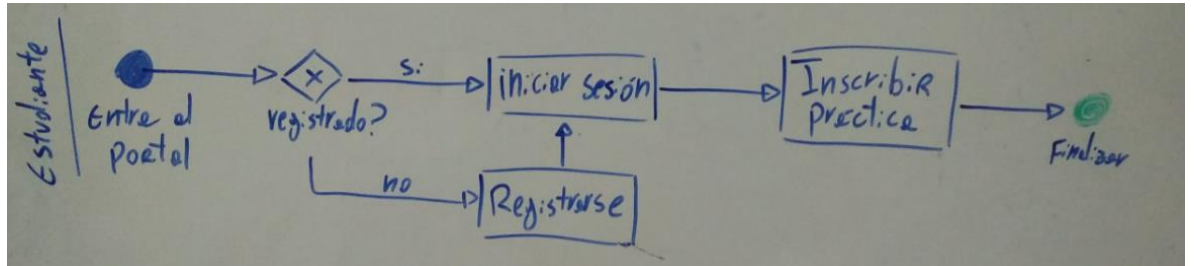


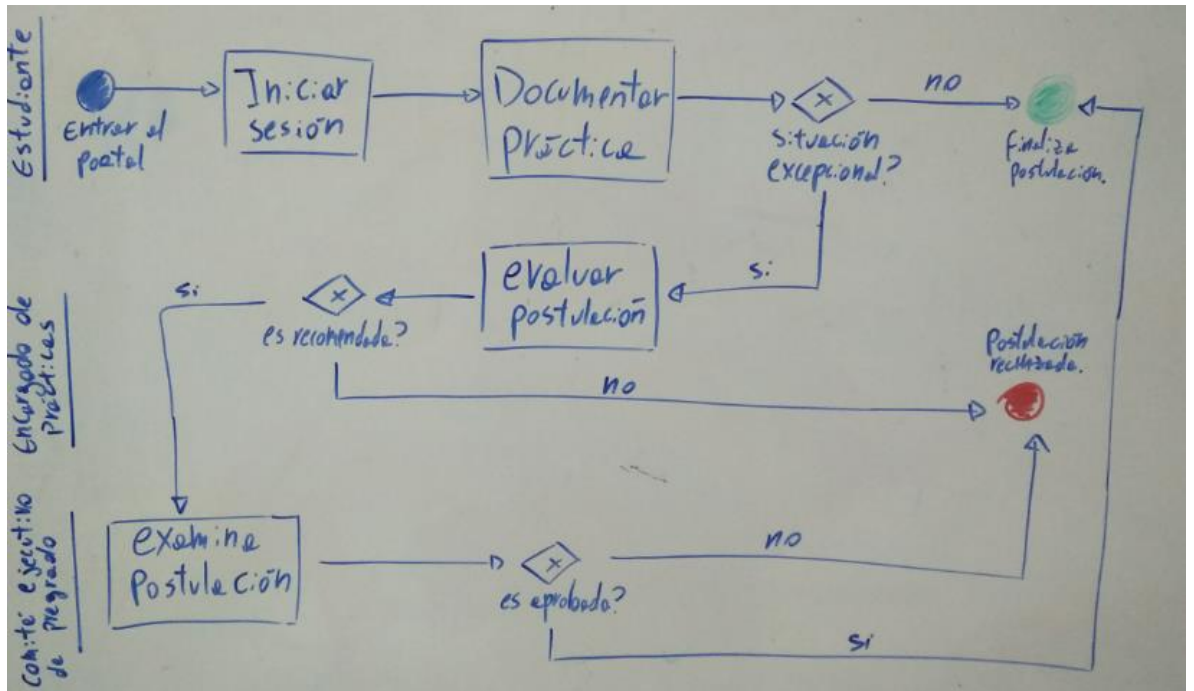
CASO 2: EL PROCESO DE PRÁCTICAS DEL DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA (DI), UTFSM

- Desarrolle un diagrama BPMN para representar **modelos de los procesos de negocio actuales (as-is)** del DI para tramitar:

- La inscripción y registro de una práctica.

