

Universidad Nacional Abierta y a Distancia

Vicerrectoría Académica y de Investigación

Guía de aprendizaje para el desarrollo del componente práctico del curso Requerimientos y Modelado Multimedia, Código 213021

1. Información general del componente práctico.

Tabla 1. *Información general del componente práctico*

| Aspecto | Descripción |
|---|-------------------------------------|
| 1. Estrategia metodológica | <i>Aprendizaje basado en tareas</i> |
| 2. Tipología de curso | Metodológico |
| 3. Momento de la evaluación | Intermedio |
| 4. Puntaje de la actividad | <i>175 puntos</i> |
| 5. Número de actividades del componente registradas en esta guía | 1 |
| 6. Horas de trabajo independiente del estudiante | 80 |
| 7. Horas de acompañamiento docente | 20 |
| 8. Tipo de práctica formativa | Simulada |

2. Con esta actividad de componente práctico se espera que los estudiantes logren y evidencien el siguiente resultado de aprendizaje:

Aplicar técnicas de análisis de requerimientos en proyectos multimedia

3. Descripción general de la(s) actividad(es) del componente práctico.

Tabla 2. Información actividad 1

| Aspecto | Descripción |
|--------------------------------------|-----------------------------|
| 1. Escenarios de componente práctico | Simulado con apoyo de TIC |
| 2. Tipo de actividad | Independiente |
| 3. Número de actividad | 1 |
| 4. La actividad inicia el: | lunes, 31 de marzo de 2025 |
| 5. La actividad finaliza el: | domingo, 11 de mayo de 2025 |

Los recursos con los que debe contar para el desarrollo de la actividad son los siguientes:

- Software o herramientas UML, como Lucidchart, StarUML, o Visual Paradigm.
- Los materiales y recursos proporcionados en el resultado de aprendizaje 2 del curso.

La actividad consiste en:

El estudiante deberá realizar el **modelado técnico** de los requerimientos funcionales y no funcionales de un **videojuego móvil de aventuras**. El modelado debe incluir **diagramas UML** que representen los casos de uso principales del videojuego, basados en las historias de usuario definidas en la tarea anterior.

El **objetivo principal** es crear **diagramas de casos de uso** que muestren cómo los jugadores interactúan con el sistema (ej. personalización del personaje, elección de misiones, interacción con otros jugadores). Cada diagrama debe estar basado en los requerimientos funcionales identificados y en las historias de usuario creadas en la tarea anterior.

Para el desarrollo de esta actividad debe seguir los siguientes pasos:

Paso 1: Revise los contenidos del resultado de aprendizaje 2 sobre modelado técnico y uso de UML.

Paso 2: Selección de requerimientos: Seleccione los requerimientos funcionales clave basados en las historias de usuario.

Paso 3: Creación de diagramas UML: Utilice una herramienta UML para crear diagramas de casos de uso que representen las interacciones principales del juego (por ejemplo, inicio de sesión, personalización del personaje, selección de misiones).

Paso 4: Documentación: Acompañe cada diagrama con una descripción explicativa que detalle cómo representa los requerimientos modelados.

Paso 5: Entrega: Suba el archivo en formato PDF al aula virtual.

Evidencias de trabajo independiente:

Las evidencias de trabajo independiente para entregar son:

La actividad debe ser entregada en **formato PDF** y debe contar con las siguientes características:

- **Portada:** con el nombre del estudiante, el curso, el título de la actividad y la fecha.
- **Introducción:** breve explicación del propósito de la actividad.
- **Objetivos:** alineados con la tarea de modelado técnico.
- **Elementos requeridos:** diagramas de casos de uso que representen los cinco requerimientos funcionales más importantes del videojuego, acompañados de una descripción explicativa.
- **Conclusiones:** reflexiones sobre la importancia del modelado técnico en el desarrollo de proyectos multimedia.

4. Lineamientos generales para la elaboración de las evidencias

Para evidencias elaboradas **de forma independiente**, tenga en cuenta las siguientes orientaciones:

La actividad debe ser entregada en **formato PDF** y debe contar con las siguientes características:

- **Portada:** con el nombre del estudiante, el curso, el título de la actividad y la fecha.
- **Introducción:** breve explicación del propósito de la actividad.
- **Objetivos:** alineados con la tarea de modelado técnico.
- **Elementos requeridos:** diagramas de casos de uso que representen los cinco requerimientos funcionales más importantes del videojuego, acompañados de una descripción explicativa.
- **Conclusiones:** reflexiones sobre la importancia del modelado técnico en el desarrollo de proyectos multimedia.

Antes de entregar el producto solicitado deben revisar que cumpla con todos los requerimientos que se señalaron en esta guía de actividades de componente práctico.

Solo se deben incluir como autores del producto entregado, a los integrantes del grupo que hayan participado con aportes durante el tiempo destinado para la actividad.

Tenga en cuenta que todos los productos escritos independientes o grupales deben cumplir con las normas de ortografía y con las condiciones de presentación que se hayan definido.

En cuanto al uso de referencias considere que el producto de esta actividad debe cumplir con las normas APA

En cualquier caso, cumpla con las normas de referenciación y evite el plagio académico, para ello puede apoyarse revisando sus productos escritos mediante la herramienta Turnitin que encuentra en el campus virtual.

5. Situaciones de orden académico

Considere que en el acuerdo 029 del 13 de diciembre de 2013, artículo 99, se considera como faltas que atentan contra el orden académico, entre otras, las siguientes: literal e) "El plagiar, es decir, presentar como de su propia autoría la totalidad o parte de una obra, trabajo, documento o invención realizado por otra persona. Implica también el uso de citas o referencias faltas, o proponer citas donde no haya coincidencia entre ella y la referencia" y liberal f) "El reproducir, o copiar con fines de lucro, materiales educativos o resultados de productos de investigación, que cuentan con derechos intelectuales reservados para la Universidad."

Las sanciones académicas a las que se enfrentará el estudiante son las siguientes:

- a) En los casos de fraude académico demostrado en el trabajo académico o evaluación respectiva, la calificación que se impondrá será de cero puntos sin perjuicio de la sanción disciplinaria correspondiente.
- b) En los casos relacionados con plagio demostrado en el trabajo académico cualquiera sea su naturaleza, la calificación que se impondrá será de cero puntos, sin perjuicio de la sanción disciplinaria correspondiente.