

Actividad | 3 | Gestión de Decisiones y Departamento de Sistemas

Nombre del curso

Ingeniería en Desarrollo de Software



TUTOR: Humberto Jesús Ortega Vázquez.

ALUMNO: Uziel de Jesús López Ornelas.

FECHA: 20 de Octubre del 2024.

Índice

Introducción	1
Descripción.....	1
Justificación.....	2
Desarrollo	3
Fase 1- Organigrama	3
Fase 2- Propuestas	5
Fase 3- Selección de software	8
Conclusión.....	11
Referencias	12

Introducción

En esta última actividad nos enfocaremos a solucionar los problemas de una empresa ya que esta no le ha funcionado los Sistemas que anteriormente y nosotros nos haremos cargo de que toda esa cadena y proceso quede completado correctamente para el funcionamiento correcto, para ello se creara una empresa hipotética que es mexicana y tendrá una gran cantidad de trabajadores en cada uno de sus departamentos, cada departamento tendrá un jefe asignado, así como el Departamento de Sistemas en donde serán los indicados para definir las diferentes acciones en todos los departamentos correspondientes, por ejemplo en el departamento de Finanzas y Contabilidad, Administración, Producción y Logística, entre otros, para ello es importante crear un organigrama en donde se representaran los puestos de los departamentos y que Sistemas de Información estarán llevándose a cabo para la correcta funcionabilidad de la misma, se realizaran propuestas de acuerdo a la información recabada así como la selección del software.

Descripción

Los sistemas de Información (SI) representan un recurso importante que marca la diferencia entre el éxito o el fracaso de un negocio. Muchas decisiones relacionadas con los SI deben ser tomadas por la gente de negocios y no especialistas técnicos. Para la elección de software es necesario conocer el funcionamiento y objetivo del negocio considerando lo siguiente:

- No hay una única opción de SI para todas las organizaciones.
- Mantener la información segura y privada requiere la atención de todos.

Como siempre las precauciones más importantes, y las que menos cuestan, implican a las personas más a las que la tecnología. Las estrategias de vinculación son aquellas que las empresas tienen distintas necesidades en cuanto a los Sistemas de Información. Es menos conveniente no contar con un SI. El enfoque de una empresa para gestionar sus recursos se divide en dos factores:

- **Dependencia para mantener la información integra:** ¿Qué tanto depende la organización de un Sistema de Información fiable y que funcione correctamente?
- **Dependencia como mejora competitiva:** ¿En qué medida depende la organización de los SI para mantener o mejorar su posición competitiva en el futuro?

Algunas de las estrategias genéricas de vinculación se describen a continuación:

