



INSTITUTO TECNOLÓGICO
SUPERIOR JAPÓN

GUÍA
METODOLÓGICA
DE
ANÁLISIS Y DISEÑO
DE SISTEMAS

COMPILADO POR:

MAGÍSTER DANIEL CABRERA V.
DESSARROLLO DE SOFTWARE 2019

AMOR AL CONOCIMIENTO



1. IDENTIFICACIÓN

Nombre de la Asignatura: ANÁLISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS		Componentes del Aprendizaje		
Resultado del Aprendizaje: COMPETENCIAS Y OBJETIVOS <u>Competencias</u> <ul style="list-style-type: none">Realizar el estudio de factibilidad y diseñar la arquitectura del Software, y determinar los requerimientos necesarios del sistema de información.Modelar la arquitectura del Software.Describir con precisión las necesidades y oportunidades de un sistema de Información.Establece los objetivos del sistema de información, en base a los requerimientos de información de la organización. <u>Objetivos</u> <ul style="list-style-type: none">Determina la viabilidad de los sistemas de información, tomando en cuenta el análisis de costo / beneficio.Utilizar técnicas y metodologías pertinentes para el modelamiento de la estructura lógica del sistema de información.Utilizar herramientas (software) pertinentes para el modelamiento de la estructura lógica y física del sistema de información.Documentar el diseño del software, de acuerdo a la metodología utilizada.Reconocer la utilidad de los elementos de las Tecnologías de la Información y Comunicación para comunicar una información.				
Docente de Implementación:				
Hugo Daniel Cabrera Vinueza			Duración: 50 horas	
Unidades	Competencia	Resultados de Aprendizaje	de Actividades	Tiempo de Ejecución



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
 GUIA DE APRENDIZAJE

<p>1. Sistemas de Información</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Describir con precisión las necesidades y oportunidades para la implementación de un sistema de información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los sistemas de información y el ciclo de vida para el desarrollo de sistemas de forma correcta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar los tipos de sistemas de información. • Consulta sobre los tipos de sistemas de información y su aplicación en las industrias. 	<p>5 horas</p>
<p>2. Plan estratégico empresarial.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Antecedentes de la Organización. • Características de la información útil • El valor de la información. • Plan estratégico empresarial 	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura: La información y su importancia en las organizaciones. • Desempeño del sistema y estándares. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposiciones orales sobre el tema de investigación asignado. • Intervención de los señores estudiantes con criterios sobre el tema en un foro abierto. 	<p>5 horas</p>



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
 GUIA DE APRENDIZAJE

<p>3. Fundamentos de los proyectos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Programación del proyecto. • Planeación de actividades y tiempos. • Determinación de requerimientos. • Determinación de la factibilidad. • Análisis costo/beneficio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición y práctica de los temas expuestos. • Lectura Comercio electrónico y móvil • Lectura Bienvenido a la banca móvil 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposiciones orales sobre los temas de investigación individuales asignados a los señores maestrantes- • Foro de discusión sobre el tema. 	<p>5 horas</p>
<p>4. El Modelo orientado a objetos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnología Orientada a objetos • Objeto • Clase • Abstracción • Modularidad • Encapsulamiento • Jerarquía y polimorfismo 	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica e investigación de los temas tratados. <ul style="list-style-type: none"> • Lectura de Retos globales de los sistemas de información • Recopilar la información utilizando técnicas e instrumentos de recolección de información teniendo en cuenta las funciones y procesos de la organización. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposiciones orales sobre los temas de investigación asignados a los señores maestrantes. • Foro de discusión abierto. • Comentar acerca de la tecnología orientada a objetos. 	<p>5 horas</p>



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
 GUIA DE APRENDIZAJE

<p>5. Metodología RUP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción al Rational Unified Process. • Fases del Rationa Unified Process. • Lenguaje de Modelamiento Unificado y herramientas UML. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura e investigación de los temas tratados para complementar la conferencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposiciones orales de los temas individuales asignados a cada uno de los señores maestrantes. • Foro de discusión 	
<p>6. Modelamiento del negocio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diagrama de Casos de Uso del negocio • Descripción de casos de uso del negocio. • Modelo de Objetos de dominio. • Modelo de objetos de negocio y aplicaciones de modelado del negocio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Poner en práctica las reglas generales para el modelamiento de procesos. • Conocer los elementos de UML 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar ejercicios prácticos aplicados en las organizaciones • Realizar modelamientos de procesos horizontales y verticales aplicados en las organizaciones. 	<p>5 horas</p>
<p>7. Modelado del Sistema</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Casos de uso del sistema. • Diagrama de actividades. • Etapas del diseño de sistemas. • Aplicaciones de casos de uso del sistema y 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar herramientas (software) pertinentes para el modelamiento de la estructura lógica y física 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar un foro abierto con la finalidad de comentar acerca de las etapas del diseño de sistemas. 	<p>5 horas</p>



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

	diagramas de actividades.	del sistema de información <ul style="list-style-type: none">Definir y emplear las técnicas del sistema de manera apropiada.		
8. Diagramas de Interacción	<ul style="list-style-type: none">Diagramas de Secuencia, Colaboración.Diagramas de clases.Asociaciones entre clases, multiplicidad.Casos de aplicación sobre diagramas de interacción y de clases.	<ul style="list-style-type: none">Utilizar herramientas (software) pertinentes para el modelamiento de la estructura lógica y física del sistema de información.	<ul style="list-style-type: none">Realizar un taller acerca de la aplicación de casos de modelamiento utilizando software.	5 horas
9. Diseño de Interfaces	<ul style="list-style-type: none">Interfaces de Seguridad.Interfaces de Entrada/Salida.Diseño de reportes.Aplicaciones Sobre el diseño de interfaces y reportes.	<ul style="list-style-type: none">Documentar el diseño del software de acuerdo a la metodología utilizada	<ul style="list-style-type: none">Elaborar un resumen acerca del diseño de entradas y salidas del sistema.	5 horas
10. Normalización de sistemas	<ul style="list-style-type: none">EstandarizaciónValidación y consistencia de sistemas.Revisión del manual del sistema	<ul style="list-style-type: none">Documentar el diseño del software de acuerdo a la metodología utilizada	<ul style="list-style-type: none">Realizar un taller para la planificación de normalización de sistemas.	5 horas



2. CONOCIMIENTOS PREVIOS Y RELACIONADOS

Co-requisitos

No requiere

3. UNIDADES TEÓRICAS

• Desarrollo de las Unidades de Aprendizaje (contenidos)

A. Base Teórica

1. Define: Marco teórico de las TIC en la educación inicial.

Generalidades y Operación Computacional

¿Qué es la Ofimática?

La informática es la ciencia que estudia los ordenadores en su conjunto (máquinas y programas). El concepto de informática viene dado de la unión de dos palabras **INFORM**ación y auto**MÁTICA**.

Se trata del “conjunto de conocimientos científicos y técnicas, que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de ordenadores” - Concepto de informática según el diccionario académico de la lengua española.

Dentro de la Informática se engloba la **Ofimática**, es decir, ésta es una parte de la Informática.

El concepto de ofimática se aplica a todas aquellas técnicas, procedimientos, servicios, etc., que se basan en tecnologías de la información (informática y comunicaciones) y cuya implementación se



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

realiza en el ámbito del trabajo de oficina y similares entornos. El concepto de ofimática viene dado de la unión de dos palabras OFicina y autoMÁTICA.

La ofimática engloba, pues, los tratamientos de textos y gráficos, la gestión documental, la agenda, la planificación de tiempo y actividades, la mensajería electrónica, etc. El entorno donde se desarrolla la ofimática es, fundamentalmente, la oficina y por tanto, describe su naturaleza y los trabajos que se realizan en ella.

El objetivo es tener la información disponible para cualquier necesidad de la organización. Es necesario tratarla para presentarla en el formato y soporte más adecuado y poder extraer el conocimiento más relevante en cada ocasión.

Computadora u ordenador

Una computadora o un ordenador es una máquina capaz de realizar una secuencia de operaciones, mediante un programa, utilizando datos de entrada para obtener un resultado de salida.



Figura 1. Ejemplo de Computadora: PC

Las computadoras de uso general y más popular son los ordenadores personales o PCs. Pero existen diferentes tipos de computadoras con diversas formas, tamaños, tecnologías y colores, por ejemplo, las calculadoras, los cajeros automáticos, las agendas electrónicas (PDA), etc.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Servidor

Un servidor, en una red, es el ordenador que pone a disposición del resto de las estaciones de trabajo u ordenadores, todos o parte de sus recursos. Sus funciones principales son la administración de los ficheros de la red y la gestión de los dispositivos periféricos conectados.

Componentes de una computadora

Las computadoras son máquinas y como tal no son capaces de realizar más funciones que las que se le programen.

Para determinar las partes de una computadora partamos de las funciones básicas que ésta puede realizar:

- Operaciones aritméticas entre dos datos.
- Comparación entre dos datos y su respectiva elección.
- Transferencia y memorización de datos.

De las mismas funciones se puede deducir el esquema de una computadora, que deberá contener dispositivos que hagan los siguientes procesos:

1. Aceptar datos del exterior.
2. Efectuar las operaciones aritméticas, de comparación y su respectivo control.
3. Memorizar los datos.
4. Comunicar los resultados al usuario.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

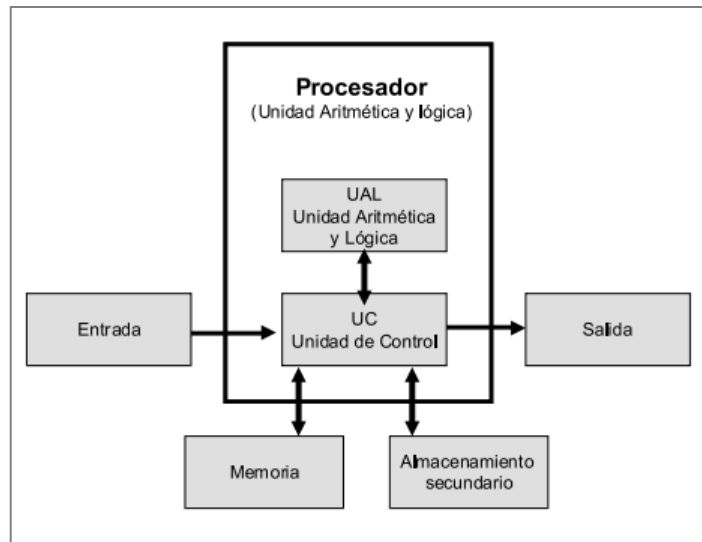


Figura 2. Componentes de una computadora

Esta figura nos muestra las partes básicas de que se compone una computadora. Como vemos, una computadora es un sistema de cuatro componentes:

- La unidad de entrada.
- Las unidades de control y aritmética y lógica (CPU – UNIDAD CENTRAL DEL PROCESO).
- La unidad de memoria.
- La unidad de salida.

