



Objetivo

Que los aprendices se reúnan en grupos de proyecto para que identifiquen, analicen y modelen casos de uso reales aplicados al desarrollo de software, reconociendo actores, flujos y objetivos funcionales.

Fase 1: Realizar una presentación teniendo en cuenta los siguientes conceptos:

- ¿Qué es un caso de uso?
- Elementos: actor, escenario, flujo principal, flujo alternativo, precondiciones, postcondiciones.
- Relación con requisitos funcionales y diseño de software.

Fase 2: Análisis de 6 casos reales

1. Identificar actores principales y secundarios.
2. Describir el flujo principal del caso de uso.
3. Detectar posibles flujos alternativos o excepciones.
4. Representar el caso en un diagrama de casos de uso (UML).

Casos propuestos:

Caso	Descripción breve
1. Registro en plataforma educativa	Un aprendiz se registra, valida correo y accede a contenidos.
2. Compra en tienda virtual	Un cliente selecciona productos, paga y recibe confirmación.
3. Gestión de citas médicas	Un paciente agenda, modifica o cancela una cita desde una app.



Caso	Descripción breve
4. Control de acceso en empresa	Un empleado ingresa con credencial, el sistema valida y registra entrada.
5. Publicación de contenido en blog	Un autor redacta, guarda borrador, publica y edita entradas.
6. Solicitud de soporte técnico	Un usuario reporta un problema, el sistema asigna técnico y se da seguimiento.

Fase 3: Socialización y retroalimentación

Cada grupo expone:

- Conceptos de Diagrama de caso de uso.
- Diagrama de caso de uso.
- Justificación de actores y flujos.
- Reflexión sobre cómo ese caso se conecta con la experiencia del usuario.
- Comparar documentación con historias de usuarios.
- Usar herramientas como Lucidchart, o Draw.io para los diagramas.
- ¿Qué aprendimos sobre el valor de los casos de uso?
- ¿Cómo ayudan a diseñar software más funcional y centrado en el usuario?
- ¿Qué retos enfrentamos al modelar?