



## **INTRODUCCIÓN**

El objetivo de la materia no es que conozcan “LA METODOLOGÍA” de trabajo en ingeniería de software, sino brindar HERRAMIENTAS que les permitan a posteriori, en el campo laboral, seleccionarlas en forma adecuada y adaptarlas de acuerdo a su propio criterio para afrontar el desarrollo de software.

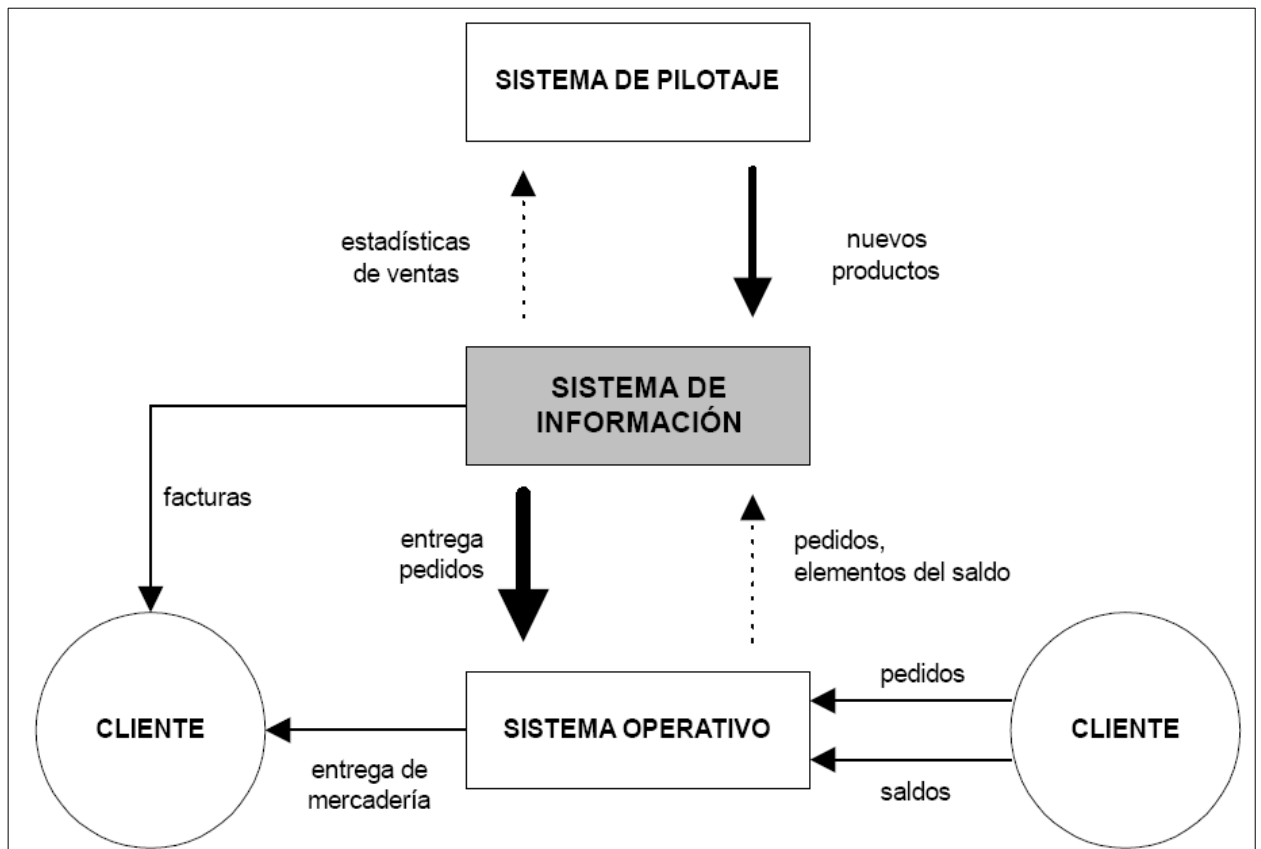


### **Elementos que conforman este conjunto de herramientas incluidas en IS1:**

- Nociones de sistemas de información y de ingeniería de software
- Especificación de Requerimientos
- Diagramas de flujo de datos
- Diagramas de transición de estados
- Modelos conceptuales de datos
- Diagrama de clases (UML)