Estas unidades del sistema mencionado necesitan tres elementos:

- La máquina
- Un sistema operativo
- Programa de aplicación

HARDWARE

El equipo informático se divide en dos áreas: **HARDWARE** (Hw) y **SOFTWARE** (Sw).

El Hardware comprende el estudio y trabajo con circuitos, componentes, teclados, discos duros, etc. Es decir, todo aquello que es físico, que se



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

puede pesar y medir, que es “duro” (del inglés “hard”): teclado, monitor, ratón, impresora, escáner, etc.

El procesador o CPU

El procesador es el componente más importante del hardware, también conocido como Unidad Central de Proceso (UCP o CPU).

Se suele denominar torre, caja, etc. En el caso de los PC, en ocasiones hace de soporte al monitor (pantalla) y no hay que confundirlo con éste. Contiene las ranuras de la disquetera, lectores de CD y DVD, etc., además del botón de encender el ordenador.



Figura 3. Ejemplo de CPU

Está formado por tres partes esenciales:

- **Unidad de Control:** controla los elementos externos e internos que permiten la entrada y salida de información.
- **Unidad de Almacenamiento:** guarda la información enviada por la unidad de control. A esta unidad también se le conoce como memoria.
- **Unidad de Aritmética y Lógica:** resuelve los procesos aritméticos y lógicos.

SOFTWARE



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Es el conjunto de instrucciones individuales que se le proporciona al microprocesador para que pueda procesar los datos y generar los resultados esperados. El Sw es intangible, no se puede tocar, ya que son los programas y aplicaciones.

Software (Sw) = Parte lógica: programas y aplicaciones. Por ejemplo, “Word”, “Excel”, “Acrobat”, etc.

El Hardware por sí solo no puede hacer nada, necesita al Software para funcionar. Es decir, el Hw sería el cuerpo (se puede tocar) y el Sw sería la mente (no se puede tocar).

Tipos de Software

Existen tres tipos de Software, en general:

Lenguajes de programación:

Son programas cuya misión es la de crear otros programas. Hay gran variedad de lenguajes, entre los que se encuentran: Basic, Pascal, C++, Visual Basic, Java, etc.

Software de uso general o de aplicación.

Este tipo de Sw, está diseñado para resolver un gran número de tareas específicas. Algunos subtipos de software que podemos encontrar en esta categoría son:

- Procesadores de texto (p. e. Word).
- Hojas de cálculo (p. e. Excel).
- Programas de manejo de bases de datos (p. e. Access).
- Programas de diseño gráfico.
- Traductores de idiomas.
- Programas educativos.
- Etc.

Sistemas Operativos.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Es el gestor y organizador de todas las actividades que realiza el ordenador. Permite intercambiar información entre la memoria central, el procesador y los dispositivos de entrada y salida.

Sistema Operativo (S.O.): conjunto de programas que controlan y gestionan los recursos (programas, aplicaciones, ficheros, documentos, etc.) del ordenador. Por ejemplo, Windows de Microsoft.

El sistema operativo (S.O.), es el primer programa que busca la memoria ROM, para cargarlo en la memoria RAM, con la finalidad de servir de unión entre el hardware y el software.

El S.O. cumple con cuatro tareas básicas:

- Proporcionar una interface de control.
- Administrar los dispositivos de entrada y salida.
- Administrar los archivos y directorios del disco.
- Apoyar a los programas (grabar archivos, formatear discos, etc.).

2. Conceptos acerca de la información

Para ser un administrador eficiente de cualquier área del negocio, usted debe comprender que la información constituye uno de los recursos más valiosos de la organización. Sin embargo, a veces este término se confunde con el de dato.

Datos, información y conocimiento

Un dato consiste en un hecho aislado, por ejemplo, un número de empleado, las horas totales trabajadas a la semana, los números de parte en un inventario o las órdenes de venta.

Como se muestra en la tabla 1.1, varios tipos de datos pueden representar dichos hechos. Cuando éstos se disponen de tal forma que adquieren un significado, se convierten en información. La información es un conjunto de hechos organizados de tal manera que poseen un valor adicional más allá del valor que se les puede atribuir como hechos individuales.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Por ejemplo, para los gerentes de ventas, conocer las ventas mensuales totales cumple mejor con sus objetivos (es decir, es más valioso) que conocer el número de ventas que llevó a cabo cada representante. Proporcionar información a los clientes puede también ayudar a las compañías a incrementar las ganancias y el ingreso. De acuerdo con Frederick Smith, presidente del consejo y director de FedEx: “La información acerca de un paquete es tan importante como el paquete mismo... Tomamos muy en cuenta lo que hay dentro de la caja, pero la capacidad de rastrear y dar seguimiento a los envíos y, por lo tanto, administrar el inventario en movimiento, revolucionó la logística.”³ FedEx es el líder mundial en el envío de paquetes y productos alrededor del mundo. Cada vez más, la información que genera esta empresa y otras organizaciones es enviada a través de internet. Además, un gran número de universidades sube a este medio información acerca de sus cursos y el contenido de éstos. Mediante el uso del programa Open Course Ware, el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) sube a los Web apuntes y el contenido de sus más de 1 500 cursos.

DATOS

Son hechos aislados, como el número de empleado, el total de horas semanales trabajadas, los números de parte de un inventario o las órdenes de venta.

INFORMACIÓN

Conjunto de hechos organizados de tal forma que poseen un valor adicional más allá del que tiene cada uno por sí mismo.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Datos	Representados mediante
Datos alfanuméricos	Números, letras y otros caracteres
Datos de imágenes	Imágenes gráficas y fotos
Datos de audio	Sonidos, ruidos y tonos
Datos de video	Imágenes en movimiento o fotografías

Tabla 1. Tipos de Datos

Los datos representan cosas del mundo real. Por ejemplo, los hospitales y las organizaciones dedicadas al cuidado de la salud conservan los datos médicos de los pacientes, pues representan las situaciones de salud específicas de éstos. En muchos casos, dichos hospitales y organizaciones convierten los datos a una forma electrónica. Algunos han desarrollado sistemas para la administración de registros electrónicos (erm, por sus siglas en inglés: electronic records management) con el fin de almacenar, organizar y controlar datos importantes. Sin embargo, los datos —hechos aislados— tienen un valor muy limitado más allá de su existencia. Por ejemplo, piense en ellos como las diferentes partes de una vía de ferrocarril en un juego de armar. Cada parte de la vía tiene un valor inherente limitado como tal.

El tipo de información que se genera depende de las relaciones definidas entre los datos existentes. Por ejemplo, usted puede disponer las piezas de la pista de tal manera que se generen figuras distintas. Agregar datos nuevos o diferentes significa que usted puede redefinir las relaciones y crear nueva información.

Por ejemplo, añadir nuevas piezas a la pista puede incrementar significativamente el valor —en este caso la variedad y la diversión— del producto final.

La conversión de datos en información es un proceso, o un conjunto de tareas relacionadas de manera lógica que se llevan a cabo con el fin de obtener un resultado determinado. El proceso consistente en definir las relaciones entre los datos para generar información útil requiere conocimiento. El conocimiento es la comprensión de un conjunto de



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

información y de las formas en que ésta puede convertirse en algo útil para realizar una tarea específica o tomar una decisión. Poseer conocimiento significa comprender las relaciones entre la información. Por ejemplo, parte del conocimiento que usted requiere para construir una vía de ferrocarril es la comprensión de la cantidad de espacio que necesita para construirla, el número de trenes que la van a utilizar y la velocidad a la que éstos viajarán. Los hechos que se deberán aceptar o rechazar de acuerdo con su relevancia para una tarea en particular se basan en el conocimiento que se utilizará en el proceso de convertir datos en información útil. Por lo tanto, usted puede pensar en la información como datos a los que se les ha dado más utilidad mediante la aplicación de conocimiento.

En algunos casos, las personas organizan y procesan los datos en forma mental o manual. En otros, utilizan una computadora. En el ejemplo anterior, el gerente pudo haber calculado manualmente la suma de las ventas de cada representante o pudo haberlo hecho mediante una calculadora. De dónde provienen los datos y cómo se procesan son aspectos menos importantes que si éstos se transforman en resultados que sean útiles y tengan valor. Este proceso de transformación se muestra en la figura 4.

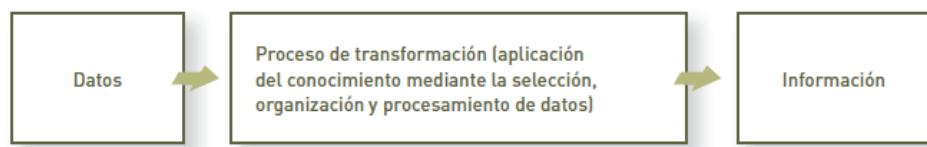


Figura 4. Proceso de transformación de datos en información

Características de la información útil

Para que sea de utilidad a los administradores y personas involucradas en la toma de decisiones, la información debe tener las características que se muestran en la tabla, las cuales le otorgan mayor utilidad a una organización. Por ejemplo, un gran número de compañías de envíos puede determinar la ubicación exacta de los productos y paquetes de su inventario



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

en sus sistemas, información que las convierte en empresas responsables a los ojos de sus clientes.

Características	Definiciones
Accesible	Los usuarios autorizados deben poder acceder a la información de una manera fácil, de tal forma que puedan obtenerla en el formato correcto y en el tiempo preciso para satisfacer sus necesidades.
Exacta	Cuando es exacta, la información está libre de errores. En algunos casos se genera información imprecisa debido a que el proceso de transformación es alimentado con datos erróneos o no pertinentes. (A esto se le conoce comúnmente como <i>basura de entrada, basura de salida</i> [oioo, por sus siglas en inglés: <i>garbage in, garbage out</i>]).
Completa	La información completa contiene todos los hechos relevantes. Por ejemplo, un reporte de inversiones que no incluya todos los costos importantes no satisface esta característica.
Económica	El costo de la producción de la información debe ser relativamente barato. Las personas que toman las decisiones siempre deben balancear el valor de la información con el costo de producirla.
Flexible	La información es flexible cuando puede utilizarse para una gran variedad de propósitos. Por ejemplo, los datos acerca de la cantidad de inventario está en poder de una determinada división, pero puede ser utilizada por los representantes de ventas para cerrar una operación, por los gerentes de producción para determinar si se necesita más inventario y por los ejecutivos de finanzas para calcular la cantidad total de dinero que la compañía ha invertido en ese rubro.
Relevante	Es relevante cuando es importante para las personas que toman las decisiones. La información que demuestra que los precios de la madera pueden disminuir quizá no sea relevante para un fabricante de circuitos integrados para computadora.
Confiable	Los usuarios pueden depender de la información confiable. En muchos casos, esta confiabilidad depende de la confianza que se deposita en el método de recolección de datos. En otras instancias, depende de la fuente de información. Un rumor de origen desconocido acerca de que los precios del petróleo van a subir no representa información confiable.
Segura	Se debe proteger el acceso a la información de los usuarios no autorizados.
Simple	La información debe establecerse en términos simples, esto es, sin complejidades que enturbien su significado. No es necesario que sea sofisticada y detallada. De hecho, demasiada información puede ocasionar saturación, lo cual genera que la persona que tomará las decisiones contará con información excesiva y no podrá determinar cuál es la que en realidad importa.
Oportuna	La información debe proporcionarse en el momento en que se necesita. Conocer las condiciones del tiempo de la semana pasada no representa ninguna ayuda para decidir qué abrigo se debe utilizar el día de hoy.
Verificable	La información debe ser verificable. Esto significa que usted podrá comprobarla con el fin de asegurarse de que es correcta, quizás mediante la consulta de la misma información en un gran número de fuentes.

