

GLOSARIO DE ESPECIALIDAD

Conceptos claves de la asignatura

A continuación, encontrarás un glosario con las definiciones de diversos conceptos que serán utilizados en el transcurso de esta asignatura.

AI	Inteligencia Artificial.	Sistemas de Información Gerencial.	MIS
BPMN	Notación y Modelamiento de Procesos de Negocio, con uso de nomenclatura estándar.	Sistemas de información de automatización de oficinas.	OAS
CASCADA	Método tradicional para el desarrollo de proyectos. Es el más representativo de los métodos predictivos o tradicionales.	Método tradicional para el desarrollo de proyectos.	PROTOTIPO
DSS	Sistemas de información de apoyo a la toma de decisiones.	Metodología de desarrollo ágil de proyectos.	SCRUM
ESPIRAL	Método tradicional para el desarrollo de proyectos.	Sistemas de Información.	SI
GoF	Patrón de diseño (<i>Gang of Four</i>).	Sistemas de Información Administrativos.	SIA
GRASP	Patrón de diseño (<i>General Responsibility Assignment Software Patterns</i>).		

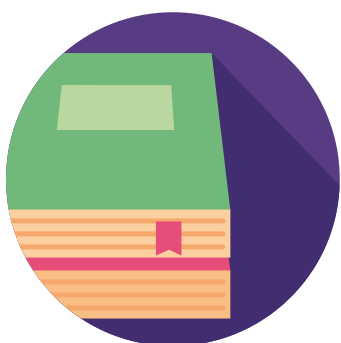
TGS

Teoría General de Sistemas.

Sistemas de Información de
Procesamientos de Transacciones.**TPS****TI**

Tecnologías de la Información.

Lenguaje Unificado de Modelado.

UML**TIC**Tecnologías de la Información y
Comunicación.Método de desarrollo ágil de
proyectos.**XP**

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- > Bennett, Simón (2006). *Análisis y diseño orientado a objetos de sistemas usando UML*. McGraw Hill.
- > Bizagi. (2014) *BPMN 2.0: Bizagi suite*. Disponible en: <https://www.bizagi.com/docs/BPMNbyExampleSPA.pdf>
- > Granollers, Toni (2012). *Diseño de sistemas interactivos centrados en el usuario*. Editorial UOC
- > Sommerville, Ian. (2013). *Ingeniería de Software*. Addison Wesley.
- > Teniente López, Ernest, (2015). *Especificación de sistemas software en UML*. Barcelona: Universitat Politècnica de Catalunya.