# Caso de Estudio: PlayGround - Parte I





## Objetivo

Vamos a validar lo aprendido. Te proponemos el siguiente desafío para que lo intentes solo y en la clase sincrónica repasemos y validemos cómo lo resolvieron.

¡Empecemos! 😎 👍 🔆

## Consigna

A continuación, vamos a plantear **un escenario** que necesita de una base de datos para poder **almacenar la información** del sistema. Tu **rol** será el de **diseñar una base de datos**, por lo cual, como primer paso se debe definir qué entidades son importantes.

Para esta tarea te recomendamos utilizar la herramienta de <u>draw.io.</u> Para esto, debemos seleccionar:: "Save to device"  $\rightarrow$  "New diagram"  $\rightarrow$  "Entity Relationship Diagram".

Al terminar, tenemos que exportar el resultado como PNG ("File"  $\rightarrow$  "Export as"  $\rightarrow$  "PNG"), de esa manera podremos volver a importarlo a la herramienta si queremos seguir trabajándolo.

# PLAYGROUND - Nuestra plataforma online



## **Escenario** PlayGround

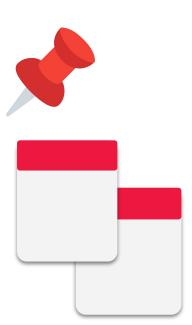
**Digital House** necesita diseñar una base de datos para su sistema "*PlayGround*". Este sistema es un campus destinado para que los estudiantes tengan acceso al contenido que tienen que estudiar para una clase, realizar ejercitaciones, descargar material de referencia y todo lo necesario para su aprendizaje.

Este sistema se comparte entre todas las materias, cursos, profesores y alumnos. Entonces:

¿Cómo se comienza a diseñar una base de datos tan compleja?

Respuesta: De a un requerimiento por vez. ¡Empecemos!

# PlayGround: Parte I





#### Parte I:

#### Los usuarios tendrán:

- Nombre, apellido, email, contraseña y categoría.
- Podrán tener categoría de estudiantes, docentes, editores o administradores.
- Un usuario está asociado a una única carrera que tiene un nombre, una fecha de inicio, una fecha de finalización.
- Una carrera tiene materias.

#### Parte I:

Lo siguiente que queremos es poder almacenar las **materias** que tendrán:

- Un título, una descripción, una imagen, una fecha de inicio, una fecha de finalización y un cupo máximo.
- Módulos (unidades temáticas para organizar el contenido) que tendrán un título, una descripción y una fecha de inicio.

Consigna: ¿Cuáles son las entidades?

# ¿Cómo seguimos?

En la clase vamos a compartir los resultados de esta práctica, así que recordemos tener a mano la resolución antes de arrancar la clase.

# DigitalHouse>