De acuerdo con el tipo de datos que usted necesite, algunas características tendrán más valor que otras. Por ejemplo, en el caso de datos acerca de investigación de mercados, podría ser aceptable la falta de precisión y de integridad, pero que estén disponibles a tiempo constituye un elemento esencial.

3. ¿Qué es un sistema de información?

CONCEPTOS DE SISTEMAS

Un sistema es un conjunto de elementos o componentes que interactúan para alcanzar un objetivo. Los elementos por sí mismos y las relaciones entre ellos determinan cómo funciona el sistema. Éste tiene entradas, mecanismos de procesamiento, salidas y retroalimentación. Por ejemplo, considere un negocio de lavado automático de automóviles. Las entradas tangibles del proceso son el carro



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

sucio, agua y varios ingredientes de limpieza. El tiempo, energía, habilidad y conocimiento también constituyen entradas del sistema debido a que son elementos necesarios para operarlo. La destreza es la habilidad para operar con éxito el aerosol líquido, los cepillos y los dispositivos para el secado. El conocimiento se utiliza para definir los pasos de la operación del lavado y el orden en el que se ejecutan.

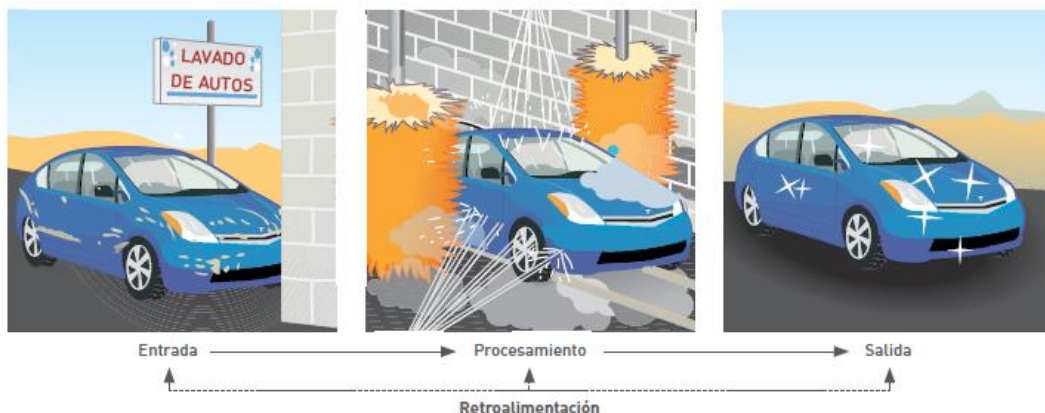


Figura 5. Componentes de un Sistema

Los mecanismos de procesamiento consisten primero en seleccionar qué opción de lavado se desea (sólo lavado, lavado con cera, lavado con cera y secado a mano, etc.) y después en comunicárselo a la persona que aseará el automóvil. El mecanismo de retroalimentación es su apreciación de qué tan limpio quedó el vehículo. Los rociadores de líquidos arrojan agua limpia, jabón líquido o cera para auto dependiendo de en qué etapa del proceso se encuentre su auto y qué opciones haya seleccionado usted. La salida es un automóvil limpio. Como en todos los sistemas, elementos o componentes independientes (el aspersor líquido, el cepillo de cerdas y la secadora de aire) interactúan para dar como resultado un auto limpio.

¿QUÉ ES UN SISTEMA DE INFORMACIÓN?

Un sistema de información (si) es un conjunto de elementos o componentes interrelacionados que recaban (entrada), manipulan (proceso), almacenan y distribuyen (salida) datos e información y proporciona una reacción correctiva (mecanismo de retroalimentación) si no se ha logrado cumplir un objetivo.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

El mecanismo de retroalimentación es el componente que ayuda a las organizaciones a cumplir sus objetivos, tales como incrementar sus ganancias o mejorar sus servicios al cliente.



Entrada, procesamiento, salida y retroalimentación

Entrada

En los sistemas de información, la entrada se define como la actividad consistente en la recopilación y captura de datos. Por ejemplo, para generar los cheques de pago una compañía, debe recabar el número de horas que cada empleado trabajó antes de que se realice el cálculo y se impriman los cheques. En los sistemas de evaluación de las universidades, los profesores deben entregar a la administración las notas que obtuvieron los alumnos antes de que se les envíe a éstos un resumen correspondiente a cada semestre o trimestre.

Procesamiento

En el ambiente de los sistemas de información, procesamiento significa la conversión o transformación de datos en salidas útiles. El procesamiento puede involucrar la realización de cálculos, comparación de datos, toma de acciones alternas y almacenamiento de datos para su uso futuro. La conversión de datos en información útil es un aspecto crítico en escenarios de negocios.

El procesamiento puede hacerse en forma manual o con la ayuda de una computadora. En una aplicación de nómina, el número de horas que cada empleado trabajó debe convertirse en dinero neto para que se lo lleve a su casa. Otras entradas que se incluyen muy a menudo son el número de id del empleado y el departamento donde trabaja. El procesamiento puede involucrar primero la multiplicación del número de horas trabajadas por la cantidad de dinero que se



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

paga por hora al empleado con el fin de obtener el sueldo bruto. Si el número de horas semanales trabajadas excede de 40, se debe incluir el pago de tiempo extra. Posteriormente, las deducciones —por ejemplo, los impuestos federales y estatales, las contribuciones a los planes de seguridad o de ahorro— se restan del sueldo bruto con el fin de obtener el sueldo neto.

Después de que se han realizado estos cálculos y comparaciones, por lo regular los resultados se almacenan. El almacenamiento involucra mantener los datos y la información disponible para su uso futuro, incluyendo la salida, punto que se estudiará enseguida.

Salida

En el ambiente de los sistemas de información, la salida involucra la producción de información útil, por lo general en la forma de documentos y reportes. Puede incluir cheques de pago para los empleados, reportes para los gerentes e información que se proporciona a los accionistas, bancos, agencias de gobierno y otros grupos. En algunos casos, la salida de un sistema puede convertirse en la entrada de otro. Por ejemplo, la salida de un sistema que procesa órdenes de venta se utiliza como entrada de un sistema de facturación al cliente.

Retroalimentación

En los sistemas de información, la retroalimentación es la información proveniente del sistema que se utiliza para realizar cambios en las actividades de entrada y de procesamiento. Por ejemplo, los errores o problemas podrían imponer la necesidad de corregir los datos de entrada o realizar cambios en un proceso.

La retroalimentación es también importante para los administradores y las personas que toman decisiones. Por ejemplo, un fabricante de muebles podría utilizar un sistema de retroalimentación computarizado para enlazar sus plantas con sus proveedores. La salida de un sistema de información podría indicar que



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

los niveles de inventario de caoba y roble están disminuyendo, lo que representa un problema potencial. Un gerente podría utilizar esta retroalimentación para tomar la decisión de ordenar más madera de su proveedor. Estas nuevas órdenes de inventario se convierten en entradas al sistema. Además de este enfoque reactivo, un sistema de computadoras también puede ser proactivo, esto es, predecir eventos futuros con el fin de evitar problemas. Este concepto, conocido a menudo como pronóstico, se utiliza para estimar ventas futuras y ordenar más inventario antes de que se termine cierto producto. También se utiliza para predecir la magnitud y ubicación de huracanes, los valores futuros de las acciones en el mercado y la persona que ganará en los próximos comicios.

Sistemas de información manuales y computarizados

Como ya se dijo, un sistema de información puede ser manual o computarizado. Por ejemplo, algunos analistas de inversiones dibujan manualmente gráficas y líneas de tendencias con el fin de ayudarse en la toma de decisiones de inversiones. Mediante el registro de datos acerca de los precios de las acciones (entrada) de los últimos meses o años, dichos analistas desarrollan patrones sobre papel graficado (procesamiento) que les ayudan a determinar cuáles van a ser los precios de las acciones en los próximos días o semanas (salida). Algunos inversionistas han hecho millones de dólares mediante los sistemas de información manuales para el análisis del mercado accionario. Desde luego, en la actualidad una gran cantidad de sistemas de información computarizados siguen los índices de los mercados bursátiles y sugieren cuándo deben comprarse o venderse grandes bloques (llamados programas de comercio) con el fin de aprovechar las discrepancias del mercado.

Sistemas de información basados en computadora

Un sistema de información basado en computadora (CBIS, por sus siglas en inglés: computer-based information system) es un conjunto único de hardware, software, bases de datos, telecomunicaciones, personas y procedimientos configurado para recolectar, manipular, almacenar y procesar datos para



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

convertirlos en información. La nómina, pedidos y el sistema de control de inventarios de una compañía representan ejemplos de un cbis. Lloyd's Insurance, de Londres, ha comenzado a utilizarlo para reducir las transacciones en papel y convertirse en un sistema electrónico de seguros.

Conjunto único de hardware, software, bases de datos, telecomunicaciones, personas y procedimientos que se configura con el fin de recabar, manipular, almacenar y procesar datos para convertirlos en información.



Figura 6. Componentes de un sistema de información basado en computadora.

4. Desarrollo de Sistemas

El desarrollo de sistemas se define como la actividad consistente en crear o modificar los sistemas de negocios. Los proyectos de desarrollo de sistemas pueden ser pequeños o muy grandes y abarcar campos del conocimiento tan diversos como el análisis bursátil y los videojuegos. Algunos esfuerzos encaminados a desarrollar sistemas han tenido un rotundo éxito. Wachovia Corporation and Investment Bank, por ejemplo, lo utilizó para diseñar una nueva plataforma de comercialización por



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

computadora que triplicó la capacidad de procesamiento, y a la vez redujo ampliamente los costos.