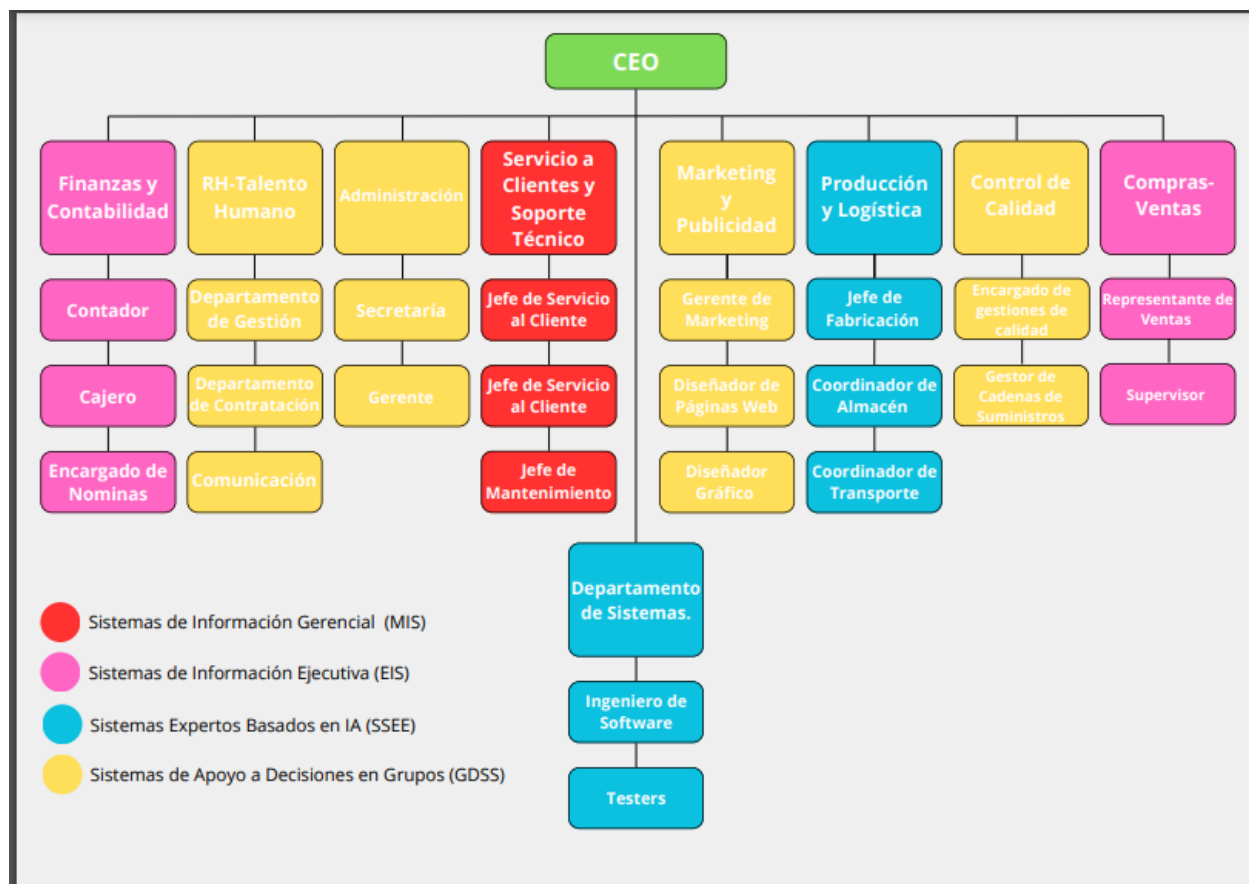
- **Estrategia de planificación centralizada:** Requiere el compromiso de la alta dirección en términos de tiempo y apoyo financiero al reconocer las oportunidades.
- **Estrategia de vanguardia:** Requiere de la voluntad de experimentar. La cultura no debe penalizar el fracaso, pero si el no reconocerlo rápidamente.
- **Estrategia de libre mercado:** El Departamento de Sistemas está preparado y dispuesto a competir con proveedores externos.
- **Estrategia de monopolio:** El Departamento de Sistemas controla los SI de la organización.

Justificación

En esta actividad conocimos términos nuevos en los que familiarizarnos con ellos solo es cuestión de tiempo y constancia, es importante utilizar un Sistema de Información que se adapte a nuestro negocio o empresa ya que es un factor importante para el éxito del mismo, nos proporciona una toma de decisiones informadas en las que tenemos un criterio bien fundamentado con el conocimiento adquirido proporcionando capacidad de acción acertada y correcta, mejora la comunicación ya que es importante estar en sintonía con los diferentes departamentos que hay en la empresa, las decisiones no dependen de una sola persona en muchas ocasiones y compartirlas con los demás integrantes del equipo es crucial. La política de uso de Software es un tema que nos explica el cómo se protegen los datos o activos de una empresa en donde existe un estándar para evitar situaciones en las que se puedan desarrollar problemas que afecten a la empresa.

