

GA4-220501095-AA2-EV01-EV03: principios de programación orientada a
objetos con (UML) y patrones de diseño

Juan luis Becquet Martínez

Servicio Nacional de Aprendizaje

(2721441)Análisis y desarrollo de software

Catherine Ramirez

04 de Marzo de 2024

Sumario

Introducción.....	3
Planteamiento del problema.....	4
Diagrama.....	5
Conclusión.....	6

Introducción.

En el siguiente documento se hará mención de algunas especificaciones técnicas necesarias para llevar a cabo el proyecto en cuestión, además de tratarse puntos que se deben de tener en cuenta por ambas partes para que todo funcione acorde a las especificaciones y a los planes que se darán a conocer.

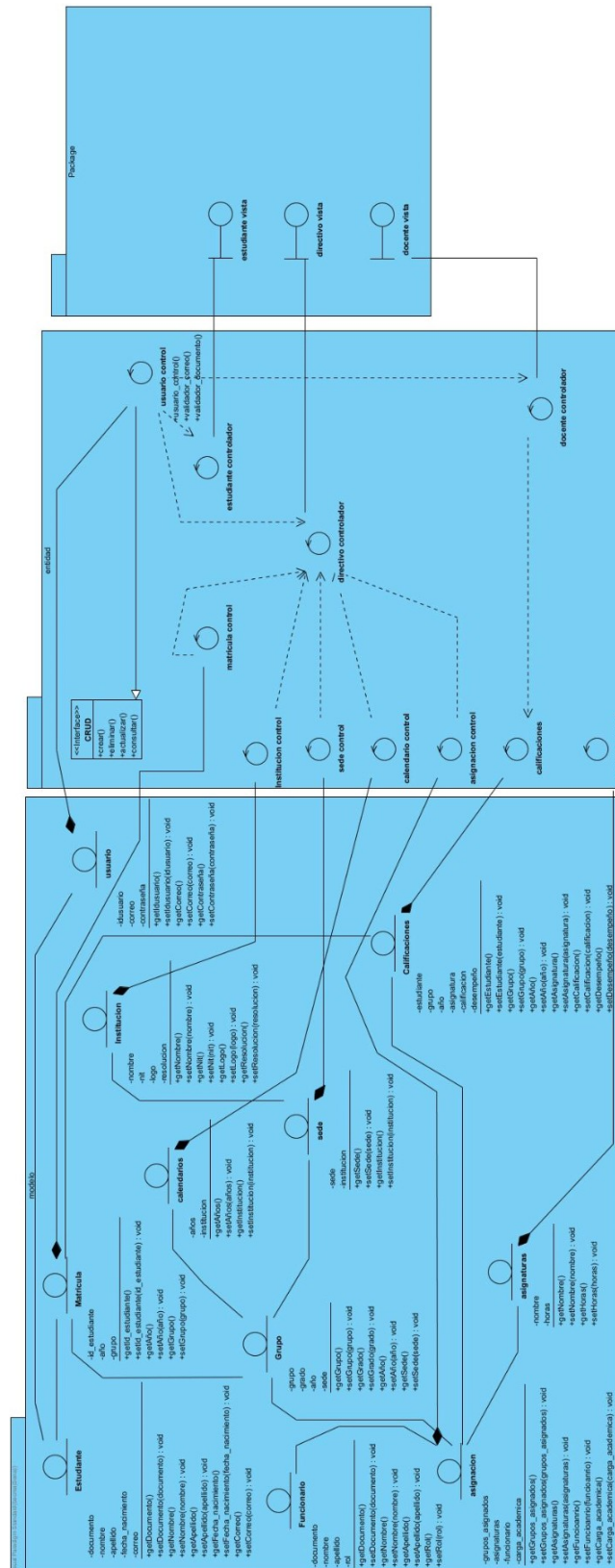
Planteamiento del problema.

El problema que se ha logrado detectar es que muchas instituciones educativas es la gestión de todo lo relacionado al registro de los procesos de los cuales llevan seguimiento.

Tradicionalmente, todo este proceso se lleva a cabo en papel o en hojas de cálculo en el mejor de los casos, lo que puede ser un proceso tedioso y propenso a errores humanos. A medida que aumenta el personal y cursos que los profesores deben dictar, toda esta gestión de procesos puede volverse cada vez más difícil y llevar más tiempo.

Por otra parte la rapidez al momento de obtener la información de tal proceso es lenta, o ni siquiera existe por parte de personal externo a la institución sino hasta que el periodo culmina, dando como resultado una toma de decisiones mucho mas lenta para la corrección en la dirección del proceso de cada estudiante.

Diagrama de clases



Conclusión

En conclusión, el diseño de modelos conceptuales y lógicos es una parte esencial del proceso de desarrollo de software. Estos modelos proporcionan una base sólida y comprensible para los stakeholders y desarrolladores, guiando la implementación efectiva y coherente de un sistema.