El desarrollo de sistemas de información que cumplan con las necesidades del negocio representa una tarea muy compleja y difícil, tanto que es muy común que los proyectos relacionados con los sistemas de información se “traguen” el presupuesto y excedan las fechas de terminación programadas. Una estrategia para mejorar los resultados de un proyecto de este tipo consiste en dividirlo en varias etapas, cada una de las cuales debe contar con una meta bien definida y un conjunto de tareas a cumplir.

A continuación se muestra un resumen de dichas etapas.

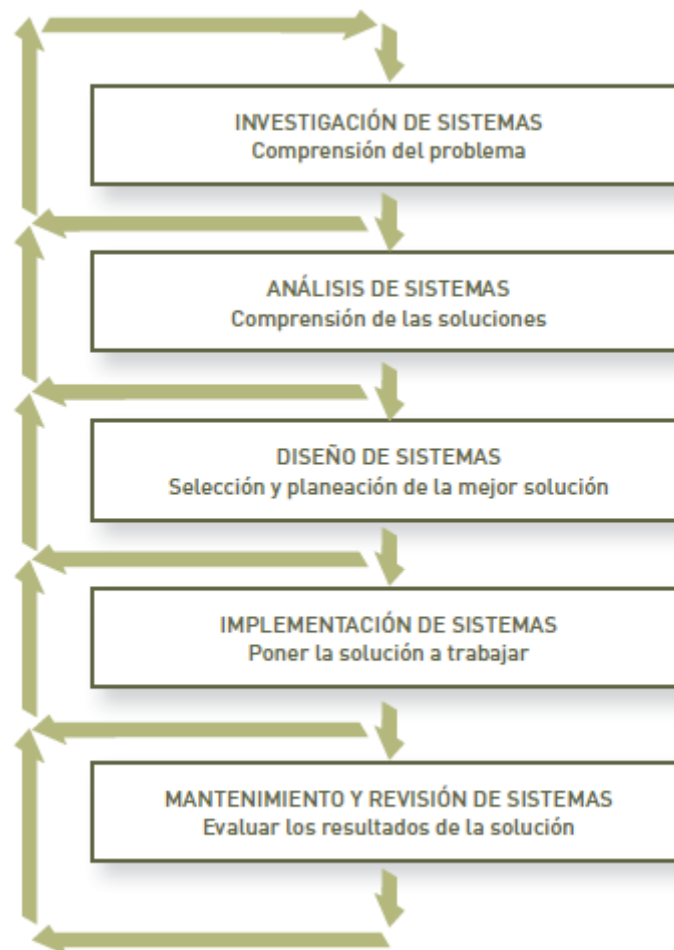


Figura 7. Panorama del Desarrollo de Sistemas



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Investigación y análisis de sistemas

Los dos primeros pasos del desarrollo de sistemas son la investigación y el análisis del sistema. El objetivo de la investigación de sistemas es obtener una comprensión clara del problema que se desea resolver o la oportunidad que se enfrenta. Después de que la compañía ha comprendido el problema, la pregunta siguiente es: “¿Vale la pena resolverlo?” Dado que la empresa cuenta con recursos limitados —personal y dinero—, esta pregunta merece especial atención. Si la decisión es aplicar la solución, el siguiente paso, el análisis de sistemas, define los problemas y oportunidades del sistema actual. Durante las etapas de análisis e investigación, así como en las de diseño, y mantenimiento y revisión que se estudian a continuación, el proyecto debe contar con todo el apoyo de la alta dirección y enfocarse en el desarrollo de sistemas que cumplan con los objetivos de la empresa.

Diseño, implementación, mantenimiento y revisión de sistemas

Los sistemas de información han sido desarrollados para cumplir las necesidades de todo tipo de organizaciones y personas. Sin embargo, la velocidad de su penetración y la proliferación de su uso representan una seria amenaza por parte de personas sin ética. Los delincuentes y saboteadores de las computadoras, por ejemplo, utilizan internet para robar millones de dólares y promover el terrorismo y la violencia. Algunas empresas utilizan los sistemas de información para prevenir y eliminar dichos ataques. Debido a las trágicas muertes en el Tecnológico de Virginia en la primavera de 2007, algunas universidades tratan de desarrollar sistemas de alerta de seguridad que permitan que la escuela envíe mensajes de texto a los teléfonos celulares de los estudiantes en caso de



una emergencia. Éstos también pueden enviar mensajes de texto a la universidad en caso de que detecten algún problema.

5. Sistemas de información en las organizaciones

ORGANIZACIONES Y SISTEMAS DE INFORMACIÓN

Una organización es un grupo formal de personas y otros recursos que se constituye con el fin de cumplir un conjunto de metas. El objetivo principal de una empresa lucrativa es maximizar el valor de la inversión de los accionistas que, con frecuencia, se mide con base en el precio de la acción de la compañía. Las organizaciones no lucrativas están constituidas por grupos sociales, religiosos, universidades y otras agrupaciones que no tienen como meta obtener ganancias.

Una organización es un sistema, lo que significa que tiene entradas, mecanismos de procesamiento, salidas y retroalimentación. Utiliza constantemente dinero, personas, materiales, máquinas, equipos, datos e información, y toma decisiones.

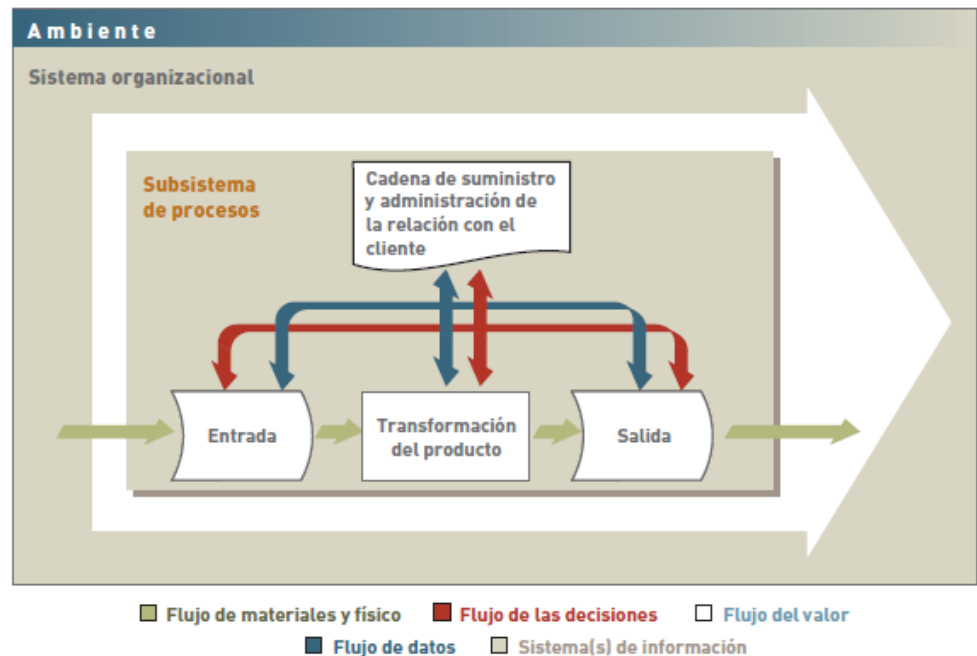


Figura 8. Modelo General de una organización



Estructuras organizacionales

Este término se refiere a las subunidades organizacionales y la forma en que se relacionan con toda la organización. La estructura de una organización depende de sus objetivos y del método de administración, y puede afectar la forma en que ésta percibe y utiliza los sistemas de información. Por lo general, los diferentes tipos de estructuras organizacionales, que incluyen la tradicional, por proyecto, por equipos y la virtual, pueden tener un efecto directo en el sistema de información de la organización.

Una estructura organizacional tradicional, también llamada estructura jerárquica, es como una pirámide administrativa donde la jerarquía de la toma de decisiones y la autoridad fluye desde la cúpula estratégica ubicada en la parte superior hasta la gerencia operativa y los empleados sin puesto gerencial. Comparado con los niveles inferiores, el nivel estratégico, en el que se encuentran el presidente de la compañía y los vicepresidentes, tiene un alto grado de autoridad en la toma de decisiones, una mayor incidencia en los objetivos corporativos y más problemas particulares que resolver

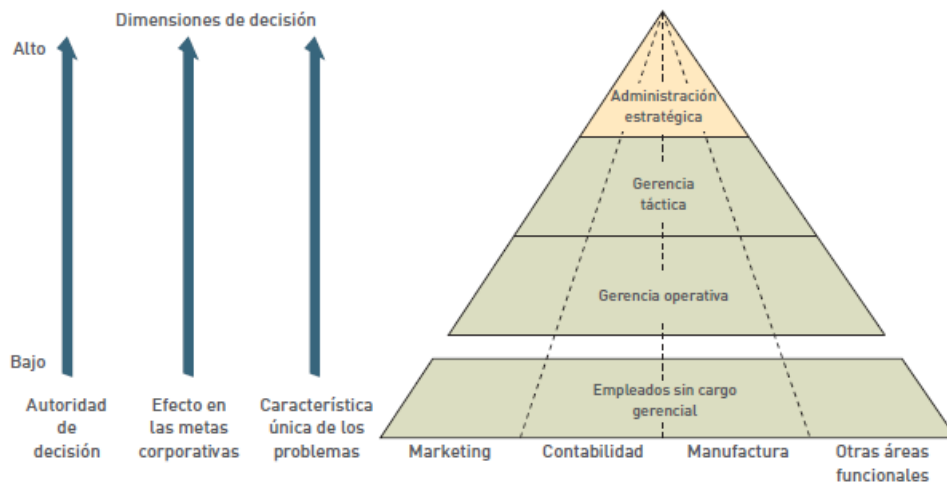


Figura 9. Modelo de una organización

Reingeniería y mejora continua

Para ser competitivas, de vez en cuando las organizaciones deben realizar cambios fundamentales en su forma de hacer negocios. En otras palabras, deben cambiar las actividades, tareas y procesos que utilizan para lograr sus



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

metas. La reingeniería, también conocida con el nombre de rediseño de procesos, y la reingeniería de procesos de negocios (rpn) involucran el rediseño radical de los sistemas de información, procesos de negocios, estructuras organizacionales y valores institucionales con el fin de lograr una novedosa innovación en los resultados de la empresa. Por ejemplo, el Union Bank of California decidió aplicar la reingeniería a muchos de sus procedimientos y funciones. De acuerdo con su presidente de informática, Jim Yee: “Que el banco me haya asignado la tarea de encabezar el proceso de reingeniería y haya decidido fusionar el área de operaciones con la de informática, representa un argumento claro acerca de la visión de la institución con respecto a la forma en que las tecnologías de la información pueden ser un medio y representan una función crítica para que el banco continúe su exitosa y competitiva presencia en el mercado.” La reingeniería genera cambios en los valores y en los sistemas de información de una organización. Puede reducir los tiempos de entrega, incrementar la calidad de los productos y servicios, mejorar la satisfacción del cliente e incrementar las ganancias y rentabilidad de la empresa.