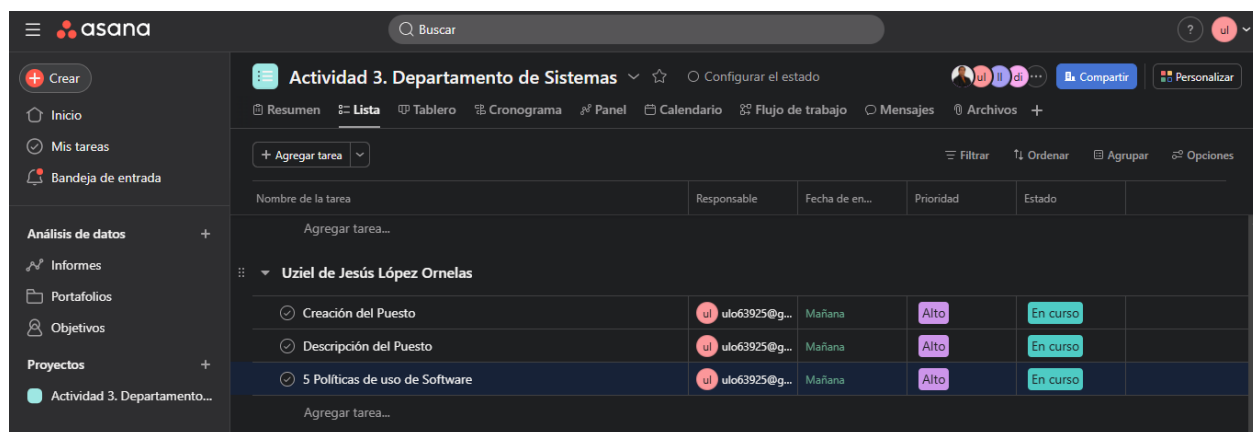
Desarrollo

Fase 1- Organigrama:

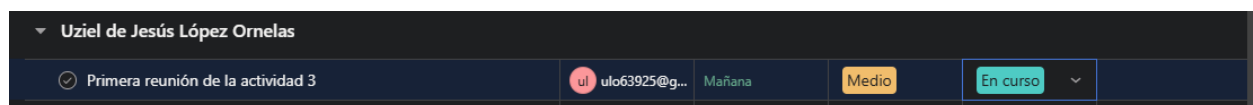


El Organigrama que se realizó fue en la aplicación de CANVA, un software que permite diseñar bastantes plantillas para casos específicos. Se realizó un Organigrama descentralizado ya que se quiso dar importancia al CEO principal apoyándose de los diferentes jefes de los departamentos de la empresa, brindando un apoyo y solución. El **CEO** por sus siglas en inglés (**Chief Executive Officer**), es el máximo responsable de una empresa u organización, su éxito depende de su capacidad para liderar, tomar decisiones estratégicas y asegurar el crecimiento y la sostenibilidad de la organización.

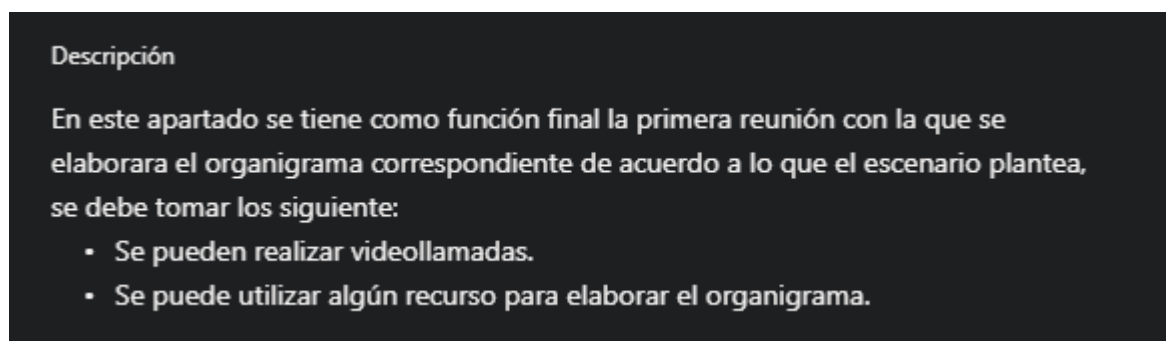
La Realización de la primera actividad se realizó gracias al link que el maestro nos proporcionó para organizar la reunión, en ella se observa el nombre del proyecto en el que nosotros podemos realizar las actividades correspondientes de acuerdo a lo que se nos pide:



Se organizó la primera reunión en la que se resolverían varios puntos para crear el Organigrama:



Se explicó la actividad que se tiene que resolver, así la actividad se creó lo que se tiene en el inicio de la primera fase que es el Organigrama creado y explicado con anterioridad para la finalización del inicio de la actividad:



Fase 2- Propuestas:

- **Sistemas de Información Gerencial (MIS):** Ofrecen un soporte a un espectro más amplio de tareas organizacionales en los distintos niveles gerenciales, perfecto para el **Servicio a Clientes y Soporte Técnico** creando una cadena entre gerentes para mantener el orden en la administración de las funciones y metas del departamento.
- **Sistemas de Información Ejecutiva (EIS):** Otorga a los gerentes un acceso sencillo a la información interna y externa del negocio, es bueno si se relaciona con los departamentos de **Finanzas y Contabilidad**, y **Compras-Ventas** ya que proporciona la información interna del cómo se maneja conociendo las estrategias y maneras en las que la empresa trabaja mejorando así las instrucciones, dirección y control de los mismos.
- **Sistemas Expertos Basados en IA (SSEE):** Trabajan bajo un funcionamiento parecido a las redes neuronales. Esto sirve para simular el conocimiento de un experto y utilizarlo de forma efectiva para resolver un problema en concreto, esto sirve para el **Departamento de Sistemas y, Producción y Logística** ya que los conocimientos simulados pueden ayudar a los mejores resultados, en las diferentes ramas donde el análisis y la previsión son importantes para el éxito.
- **Sistemas de Apoyo a Decisiones en Grupos (GDSS):** Recogen y analizan datos o información relevante, con el fin de apoyar a grupos de personas que tienen una tarea u objetivo en común, los departamentos de **RH-Talento Humano, Administración, Marketing y Publicidad, y Control de Calidad** brindan objetivos y metas en común con el fin de ayudar y desarrollar nuevos conocimientos y miembros para compartir la misma filosofía de la empresa.

Las políticas de uso de software que tiene que manejar un CEO son las que se mencionan a continuación:

1. Políticas de Seguridad:

- Autenticación y Autorización.
- Actualización de parches.
- Copias de seguridad.
- Encriptación de datos sensibles.

2. Políticas de uso:

- Uso autorizado.
- Instalación y descarga.
- Uso personal.

3. Políticas de Licencia:

- Gestión de Licencias.
- Cumplimiento de Licencias.
- Renovación de las Licencias.

4. Políticas de Datos:

- Protección de Datos.
- Almacenamiento de Datos.
- Eliminación de Datos.

5. Políticas de Cumplimiento:

- Cumplimiento Normativo.
- Política de Privacidad.
- Transparencia.

Para la fase dos se trabajó en el mismo trabajo que el maestro compartió en el link se Asana:

Nombre de la tarea	Responsable	Fecha de en...	Prioridad	Estado
+ Agregar tarea...				
▼ Uziel de Jesús López Ornelas				
Primera reunión de la actividad 3	ulo63925@g...	Hoy	Medio	En curso
Creación del Puesto	ulo63925@g...	Mañana	Alto	En curso
Segunda reunión de la actividad 3	ulo63925@g...	Hoy	Medio	En curso
Descripción del Puesto	ulo63925@g...	Mañana	Alto	En curso
5 Políticas de uso de Software	ulo63925@g...	Mañana	Alto	En curso

Se creó la actividad para tomar las decisiones de la propuesta, dando una fecha, prioridad y estado de la misma:

Segunda reunión de la actividad 3	ulo63925@g...	Hoy	Medio	En curso
-----------------------------------	---------------	-----	-------	----------

Y como siempre se anexo la explicación correspondiente de lo que se iba a realizar:

Segunda reunión de la actividad 3

Descripción

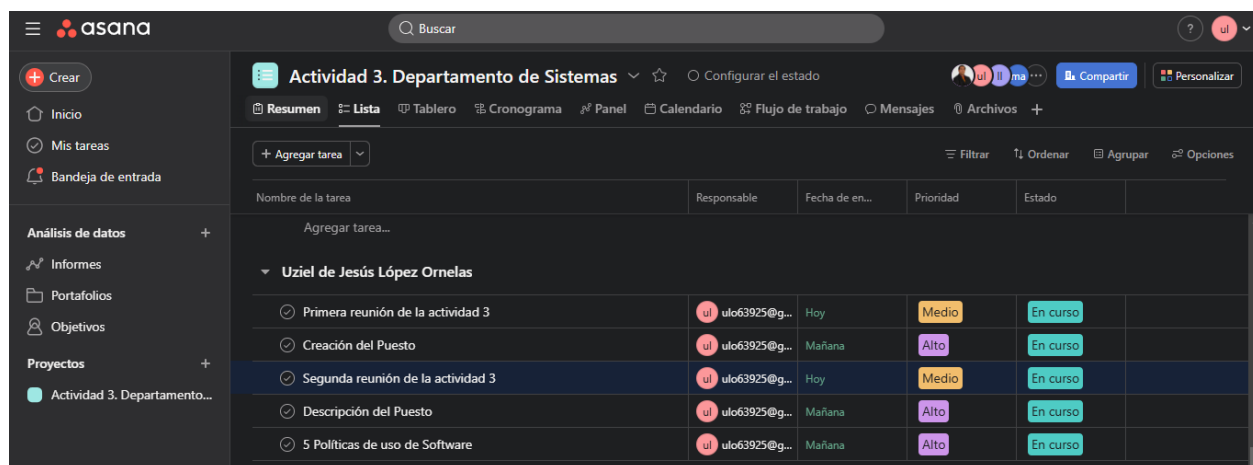
En este apartado se explicara la segunda reunión de la actividad 3 en donde se crearan las propuestas en las que los Sistemas de Información funcionaran de acuerdo al escenario propuesto en la misma actividad, se debe considerar lo siguiente:

- Tomar en cuenta los diferentes Sistemas de Información que existen para dar una explicación detallada y concisa de lo que se quiere explicar.

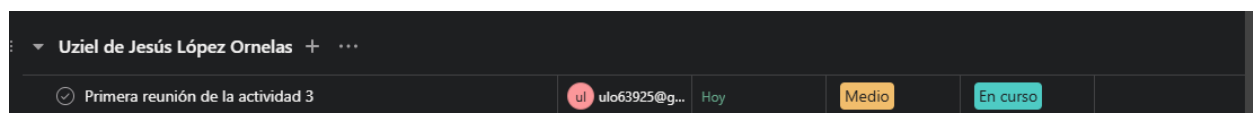
+ Agregar subtarea

Fase 3- Selección de Software:

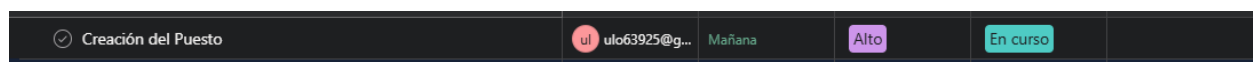
En esta sección se decidió dar puntos de vista distintos en los que la información surgía en pequeñas ideas y no se complementaban del todo bien, para ello el software de Asana nos permitió lograr encapsular todas esas ideas y definir las en las diferentes tareas del proyecto en el que se estaría trabajando:



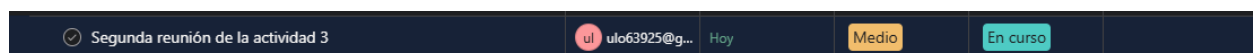
Aquí se analizaron todas las propuestas asignadas en las diferentes tareas que se habían dado o percibido, por ejemplo, la reunión 1:



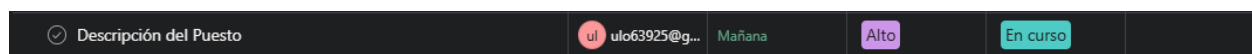
La creación del puesto de la actividad:



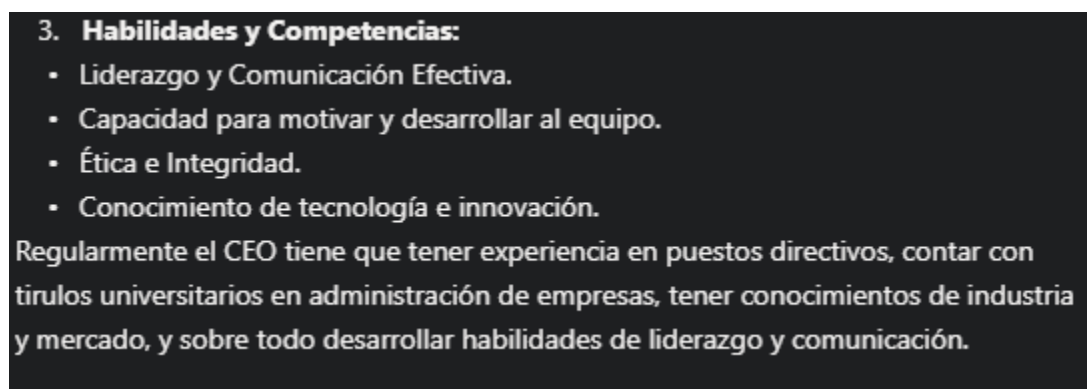
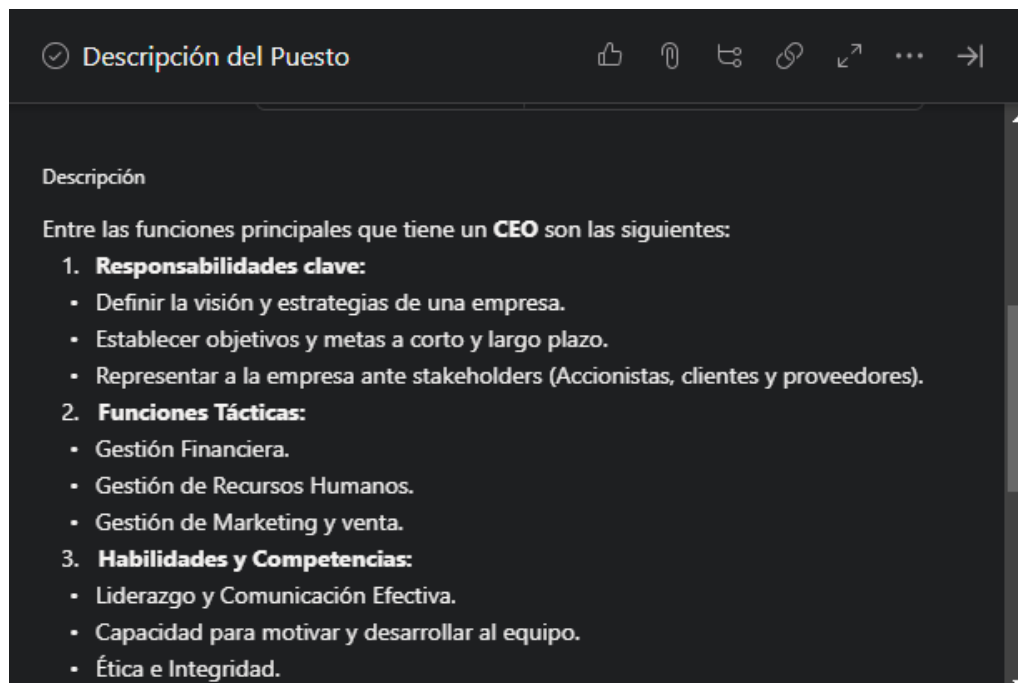
La segunda reunión de la actividad:



En el siguiente apartado se analizó los requisitos y funciones del puesto juntando y estructurando correctamente las palabras y decisiones que se expusieron en la información solicitada y compartiendo los mismos puntos de vista:



Con la descripción necesaria:



En el último apartado se definieron las diferentes maneras en la que el software tiene una política de uso, argumentando y uniendo las diferentes opiniones y propuestas en las que se contaba dicha información:

✓ 5 Políticas de uso de Software	ulo63925@g...	Mañana	Alto	En curso	
----------------------------------	---------------	--------	------	----------	--

Con su respectiva descripción:

✓ 5 Políticas de uso de Software

Descripción

Las políticas de uso de software que tiene que manejar un **CEO** son las que se mencionan a continuación:

- Políticas de Seguridad:**
 - Autenticación y Autorización.
 - Actualización de parches.
 - Copias de seguridad.
 - Encriptación de datos sensibles.
 - Política de contraseñas para una mejor seguridad.
- Políticas de uso:**
 - Uso autorizado.
 - Instalación y descarga.
 - Uso personal.
 - Compartición de la Información.

Uso autorizado.

- Instalación y descarga.
- Uso personal.
- Compartición de la Información.

- Políticas de Licencia:**
 - Gestión de Licencias.
 - Cumplimiento de Licencias.
 - Renovación de las Licencias.
- Políticas de Datos:**
 - Protección de Datos.
 - Almacenamiento de Datos.
 - Eliminación de Datos.
- Políticas de Cumplimiento:**
 - Cumplimiento Normativo.
 - Política de Privacidad.
 - Transparencia.

Conclusión

En esta última actividad logramos profundizar en cómo podría funcionar una empresa para lograr los diferentes objetivos y soluciones en las que se tiene que hacer notar ante la competencia, muchos factores entran en juego para que algo salga bien pero sin duda mantenerse precavidos y utilizar las tecnologías para beneficio es crucial, conocer los Sistemas de Información que pueden ser de utilidad, los gestores de proyectos empresariales y CRM en los que la empresa o negocio puede tener una relación más estructurada con los clientes que son fieles a aquellas empresas que les agrada el servicio con el que son tratados y sin duda todo estos puntos forman parte esencial para una mejor ruta hacia el triunfo. Recuerdo la vez que una empresa desarrolladora de videojuegos mantenía una filosofía en la que le beneficiaba solamente a la empresa, obteniendo departamentos de marketing, publicidad, logística, venta, IA, Soporte Técnico y un conocimiento basto en los sistemas, los jugadores sabían eso y poco a poco fueron alejándose del juego porque les afectaba a ellos, tiempos de carga largos, actualizaciones malas, bugs, glitches, base de datos errónea, hitbox mal hecha, sobre otras cosas, la empresa no tardó en darse cuenta de ello y lo que no querían era perder a su base de jugadores por lo que la solución fue más sencilla de lo que se podría imaginar, fue escuchar a su base de jugadores, a sus clientes, por medio de encuestas, feedbacks en los que la empresa desarrolladora escuchaba las quejas de los jugadores para así mejorar la interacción con ellos y brindarles servicios de calidad, el tiempo dio marcha y los errores que tenía la empresa fueron solucionados, los jugadores fueron más importantes que el dinero y eso fue lo que hizo que el juego no alcanzara el EoS (End of Service) y lograra aumentar sus ingresos gracias a complacer y escuchar a sus clientes. Todo esto nos ayuda a ver que tener una empresa no es fácil y depende de los encargados de los departamentos y la dirección en general llevar un buen control y solucionar los problemas con la tecnología que disponemos actualmente y que nos ayuda más de lo que pensamos.

Link para GitHub:

<https://github.com/Leyzu-Ing/Tecnolog-as-de-Informaci-n-para-los-Negocios.git>

Referencias

Equipo editorial, Etecé. (2024, 23 abril). *Sistema de información - Qué es, elementos y ejemplos*. Concepto. <https://concepto.de/sistema-de-informacion/>

Equipo editorial, Etecé. (2022, 12 agosto). *CEO - Concepto, funciones, responsabilidades y ejemplos*. Concepto. <https://concepto.de/ceo/>