

# Taller Arte y Emociones

Proyecto Análisis y Diseño Orientado a Objetos

Abraham Lopez Moreno

**Casos de Uso y Reglas de Negocio 2.0**

## 1. Casos de Uso

*Actor: Tallerista*

- UC01: Registrar nuevo alumno
- UC02: Buscar alumno existente
- UC03: Actualizar datos alumno

*Actor: Instructor*

- UC04: Tomar asistencia
- UC05: Asignar actividad
- UC06: Consultar historial de actividades de alumno
- UC07: Registrar progreso emocional

*Actor: Tutor*

- UC08: Ver progreso del Alumno
- UC09: Subir Actividad
- UC10: Actualizar datos de contacto

## 4. Reglas de Negocio Iniciales

RN01: Edad Alumno

- Los alumnos deben tener entre 4 y 12 años
- Excepciones requieren aprobación especial

RN02: Tutores

- Mínimo 1 tutor por alumno
- Máximo 3 tutores por alumno
- Al menos 1 tutor con contacto telefónico

#### RN03: Asistencia

- Se considera "presente" con al menos 1 hora de estancia
- 3 inasistencias consecutivas generan alerta

#### RN04: Progreso Emocional

- Se evalúa al inicio y final de cada sesión
- Escala: Muy negativo - Negativo - Neutral - Positivo - Muy positivo

#### ## 5. MODELO DE DOMINIO INICIAL (Supuesto)