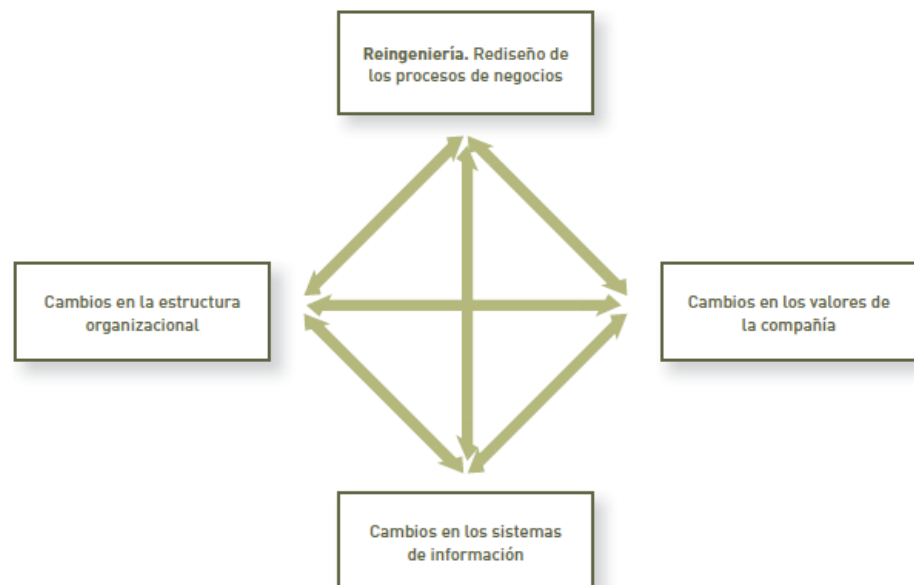


Figura 10. Reingeniería

6. ANÁLISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS ORIENTADO A OBJETOS



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

El análisis y diseño de sistemas orientado a objetos (O-O) es una metodología diseñada para facilitar el desarrollo de sistemas que deben cambiar con rapidez en respuesta a los entornos empresariales dinámicos.

Se cree que las técnicas orientadas a objetos funcionan bien en situaciones en las que los sistemas de información complejos pasan a través de un continuo proceso de mantenimiento, adaptación y rediseño. Las metodologías orientadas a objetos utilizan el estándar de la industria para modelar sistemas orientados a objetos, conocido como lenguaje de modelado unificado (UML), para descomponer un sistema en un modelo de caso de uso.

La programación orientada a objetos difiere de la programación tradicional por procedimientos en cuanto a que examina a los objetos que forman parte de un sistema. Cada objeto es una representación computacional de una cosa o evento real. Los objetos pueden ser clientes, artículos, pedidos, etcétera. Los objetos se representan y agrupan mediante clases, las cuales son ideales para la reutilización y la facilidad de mantenimiento. Una clase define el conjunto de atributos y comportamientos compartidos que se encuentran en cada objeto de la clase.

Las fases en el UML son similares a las del SDLC. Como estos dos métodos comparten un modelado rígido y exigente, se realizan a un ritmo más lento y reflexivo que las fases del modelado ágil. El analista pasa por las fases del problema y de identificación, una fase de análisis y una fase de diseño BPMN (Business Process Modeling Notation)

1. Definir el modelo de caso de uso
2. Durante la fase de análisis de sistemas, empezar a dibujar diagramas de UML.
3. Continuar en la fase de análisis, desarrollar diagramas de clases.
4. Aún en la fase de análisis, dibujar diagramas de estado
5. Empezar el diseño de sistemas mediante la modificación de los diagramas de UML; después, completar las especificaciones.
6. Desarrollar y documentar el sistema.

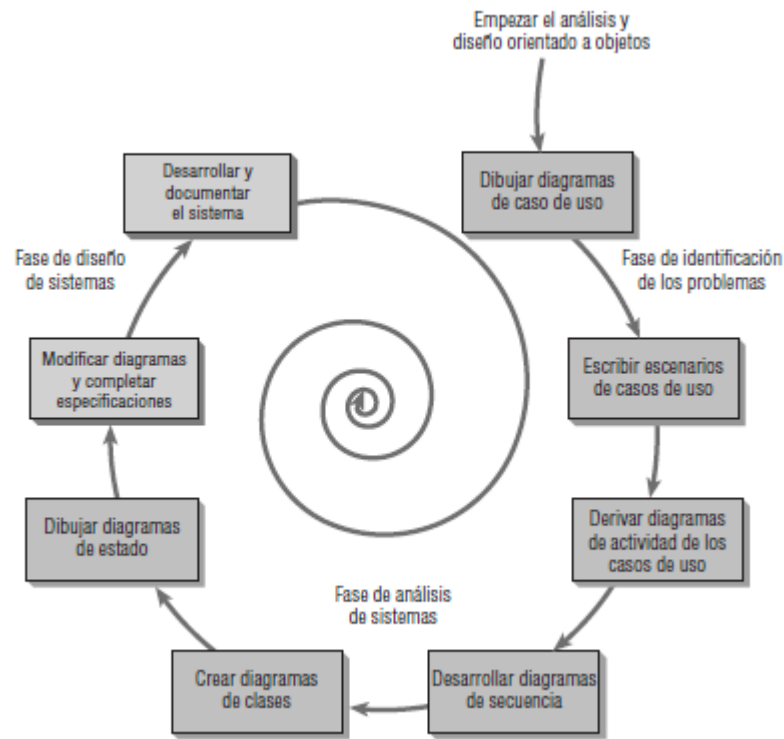


Figura 11. Los pasos en el proceso UML.

A menudo las metodologías orientadas a objetos se enfocan en iteraciones pequeñas y rápidas de desarrollo, a lo que algunas veces se le conoce como el modelo de espiral. El análisis se lleva a cabo en una parte pequeña del sistema, en donde por lo general se empieza con un elemento de alta prioridad o tal vez con uno que represente el mayor riesgo. A esto le sigue el diseño y la implementación. El ciclo se repite con el análisis de la siguiente parte, el diseño y algo de implementación, y esto se repite hasta completar el proyecto. Es normal rediseñar los diagramas y los componentes mismos. El UML es una potente herramienta de modelado que puede mejorar en forma considerable la calidad del análisis y diseño de sistemas, así como del producto final.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

Seleccione	Cuando
La metodología del ciclo de vida del desarrollo de sistemas (SDLC)	<ul style="list-style-type: none">• los sistemas se hayan desarrollado y documentado mediante el uso de SDLC• sea importante documentar cada paso del proceso• la administración de nivel superior se sienta más cómoda o segura si utiliza SDLC• haya los recursos y el tiempo adecuados para completar el SDLC completo• sea importante la comunicación en relación con la forma en que funcionan los nuevos sistemas
Metodologías ágiles	<ul style="list-style-type: none">• haya un defensor de proyectos de métodos ágiles en la organización• haya que desarrollar aplicaciones rápidamente en respuesta a un entorno dinámico• haya que realizar un rescate (el sistema falló y no hay tiempo de averiguar qué salió mal)• el cliente está satisfecho con las mejoras incrementales• los ejecutivos y analistas están de acuerdo con los principios de las metodologías ágiles
Metodologías orientadas a objetos	<ul style="list-style-type: none">• los problemas modelados se prestan a sí mismos para convertirlos en clases• una organización ofrece apoyo para aprender UML• es posible agregar sistemas en forma gradual, un subsistema a la vez• la reutilización de software escrito con anterioridad es una posibilidad• es aceptable hacer frente a los problemas difíciles primero

Figura 12. Método de desarrollo a utilizar.

7. DESCRIPCIÓN GRÁFICA DE LOS SISTEMAS

Podemos realizar la descripción gráfica de un sistema o subsistema, según la forma en que existe dentro de la organización corporativa de varias formas. Los diversos modelos gráficos muestran los límites del sistema y la información que utiliza.

Los sistemas y el diagrama de flujo de datos a nivel de contexto

El primer modelo es el diagrama de flujo de datos a nivel de contexto (también conocido como modelo ambiental). Los diagramas de flujo de datos se enfocan en los datos que fluyen hacia el sistema y salen de él, además del procesamiento de estos datos. Podemos describir con detalle estos componentes básicos de todo programa computacional y utilizarlos para analizar la precisión e integridad del sistema.

El diagrama de flujo de datos a nivel de contexto es una manera de mostrar el alcance del sistema o lo que se va a incluir en él. Las entidades externas están fuera del alcance y esto es algo sobre lo que el sistema no tiene control.

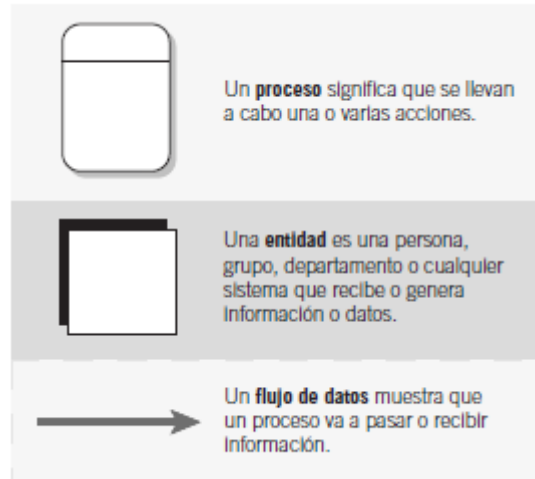


Figura 13 Los símbolos básicos de un diagrama de flujo de datos.

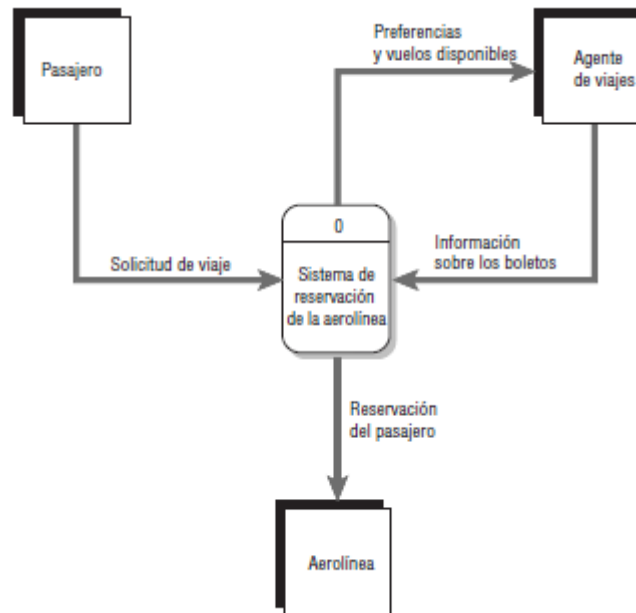


Figura 14. Ejemplo diagrama de flujo

Los sistemas y el modelo de entidad-relación

Otra forma en que un analista de sistemas puede mostrar el alcance del sistema y definir límites apropiados para el mismo es mediante el uso de un modelo entidad-relación. Los elementos que conforman un sistema organizacional se pueden denominar entidades. Una entidad puede ser una persona, un lugar o una cosa, como un pasajero en una aerolínea, un destino o un avión. O bien, una entidad puede ser un evento, como el fin de mes, un periodo de ventas o el tiempo de inactividad de



una máquina. Una relación es la asociación que describe a la interacción entre las entidades.

