

Reconocimiento:

Relevamiento:

- Muestreo
- Entrevistas
- Formulario
- Material escrito
- Observación personal

-Cursograma.

-Tabla de decisión: La Tabla de Decisión es una herramienta para dejar documentado que decisiones "programadas" deben ser tomadas en cada caso, en función de las condiciones que se presentan.

-DFD (diagrama de flujo de datos): muestra la interacción entre el sistema y las entidades externas

-DER (diagrama de entidad y relación): ilustra cómo las "entidades", como personas, objetos o conceptos, se relacionan entre sí dentro de un sistema.

-Casos de uso: Un diagrama de caso de uso es una descripción de las actividades que deberá realizar alguien o algo para llevar a cabo algún proceso

Diagnóstico:

-Diagrama Causa efecto: es la representación de varios elementos (causas) de un sistema que pueden contribuir a un problema (efecto). Es utilizado para identificar las posibles causas de un problema específico

-Matriz FODA.

-El árbol del problema: es una técnica que se emplea para identificar una situación negativa (problema central), la cual se intenta solucionar analizando relaciones de tipo causa-efecto

-Observación directa

-Gráficas de procesos de decisiones programadas: Es una herramienta cuyo objetivo es identificar y representar los acontecimientos y contingencias posibles que pueden suceder cuando en el proceso de resolución de un problema nos dirigimos desde la etapa de planteamiento del mismo hasta la de puesta en práctica de su posible solución.

Diseño:

-Lenguaje de modelo unificado: Es un lenguaje gráfico para visualizar, especificar, construir y documentar un sistema

-Diagrama entidad relación

-Diagrama estructurado

-Diagrama de casos de uso

-Normalización

-Diccionario de dato

Prueba:

Pruebas estáticas: Las estáticas son aquellas que se hacen sin necesidad de ejecutar el código.

Pruebas dinámicas

Implementación:

Las herramientas CASE, en función de las fases del ciclo de vida abarcadas, se pueden agrupar de la forma siguiente:

- Herramientas integradas, I-CASE (Integrated CASE, CASE integrado): abarcan todas las fases del ciclo de vida del desarrollo de sistemas. Son llamadas también CASE workbench.

- Herramienta(s) que comprende(n) alguna(s) fase(s) del ciclo de vida de desarrollo de software:

- Herramientas de alto nivel, U-CASE (Upper CASE - CASE superior) o front-end, orientadas a la automatización y soporte de las actividades desarrolladas durante las primeras fases del desarrollo: análisis y diseño.

- Herramientas de bajo nivel, L-CASE (Lower CASE - CASE inferior) o back-end, dirigidas a las últimas fases del desarrollo: construcción e implantación.

técnicas:

- Método directo: Se abandona el sistema antiguo y se adopta inmediatamente el nuevo.

- Método paralelo: Los sistemas de información antiguo y nuevo operan juntos hasta que el nuevo demuestra ser confiable.

- Método piloto: Pone a prueba el nuevo sistema sólo en una parte de la organización. Al comprobar su efectividad, se implementa en el resto de la organización.

- Método en fases: La implementación del sistema se divide en partes o fases, que se van realizando a lo largo de un periodo de tiempo, sucesivamente. Una vez iniciada la primera fase, la segunda no se inicia hasta que la primera se ha completado con éxito. Así se continúa hasta que se finaliza con la última fase.

Mantenimiento:

Las herramientas CASE, en función de las fases del ciclo de vida abarcadas, se pueden agrupar de la forma siguiente

Sustitución:

Las herramientas van a ser aquellas tecnologías que los acerque a nuevas implementaciones en otros proyectos.

La formalización de procesos no informatizados: tiene que ver con que no todo se informatiza en una alternativa solución, sino que se trata de simplemente de dar una estructura u organización formal a los procesos que lo requieran.

La tercerización de procedimientos: es cuando se contrata a otra organización para que se encargue de una parte de los procedimientos que abarcan un proyecto

Una HERRAMIENTA es un instrumento que realiza una actividad de la mejor manera posible en el marco de un método y cuyo producto será mejor si se la utiliza en el momento preciso

Una TÉCNICA es un procedimiento que tiene como objetivo alcanzar un resultado determinado.

METODOLOGÍA (conjunto de pasos en un orden determinado que permiten el logro de un objetivo) para poder construir un artefacto que con su buen uso(bien implementado), permite la resolución de problemas en el campo de los sistemas de información.

Modelo de Análisis: Era lo que refleja como se ve la organización desde el punto de vista de los sistemas de información.