## Repaso teórico práctico

1. Describir los motivos por los que se considera NECESARIO trabajar con alguna metodología en el área de desarrollo de software.
2. Definir Sistema. Presentar ejemplos.
3. ¿Por qué es necesario aplicar algún criterio de control para garantizar la operación de los sistemas? ¿Cuáles son los elementos del “modelo de control”? Ejemplificar.
4. De acuerdo al apunte, ¿que lugar ocupa el “sistema de información”? ¿Cómo se lo define?
5. Tomar el siguiente gráfico del apunte y adaptarlo para presentar un ejemplo de sistema, cambiando las etiquetas:



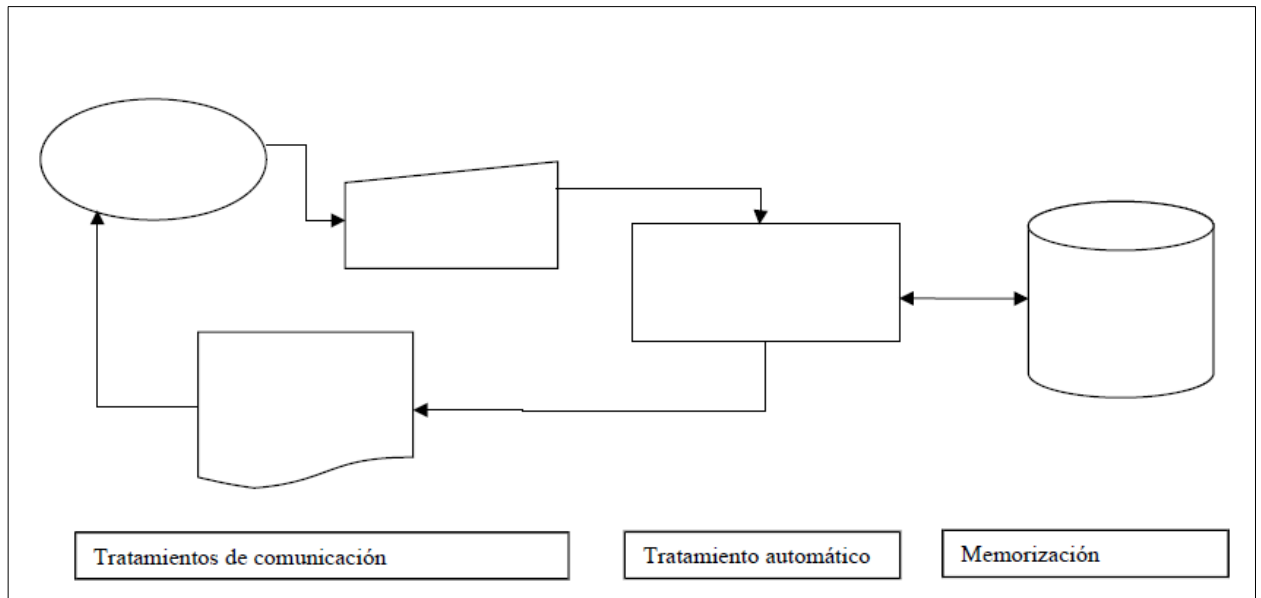
Los ejemplos pueden ser de cualquier tipo de sistema. Debe incluirse:

- título o nombre del sistema y objetivo principal
- quien asume el rol de conducir el sistema de pilotaje
- que elementos conforman el sistema de información
- entradas/salidas con el mundo exterior
- entidad/es del mundo exterior.

6. Definir sistema automatizado de información.

7. ¿Qué condiciones deben darse para que un sistema de información sea automatizable?

8. Utilizando el mismo ejemplo de sistema que para el punto 5, completar el siguiente diagrama de Comunicación, Tratamiento automatizado y Memorización:



Ejemplificar:

- Elementos del universo exterior
- Entradas/Salidas
- Procesador de información
- Memorización