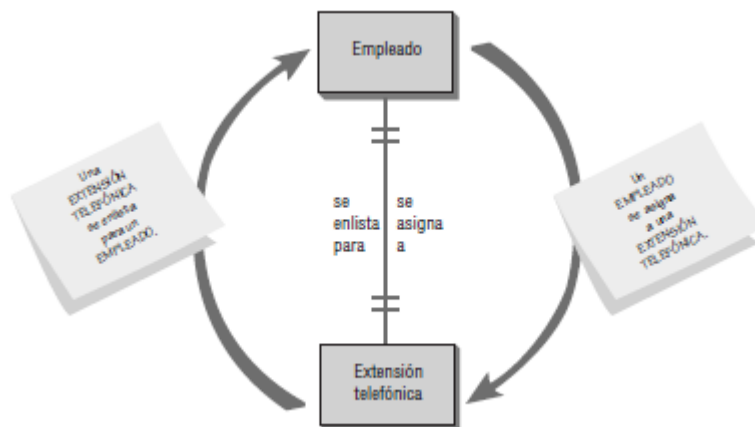


Figura 15. Diagrama Entidad Relación

8. MODELADO DE CASOS DE USO

Aunque en un principio se presentaron como un diagrama para usarlo en el UML orientado a objetos, ahora los casos de uso se utilizan sin importar la metodología para el desarrollo de sistemas. Se pueden utilizar como parte del SDLC o en el modelado ágil. Un modelo de caso de uso describe qué hace un sistema sin describir cómo lo hace; es decir, es un modelo lógico del sistema. El modelo de caso de uso presenta al sistema desde la perspectiva de un usuario fuera del mismo (por ejemplo, los requerimientos del sistema).

Símbolos de los casos de uso

Un diagrama de caso de uso contiene los símbolos del actor y del caso de uso, junto con líneas conectoras. Los actores son similares a las entidades externas; existen fuera del sistema. El término actor se refiere a un rol específico de un usuario del sistema. Por ejemplo, un actor puede ser un empleado, pero también puede ser un cliente en la tienda de la empresa. Incluso cuando es la misma persona en el mundo real, se representa como dos símbolos distintos en un diagrama de caso de uso, ya que la persona interactúa con el sistema en distintos roles.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

El actor existe fuera del sistema e interactúa con éste de una manera específica. Un actor puede ser un humano, otro sistema o un dispositivo como un teclado o una conexión Web. Los actores pueden iniciar una instancia de un caso de uso. Un actor puede interactuar con uno o más casos de uso; un caso de uso puede involucrar a uno o más actores.

Los actores se pueden dividir en grupos. Los actores principales suministran datos o reciben información del sistema. Algunos usuarios interactúan en forma directa con el sistema (actores del sistema), pero los actores principales también pueden ser personas de negocios que no interactúen directamente con el sistema sino que participen en cierta forma. Los actores principales son importantes ya que son las personas que usan el sistema y pueden proveer los detalles acerca de lo que debería hacer el caso de uso. También pueden proveer una lista de objetivos y prioridades. Los actores de soporte (también conocidos como actores secundarios) ayudan a mantener el sistema en funcionamiento o a proveer otros servicios; son las personas que operan el departamento de soporte técnico, los analistas, los programadores, etcétera.

Un caso de uso provee a los desarrolladores una perspectiva de lo que quieren los usuarios, sin detalles técnicos o implementación. Podemos considerar un caso de uso como una secuencia de transacciones en un sistema.

Relaciones de los casos de uso

Las relaciones activas se conocen como relaciones de comportamiento y se utilizan principalmente en los diagramas de casos de uso. Hay cuatro tipos básicos de relaciones de comportamiento: comunica, incluye, extiende y generaliza.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
 GUIA DE APRENDIZAJE

Relación	Símbolo	Significado
Comunica	—————	Para conectar un actor con un caso de uso se utiliza una línea sin puntas de flecha.
Incluye	<< Incluye >> ←-----	Un caso de uso contiene un comportamiento común para más de un caso de uso. La flecha apunta al caso de uso común.
Extiende	----->> << Extiende >>	Un caso de uso distinto maneja las excepciones del caso de uso básico. La flecha apunta del caso de uso extendido al básico.
Generaliza	—————▷	Una "cosa" de UML es más general que otra "cosa". La flecha apunta a la "cosa" general.

Figura 16. Componentes de los Casos de Uso

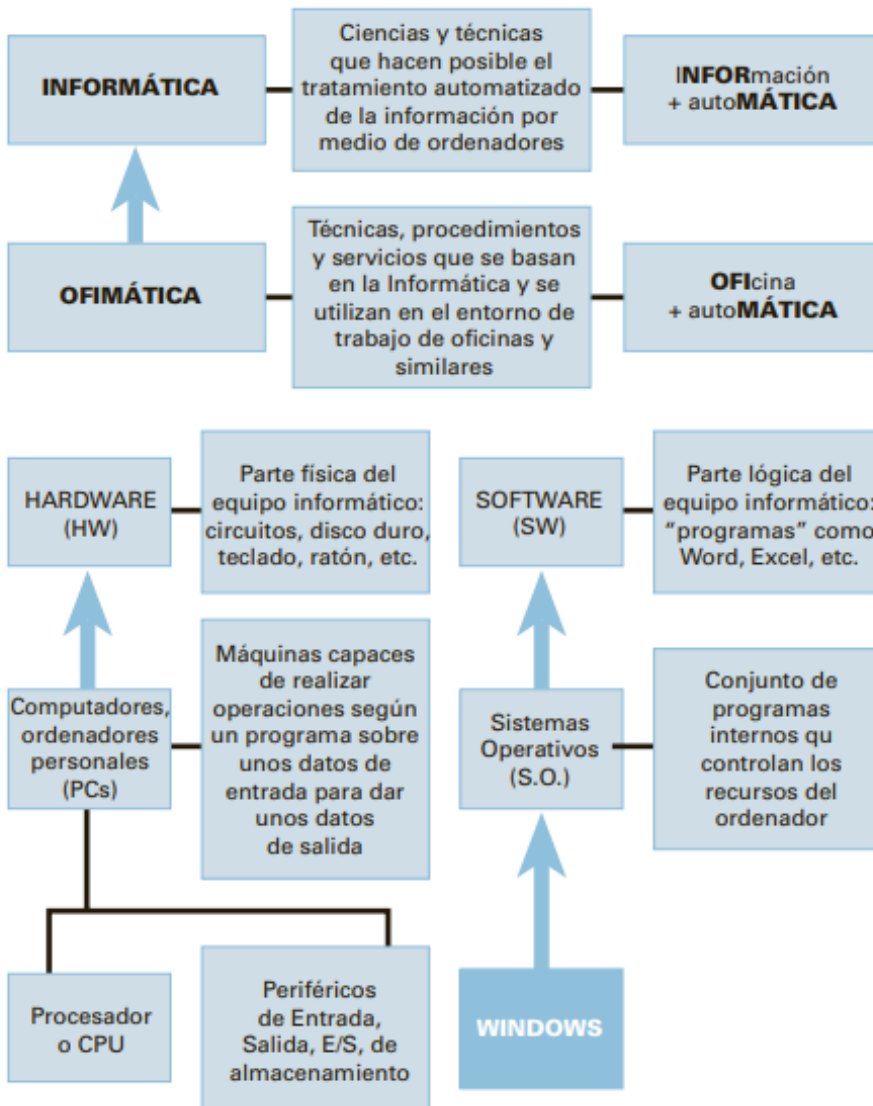
B. Base de Consulta

TÍTULO	AUTOR	EDICIÓN	AÑO	IDIOMA	EDITORIAL
Rational Unified Process	BOOCH, Grady & RUMBAUGH James	Primera	2005	Español	Rational Software Corp.
Principios de Sistemas de Información	Ralph Stair	Novena	2010	Español	Cengage Learning
Análisis y Diseño de Sistemas	Kendall Kenneth & Kendall Julie	Sexta	2005	Español	Pearson Education

C. Base práctica con ilustraciones



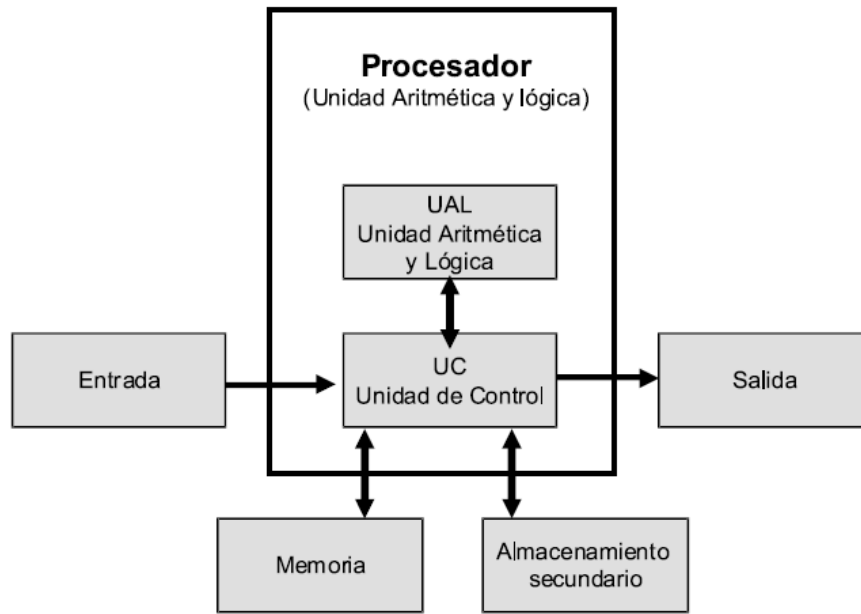
INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

