

Glosario

Analistas de sistemas. - El analista tiene como cometido analizar un problema y describirlo con el propósito de ser solucionado mediante un sistema informático. El diseñador realiza, con base en el análisis, el diseño de la solución. El analista tiene que delimitar el análisis para ver lo que se quiere hacer inicialmente y después darle al usuario nuevas opciones de uso.

Atributos. - Propiedades de entidades en un conjunto de entidades.

Auditor. - Se llama auditor a la persona capacitada y experimentada que se designa por una autoridad competente, para revisar, examinar y evaluar los resultados de la gestión administrativa y financiera de una dependencia (institución gubernamental) o entidad (empresa o sociedad) con el propósito de informar o dictaminar acerca de ellas, realizando las observaciones y recomendaciones pertinentes para mejorar su eficacia y eficiencia en su desempeño.

Clase. - Es una construcción que se utiliza como un modelo (o plantilla) para crear objetos de ese tipo.

Conjunto de entidades. - Una colección de objetos similares (clase).

Datos. - Se representan por medio de dos líneas paralelas o mediante una elipse. Muestran colecciones de datos que el sistema debe recordar por un período de tiempo.

DFD. - Diagrama de flujo de datos

Diagrama de contexto. - Representa la vista de más alto nivel de las principales funciones del sistema, al igual que sus principales interfaces.

Diccionario de datos. - Es un listado organizado de todos los datos pertinentes al sistema, con definiciones precisas y rigurosas para que tanto el usuario como el analista tengan un entendimiento común de todas las entradas, salidas, componentes de almacenes y cálculos internos.

Diagrama entidad relación. -Es una herramienta para el modelado de datos que permite representar las entidades relevantes de un sistema de información, así como sus interrelaciones y propiedades.

Diagrama de Estructura. -Herramienta gráfica de modelado utilizado para representar la jerarquía de software.

Diagrama de estados. - Muestran el conjunto de estados por los cuales pasa un objeto durante su vida en una aplicación en respuesta a eventos (por ejemplo, mensajes recibidos, tiempo rebasado o errores), junto con sus respuestas y acciones.

Diagrama de flujo de datos. - Es una herramienta que permite visualizar un sistema como una red de procesos funcionales, conectados entre sí por conductos y tanques de almacenamiento de datos.

DTE. - Diagrama de Transición de Estados El Análisis Estructurado. -Es la especificación del proceso es la descripción de lo que sucede en cada burbuja primitiva de nivel más bajo en un Diagrama de Flujo de Datos.

Encapsulamiento. -Se denomina al ocultamiento del estado, es decir, de los datos miembro, de un objeto de manera que sólo se puede cambiar mediante las operaciones definidas para ese objeto.

Entidad. - Objeto abstracto de algún tipo (instancia).

Flujos. - Se muestran por medio de flechas curvas, son conexiones entre los procesos y representa la información que dicho proceso necesita como entrada o genera como salida.

Instancia. - Es una copia de una versión ejecutable del programa que ha sido escrito en la memoria de la computadora.

La Herencia. -Se define gráficamente trazando una flecha desde la subclase hacia la superclase correspondiente.

Lenguaje Estructurado. - Es un subconjunto de todo el idioma con importantes restricciones sobre el tipo de frases que pueden utilizarse y la manera en que puedan juntarse dichas frases.

Lenguaje narrativo. -Descripción de un sistema en un lenguaje natural en descripción de un sistema.

Modelo. -Abstracción de algo, con el propósito de comprenderlo antes de construirlo.

Modelo Funcional. - Es capturar la semántica asociada a los cambios de estado de forma fácil e intuitiva.

Modelo orientado a objetos. - Ilustra información, funcionamiento y comportamiento.

Nivel de aplicación. -En este nivel se sitúan los componentes que implementan de forma completa el comportamiento de las clases especificadas en la fase de modelado conceptual.

Nivel de interfaz. - En este nivel se sitúan los componentes que implementan la interacción con los usuarios finales, mostrando una representación visual de los datos y los servicios que ofrecen los objetos del sistema.

Nivel de persistencia. -En este nivel se sitúan los componentes que proporcionan los servicios necesarios para dar persistencia a los objetos del nivel de aplicación.

Patrón. - Es un conjunto de rasgos esenciales en un diseño gráfico, mapa o escrito.

Personal de operación. - Se define como la persona o personas que operaran el sistema.

Procesos. - Representan por medio de círculos, o 'burbujas' en el diagrama. Representan las funciones individuales que el sistema lleva a cabo. Las funciones transforman entradas en salidas.

Programador. - Es aquella persona que escribe, depura y mantiene el código fuente de un programa informático, es decir, del conjunto de instrucciones que ejecuta el hardware de una computadora para realizar una tarea determinada.

Relaciones. - Conexiones entre 2 o más conjuntos de entidades.

Sistemas. - Grupo de elementos interdependientes o que interactúan.

Sistemas automatizados. - Es un sistema donde se transfieren tareas de producción, realizadas habitualmente por operadores humanos a un conjunto de elementos tecnológicos.

Sistemas basados en el conocimiento.- Son programas que contienen conocimientos y capacidad necesarios para desempeñarse en un nivel experto.

Sistemas en línea. - Es aquel que acepta material de entrada directamente del área en donde se creó, también es aquel en el que el material de salida o resultado de computación se devuelve adonde es requerido.

Sistema de apoyo a decisiones. - Son utilizados por gerentes o jefes para evaluar y analizar la misión de la organización.

Tablas de Decisión. -Se utilizan cuando el proceso debe producir alguna salida o tomar alguna acción basada en decisiones complejas.