe realizar cada persona que usted considera interactúa en el sistema?

La evidencia debe guardarla con el nombre HOTEL_NOMBRE_APELLIDO

MOMENTO 3. Ejercitación.

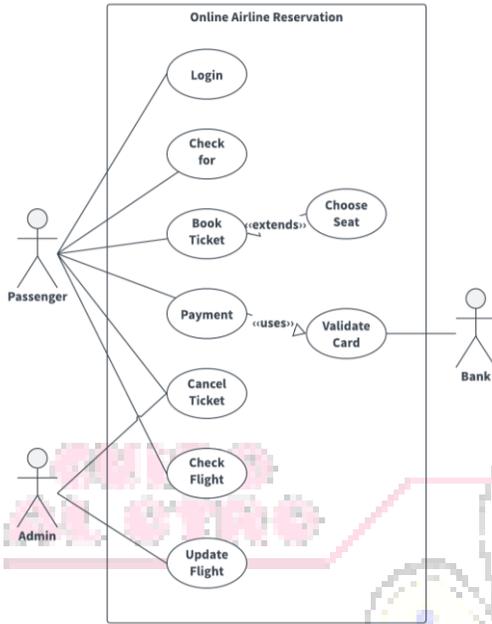
- Lea y desarrolle las siguientes instrucciones:

- De manera individual observe el video que se encuentran en la carpeta 02_1 MATERIAL Casos De Uso del material de apoyo del aprendiz llamado "02_1_VIDEO_UML_Casos_de_Uso" o en el siguiente enlace de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=5ezWOj0k02k>
- Interprete los diagramas de casos que encontrará en el material de apoyo de nombre "02_1_1_IMAGEN_Diagramas_de_Casos_de_Uso" y entregue una síntesis que permita identificar la cantidad de actores que tendrá el sistema, los permisos asignados a cada uno y los procesos que podrán ejecutar. Deberá guardar dicha información en un archivo .doc con el nombre **"Síntesis Caso uso NOMBRE_APELLIDO"** y guardarlo para luego subirlo a Territorium.

Si necesita más información para resolver los anteriores puntos puede encontrar en la carpeta "02_1_MATERIAL_Casos_De_Uso" los documentos "02_1_1_MATERIAL_Casos_De_Uso", "02_1_2_MATERIAL_UML_Casos_de_Uso" y "02_1_3_MATERIAL_Documentación_CU".
 GFPI-F-135 V01

- Haga un análisis del archivo 02_1_3_MATERIAL Documentación CU para comprender qué información debe colocar en cada uno de los elementos del formato de la Documentación de casos de uso.

MOMENTO 4: Transferencia de Conocimiento.



Tomando en cuenta la situación inicial de las Tareas para que su Hogar funcione, piense que puede organizarlo mediante un Sistema de Información que controle las tareas del hogar y realice:

a. Diagrama de Casos de Uso (Incluyendo todos los actores de su hogar)

b. Documentación de los Casos de Uso (intente crear una plantilla similar a la mostrada en el material de Apoyo al Aprendiz)

Al terminar guarde el documento con el nombre EJEMPLO_CASOS_USO_NOMBRE_APELLIDO

1. IDENTIFICACIÓN DE CASO DE USO		
1.1. Id Case	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. Última Actualización	Noviembre 20 de 2011	
2.4. Actualizado Por	Claudia Patricia Garay Guerrero	
3. DESCRIPCIÓN 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		
Correlato 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 valida los datos ingresados y, de acuerdo a su perfil, muestra las opciones a las cuales tiene acceso el usuario. (CU-007). El sistema despliega el formulario diseñado para el registro de la información del producto. Este formulario contará con los siguientes:

Referencias

SENA, (2021). *Guía 2. Modelamiento Técnico UML*. Bogotá: Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.

Rubrica de autoevaluación

Después de desarrollar la presente guía, responda marcando con la nota que usted considere, teniendo como referencia los enunciados:

AUTOEVALUACIÓN							
NIVEL DE DESEMPEÑOS		Entre 1.0 y 2.9	Nota	Entre 3.0 y 4.0	Nota	Entre 4.1 y 5.0	Nota
	1	Desarrollé muy pocos o ninguno de los objetivos planteados en la guía		Desarrollé con éxito la mayoría de los objetivos que planteó la guía		Desarrollé con éxito los objetivos que planteó la guía	
	2	No hice lo suficiente para solucionar las actividades planteadas		Resolví parcialmente, tuve varios inconvenientes para desarrollar los retos planteados		Realicé sin ningún inconveniente los retos planteados en la guía	
	3	Me faltó orden al resolver la guía y no entregué a tiempo y/o sin tener en cuenta las instrucciones		Apliqué orden en mi guía, entregué sobre el tiempo y/o no seguí todas las instrucciones		Apliqué organización en mi guía y entregué a tiempo y siguiendo las instrucciones	

COMENTARIOS

¿Qué dificultad(es) tuve en esta actividad?

¿Qué aprendizaje(s) tuve con esta actividad?

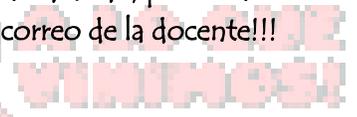
Escriba aquí sus sugerencias para mejorar esta guía:

NOTA EXTRA 1: (0.5 punto adicional)

Ubica las FRASES QUE INICIAN EN ROJO en la presente guía, las cuales ya sabes que están relacionadas con los principios institucionales: *Me cuido*, *Cuido al Otro*, *Cuido mi entorno*, *Cuido mi Ciudad* y *A lo que Vinimos*. Realiza un muro de ladrillo a MANO y escríbelas dentro del muro en forma de GRAFITIS. ¡Recuerda tomar una foto para la evidencia de NOTA EXTRA e inclúyela dentro del trabajo que envías!!!



¡Has terminado, ahora a enviar la actividad en Edmodo, pero si no tienes Computador, toma fotos y envíalas al correo de la docente!!!





VALORES
DERECHOS - DEBERES

LIBERTAD