



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



Taller 3: Diagramas UML casos de uso por usuario

Proyecto: Desarrollo de una aplicación web para optimizar la experiencia de compra con catálogo de productos y atención especializada

Heilyn Yurimar Guerrero Ayala Cod. 1004912779

Sirley Lorena Reyes Reyes Cod. 1004912779

Docente Fanny Casadiego Chiquillo

Ingeniería Del Software 2

Universidad de Pamplona

Facultad de Ingeniería y Arquitecturas

Programa Ingeniería en Sistemas

Villa del Rosario

2025



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"
Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750
www.unipamplona.edu.co

PAGE
OF
NOMBRE
FORMA
TI



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



1. Introducción

En el desarrollo de aplicaciones web orientadas al comercio electrónico, resulta fundamental contar con un modelo de proceso que permita organizar y validar cada una de las etapas del proyecto. Dentro de estas, el diseño desempeña un papel clave al definir cómo interactúan los diferentes usuarios con el sistema y cuáles son las funcionalidades principales que garantizan la usabilidad y la eficiencia de la plataforma.

En este caso, se elaboraron diagramas de casos de uso para dos actores principales: administrador y cliente. El primero gestiona el sistema a través de tareas como registrar, editar y eliminar productos; mientras que el segundo interactúa con el catálogo, añade productos al carrito, consulta la compra y finaliza el proceso mediante la redirección a WhatsApp.

2. Concepto de Casos de Uso

Un diagrama de casos de uso es una representación gráfica que muestra las interacciones entre los usuarios o actores y el sistema. Su propósito es identificar las funciones principales que debe cumplir la aplicación y delimitar las responsabilidades de cada actor. De esta forma, facilita la comprensión de los requisitos funcionales y sirve como base para el diseño y desarrollo del software.

3. Justificación del diagrama de casos de uso

La elaboración de los diagramas de casos de uso se justifica porque permiten definir de



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



manera visual y sencilla las funciones principales del sistema. Gracias a ellos, se identifican las responsabilidades de cada usuario, facilitando la comunicación con los interesados y asegurando que los requisitos sean comprendidos antes de iniciar la implementación. Además, sirven como guía para el diseño, desarrollo y validación de la aplicación web, garantizando que la experiencia de compra sea clara, funcional y centrada en la usabilidad.

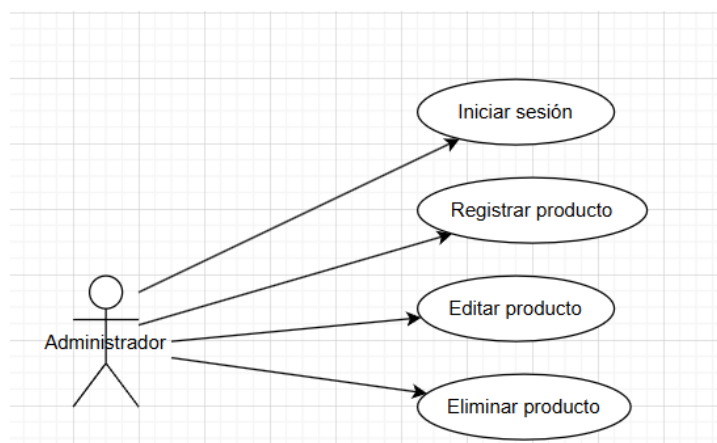
4. Diseño de los diagramas de casos de uso

Se elaboraron los diagramas de casos de uso tanto para el administrador como para el cliente, con el fin de reflejar las funcionalidades principales del sistema.

Caso de uso Administrador

El administrador puede:

- Iniciar sesión
- Registrar producto
- Editar producto
- Eliminar producto





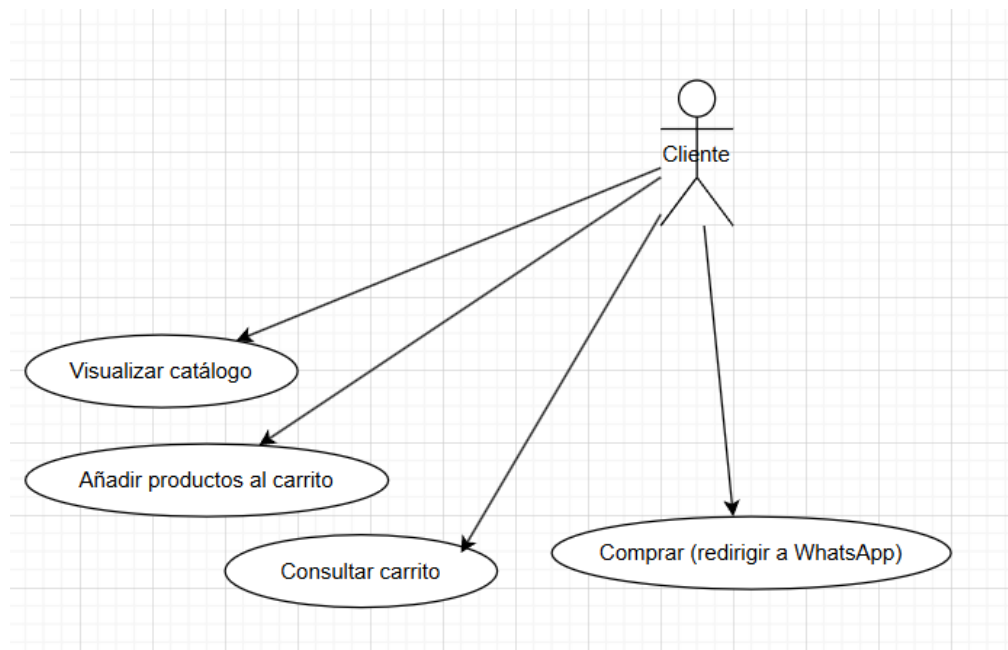
ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



Caso de uso Cliente

El cliente puede:

- Visualizar catálogo
- Añadir productos al carrito
- Consultar carrito
- Finalizar la compra mediante redirección a WhatsApp



En conjunto, los diagramas permiten identificar y delimitar de manera clara las responsabilidades de cada usuario dentro del sistema, facilitando la comprensión de los requisitos funcionales y sirviendo como base para el diseño, desarrollo y validación del aplicativo web.



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



5. Conclusiones

El análisis realizado evidencia que los diagramas de casos de uso son una herramienta esencial en el desarrollo de aplicaciones web, ya que permiten representar de manera clara las interacciones entre los actores y el sistema.

Gracias a su aplicación en este proyecto, fue posible identificar las funciones principales del administrador y del cliente, delimitando responsabilidades y asegurando que los requisitos funcionales se comprendieran desde etapas tempranas del desarrollo.

Estos diagramas sirvieron como base para el diseño y futura implementación de la plataforma, facilitando la comunicación con los interesados y garantizando que la experiencia de compra se planifique de forma organizada, simple y eficiente.

Bibliografías

- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2014). *Ingeniería del Software: Un enfoque práctico* (8.^a ed.). McGraw-Hill.
- Sommerville, I. (2011). *Ingeniería del Software* (9.^a ed.). Pearson.
- Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). *La Guía Scrum: La guía definitiva para Scrum, las reglas del juego*. Scrum.org.
- Cohn, M. (2004). *User Stories Applied: For Agile Software Development*.

Addison-Wesley.



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"
Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750
www.unipamplona.edu.co

PAGE
OF
NOMBRE
FORMA
TI