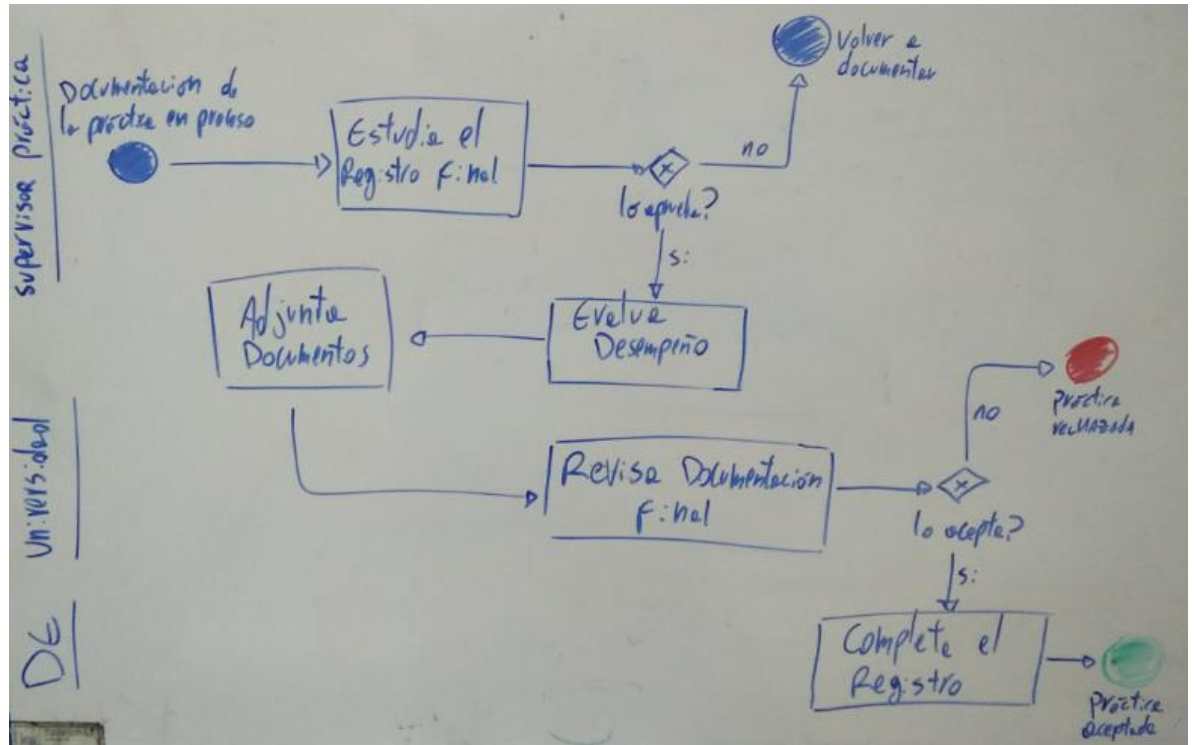


- Una solicitud de realización de practica en situaciones excepcionales.