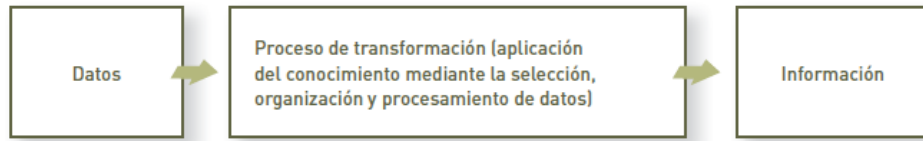




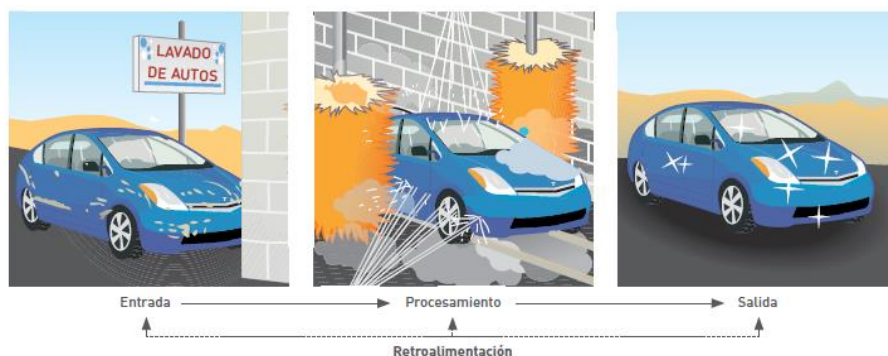
INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

Datos	Representados mediante
Datos alfanuméricos	Números, letras y otros caracteres
Datos de imágenes	Imágenes gráficas y fotos
Datos de audio	Sonidos, ruidos y tonos
Datos de video	Imágenes en movimiento o fotografías



Características	Definiciones
Accesible	Los usuarios autorizados deben poder acceder a la información de una manera fácil, de tal forma que puedan obtenerla en el formato correcto y en el tiempo preciso para satisfacer sus necesidades.
Exacta	Cuando es exacta, la información está libre de errores. En algunos casos se genera información imprecisa debido a que el proceso de transformación es alimentado con datos erróneos o no pertinentes. [A esto se le conoce comúnmente como <i>basura de entrada</i> , <i>basura de salida</i> (oio, por sus siglas en inglés: <i>garbage in, garbage out</i>).
Completa	La información completa contiene todos los hechos relevantes. Por ejemplo, un reporte de inversiones que no incluya todos los costos importantes no satisface esta característica.
Económica	El costo de la producción de la información debe ser relativamente barato. Las personas que toman las decisiones siempre deben balancear el valor de la información con el costo de producirla.
Flexible	La información es flexible cuando puede utilizarse para una gran variedad de propósitos. Por ejemplo, los datos acerca de la cantidad de inventario está en poder de una determinada división, pero puede ser utilizada por los representantes de ventas para cerrar una operación, por los gerentes de producción para determinar si se necesita más inventario y por los ejecutivos de finanzas para calcular la cantidad total de dinero que la compañía ha invertido en ese rubro.
Relevante	Es relevante cuando es importante para las personas que toman las decisiones. La información que demuestra que los precios de la madera pueden disminuir quizá no sea relevante para un fabricante de circuitos integrados para computadora.
Confiable	Los usuarios pueden depender de la información confiable. En muchos casos, esta confiabilidad depende de la confianza que se deposita en el método de recolección de datos. En otras instancias, depende de la fuente de información. Un rumor de origen desconocido acerca de que los precios del petróleo van a subir no representa información confiable.
Segura	Se debe proteger el acceso a la información de los usuarios no autorizados.
Simple	La información debe establecerse en términos simples, esto es, sin complejidades que enturbien su significado. No es necesario que sea sofisticada y detallada. De hecho, demasiada información puede ocasionar saturación, lo cual genera que la persona que tomará las decisiones contará con información excesiva y no podrá determinar cuál es la que en realidad importa.
Oportuna	La información debe proporcionarse en el momento en que se necesita. Conocer las condiciones del tiempo de la semana pasada no representa ninguna ayuda para decidir qué abrigo se debe utilizar el día de hoy.
Verificable	La información debe ser verificable. Esto significa que usted podrá comprobarla con el fin de asegurarse de que es correcta, quizás mediante la consulta de la misma información en un gran número de fuentes.





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

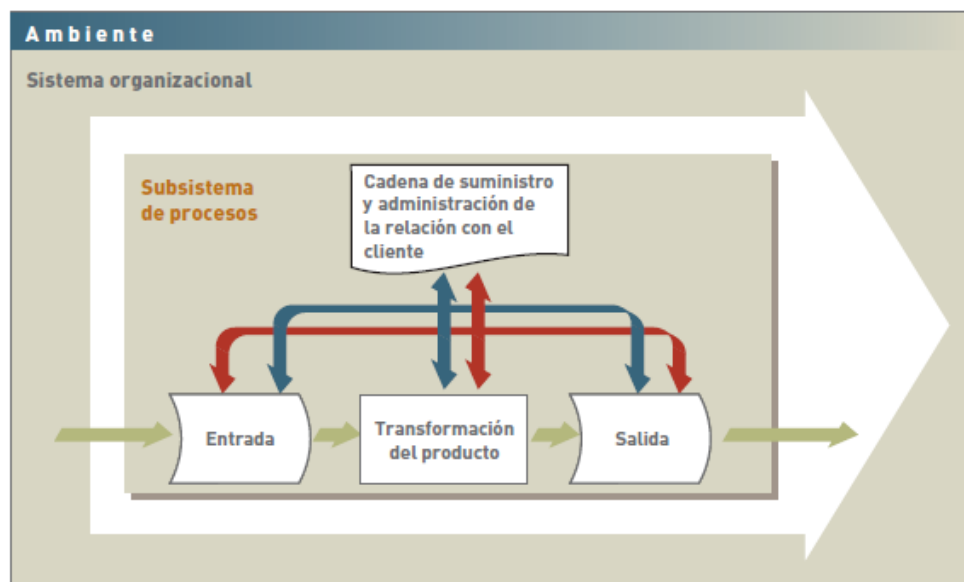
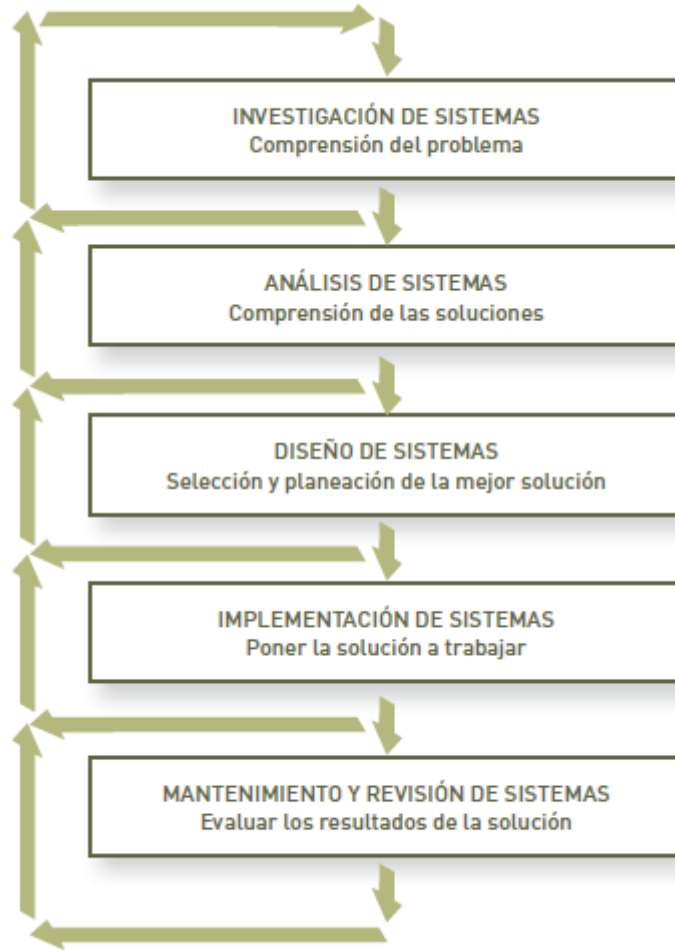
GUIA DE APRENDIZAJE





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

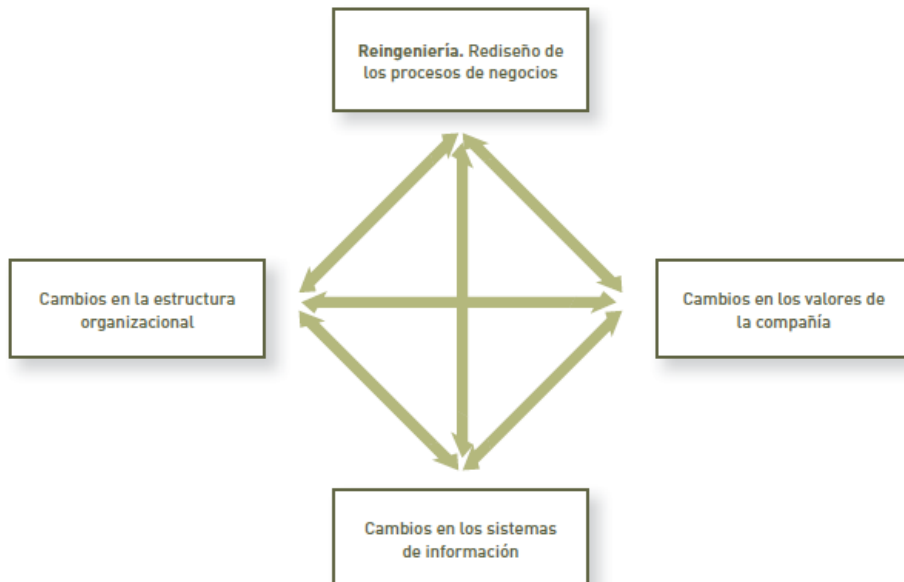
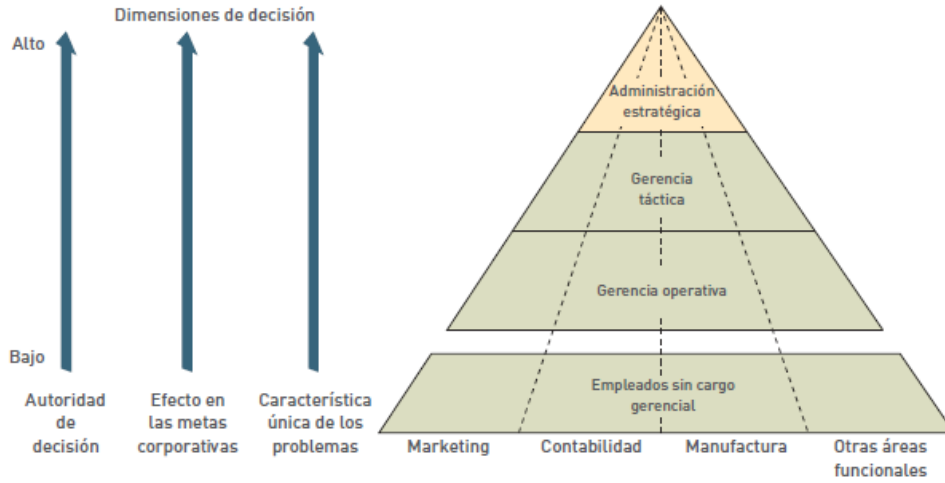