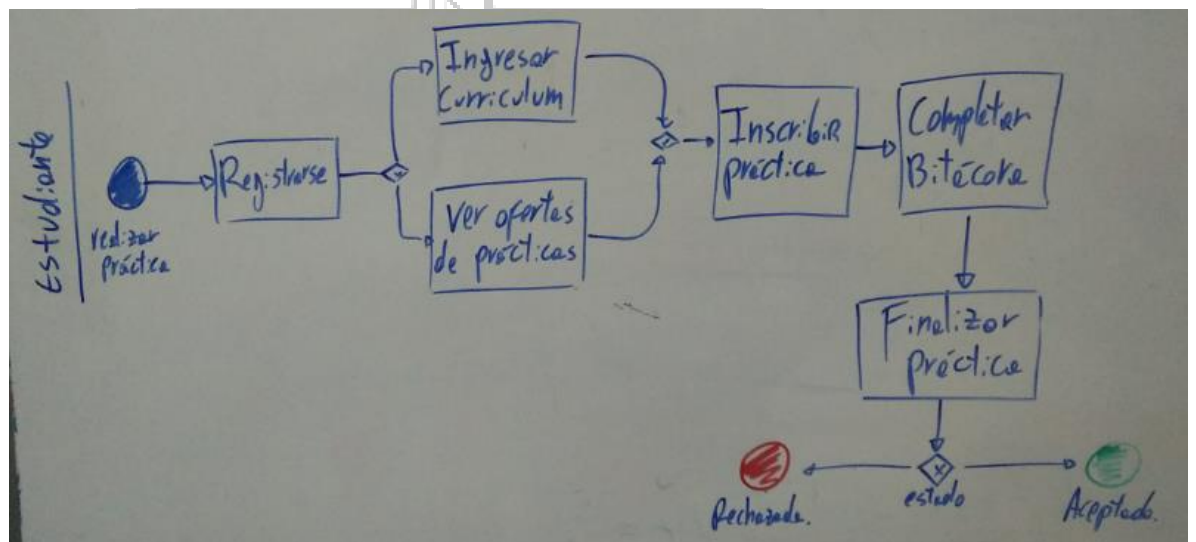


CASO 2: EL PROCESO DE PRÁCTICAS DEL DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA (DI), UTFSM

- c. La evaluación requerida para aprobar una práctica al ser terminada, considerando que ya subió a la web los documentos requeridos.



- d. El desarrollo de una práctica de un o una estudiante hasta la decisión final de aprobación o reprobación.

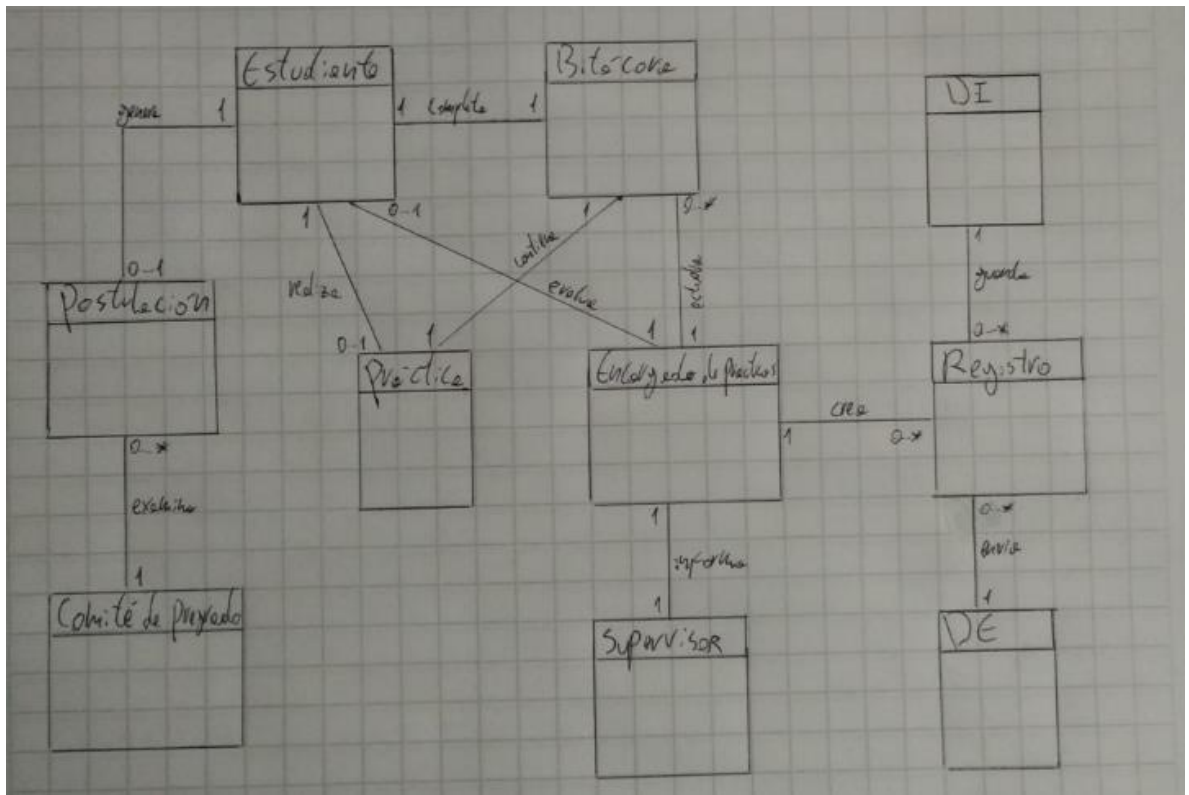


CASO 2: EL PROCESO DE PRÁCTICAS DEL DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA (DI), UTFSM

2. Desarrolle un **modelo de dominio estructural** que represente el sistema de información de la web de prácticas y describa tal modelo usando un diagrama de clases UML.

La vista estructural estudiada del SI de la web de prácticas corresponde a un diagrama entidad-relación, donde pueden identificarse los principales conceptos para la realización de una práctica y sus respectivas relaciones; En este caso las entidades no contienen atributos, ya que estos podrían ser muy variados.

Este modelo UML se conforma principalmente de las entidades estudiante y encargado de práctica, este último informa a un supervisor para poder enviar el registro de si la práctica fue aceptada o rechazada, mientras que el estudiante se encarga de completar la bitácora cada día de su práctica, además de enviar toda la documentación correspondiente, por último, la postulación está condicionada por el comité de pregrado de la universidad.



CASO 2: EL PROCESO DE PRÁCTICAS DEL DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA (DI), UTFSM

3. Identifique (liste) los principales actores y objetos que están involucrados en el proceso de prácticas.

Actores:

- El o la estudiante.
- Encargado de prácticas.
- Comité ejecutivo de Pregrado.
- Supervisor de práctica.
- DE
- DI

Objetos:

- Bitácora.
- Documentación (Informe).
- Carta de presentación.
- Registro.

4. Proponga y explique al menos una fortaleza y un problema del proceso actual de prácticas (algo que se hace bien y algo que se podría hacer mejor) e identifique una mejora posible para el problema identificado. Argumente su respuesta.

En una mirada más subjetiva del proceso actual de prácticas se puede analizar gracias a los diagramas y modelos del SI en particular, que una ventaja considerable de este método es poder contar con un portal único y exclusivo para realizar dicha tarea, que para cualquier estudiante puede resultar un poco tediosa y a su vez tiende a ser una experiencia donde el estudiante se comienza a desarrollar como profesional.

El portal o página web se encuentra bien estructurado, con bases e información clara acerca del proceso de realizar la práctica, ya que esta cuenta con mucha documentación que necesita ser evaluada constantemente, además cuenta con una plataforma online para saber el estado en el que se encuentra dicha práctica y una gran influencia de contacto para aquellas empresas en busca de estudiantes que necesiten realizar la práctica, midiendo además sus capacidades en esta.

CASO 2: EL PROCESO DE PRÁCTICAS DEL DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA (DI), UTFSM

Sin embargo, una desventaja de utilizar este método, aparte de ser demasiado estandarizado, es que puede existir la posibilidad de pérdida de información, lo cual sería un problema grave para el alumno en cuestión. La página debería generar algún sitio de respaldo para recuperar esa información. También recomendaría que exista una transparencia respecto a la evaluación de la práctica, con más de 1 supervisor y un posible enlace directo con el encargado de prácticas, por ejemplo, una reunión. Así disminuirá la frecuencia de rechazo de esta y formará un vínculo más estable con el DI y los(las) estudiantes.

Fuente: <https://practicass.inf.utfsm.cl/>