- Flujo de materiales y físico
- Flujo de las decisiones
- Flujo del valor
- Flujo de datos
- Sistema(s) de información



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

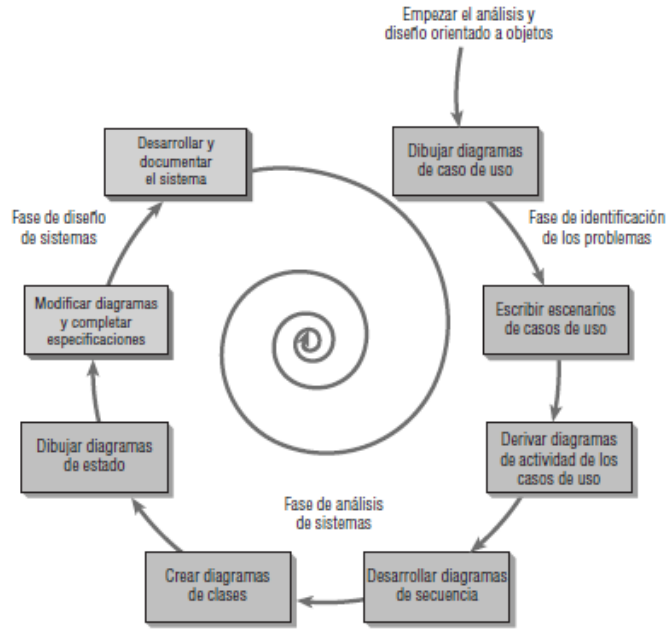
GUIA DE APRENDIZAJE





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

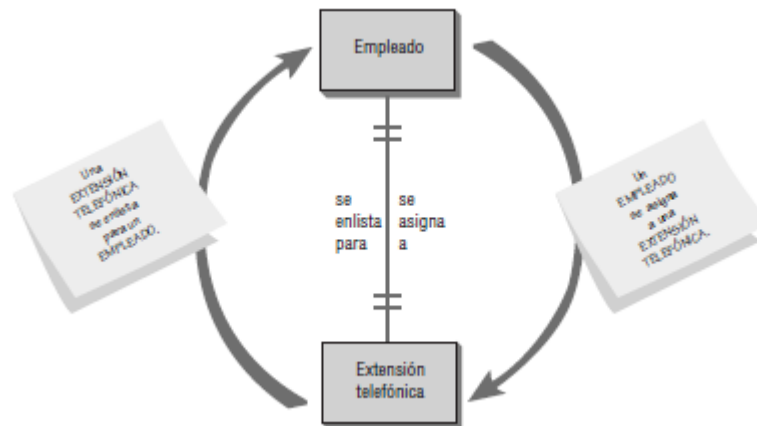
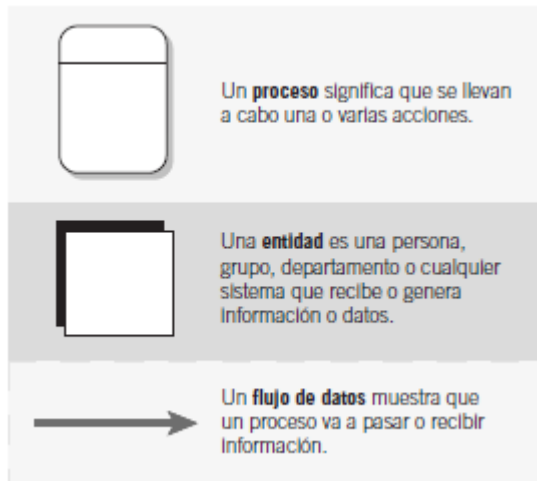
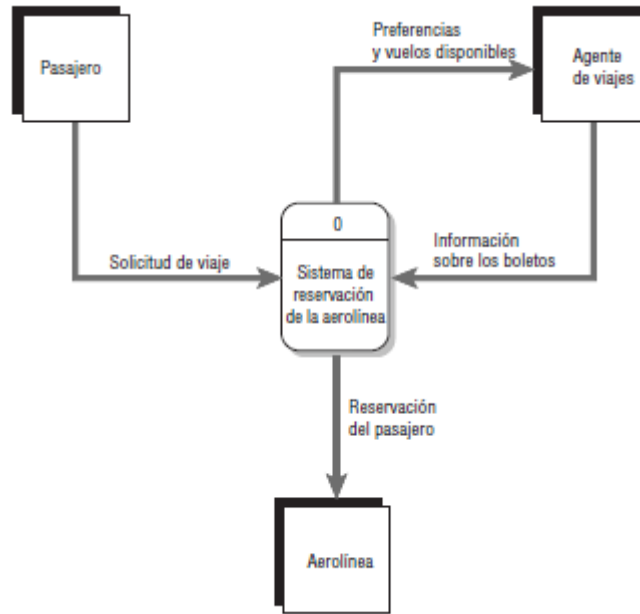


Seleccione	Cuando
La metodología del ciclo de vida del desarrollo de sistemas (SDLC)	<ul style="list-style-type: none"> • los sistemas se hayan desarrollado y documentado mediante el uso de SDLC • sea importante documentar cada paso del proceso • la administración de nivel superior se sienta más cómoda o segura si utiliza SDLC • haya los recursos y el tiempo adecuados para completar el SDLC completo • sea importante la comunicación en relación con la forma en que funcionan los nuevos sistemas
Metodologías ágiles	<ul style="list-style-type: none"> • haya un defensor de proyectos de métodos ágiles en la organización • haya que desarrollar aplicaciones rápidamente en respuesta a un entorno dinámico • haya que realizar un rescate (el sistema falló y no hay tiempo de averiguar qué salió mal) • el cliente está satisfecho con las mejoras incrementales • los ejecutivos y analistas están de acuerdo con los principios de las metodologías ágiles
Metodologías orientadas a objetos	<ul style="list-style-type: none"> • los problemas modelados se prestan a sí mismos para convertirlos en clases • una organización ofrece apoyo para aprender UML • es posible agregar sistemas en forma gradual, un subsistema a la vez • la reutilización de software escrito con anterioridad es una posibilidad • es aceptable hacer frente a los problemas difíciles primero



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE



EL CICLO DE VIDA DEL DESARROLLO DE SISTEMAS



El SDLC es una metodología en fases para el análisis y diseño, de acuerdo con la cual los sistemas se desarrollan mejor al utilizar un ciclo específico de actividades del analista y los usuarios.

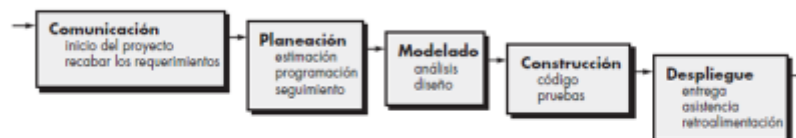


Las siete fases del ciclo de desarrollo de sistemas (SDLC).

Modelo de la cascada



Modelo de la cascada



El *modelo de la cascada*, a veces llamado *ciclo de vida clásico*, sugiere un enfoque sistemático y secuencial para el desarrollo del software, que comienza con la especificación de los requerimientos por parte del cliente y avanza a través de planeación, modelado, construcción y despliegue, para concluir con el apoyo del software terminado



ROLES DEL ANALISTA DE SISTEMAS



Los tres principales roles del analista de sistemas son:



Consultor



Experto de soporte



Agente de cambios



Metodología Ágil

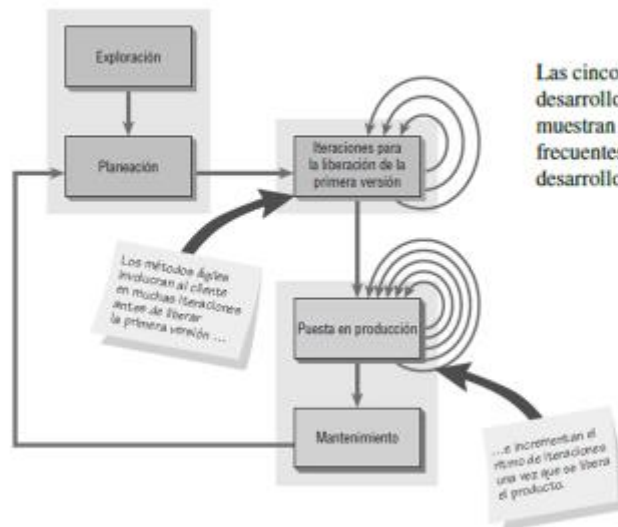


- La metodología ágil es una metodología de desarrollo de software que se basa en valores, principios y prácticas básicas.



ITSJ

Proceso de desarrollo para un proyecto ágil



Las cinco etapas del proceso de desarrollo de modelado ágil muestran que las iteraciones frecuentes son esenciales para un desarrollo exitoso del sistema.



ITSJ



4. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE 1: Análisis y Planeación
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Discusión sobre las lecturas, artículos y videos.▪ Investigaciones de los temas tratados▪ Trabajo Cooperativo y colaborativo▪ Mesas de diálogo▪ Actividades en equipo▪ Presentaciones apoyadas en las TIC's
<p>Ambiente(s) requerido:</p> <p>Aula amplia con buena iluminación.</p>
<p>Material (es) requerido:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Proyector▪ Computador▪ Material digital▪ Material de apoyo
<p>Docente:</p> <p>Con conocimiento de la materia.</p>

5. ACTIVIDADES

- Controles de lectura
- Exposiciones
- Presentación del Trabajo final
- Actividades grupales
- Taller en clase
- Actividades en Plataforma
- Exposiciones



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

Se presenta evidencia física y digital con el fin de evidenciar en el portafolio de cada aprendiz su resultado de aprendizaje. Este será evaluable y socializable

6. EVIDENCIAS Y EVALUACIÓN

Tipo de Evidencia	Descripción (de la evidencia)
De conocimiento:	Definición del tema de investigación Desarrollo de actividades en clase
Desempeño:	Trabajo grupal presentación del trabajo sobre cada tema
De Producto:	Talleres prácticos
Criterios de Evaluación (Mínimo 5 Actividades por asignatura)	<ol style="list-style-type: none">1. Consulta de Tipos de Sistemas de Información.2. Taller tipos de Sistemas de Información3. Taller Diagramas de Flujo4. Taller de Modelamiento5. Taller de BPMN6. Examen Final

Elaborado por: Ing. Daniel Cabrera V.	Revisado Por: Msc. Daniel Shauri	Reportado Por: Dr. Milton Altamirano



INSTITUTO TECNOLÓGICO
SUPERIOR JAPÓN

AMOR AL CONOCIMIENTO

POMASQUI-

c/Marieta Veintimilla E5-471 y Sta. Teresa 4ta transversal

Tlfs: 022356-368 - 0986915506

www.itsjapon.edu.ec