Version <1.0>

Revision History

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Author** |
| <04/Sept/16> | <1.0> | <Primera descripción del glosario> | <Adriana Ortiz> |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Table of Contents

1. Introduction 3

1.1 Purpose 3

1.2 Scope 3

1.3 References 3

1.4 Overview 3

2. Definitions 3

2.1 <Términos> 3

2.1.1 <Recursos> 3

2.1.2 <Objetivos> 3

2.1.3 <Interesados> 4

2.1.4 <Gestión> 4

2.1.5 <Factor de riesgo> 4

2.1.6 <Base de datos> 4

2.1.7 <Fiabilidad> 4

2.1.8 <Evidencias> 4

2.1.9 <Estrategia> 4

2.1.10 <Cronograma> 4

2.1.11 <Alcance> 4

2.1.12 <Sistema> 4

2.1.13 <Proyecto> 5

2.1.14 <Eficiencia> 5

3. UML Stereotypes 5

# Introduction

El presente glosario pretende como su nombre lo indica el reunir distintos conceptos y describirlos de una manera sencilla y clara.

De inicio comenzamos con el propósito, alcance, las referencias y de qué forma está organizado el glosario para ir teniendo una idea cada vez más clara acerca de lo que estamos hablando.

Posteriormente vienen las definiciones que son en lo que se concentra este documento y a lo que le damos más valor.

El presente glosario pretende reunir la información necesaria para que varios de los conceptos usados hayan quedado mejor definidos.

## Purpose

El propósito de este glosario es brindar información detalla sobre algunos de los conceptos manejados en el documento de visión, para que los usuarios del mismo entiendan mejor dicho escrito.

## Scope

Brindar conceptos claros y detallados en base a palabras utilizadas en la creación del documento de visión.

## References

Algunos de los conceptos provienen de internet y por ello no se indica el link.

## Overview

Básicamente el glosario está conformado por una sola parte donde vienen todas las definiciones utilizadas, unas definiciones más complejas que otras.

# Definitions

## <Términos>

### <Recursos>

Los insumos (input) humanos, organizacionales, intelectuales, materiales, económicos y financieros que son directa o indirectamente invertidos en un proyecto o programa.

Son aquellos elementos o medios necesarios para la ejecución de las actividades que permiten el logro de los objetivos.

### <Objetivos>

Situación a crear o a mantener. Fin o intento al que se dirige una acción.

Propósito que se quiere conseguir. Causa o razón que tiene la virtud de movilizar actores y recursos para ocupar una posición o lugar distinto del ocupado antes de decidir las acciones conforme a un plan.

### <Interesados>

Aquellas personas, organizaciones, categorías o grupos de personas que están participando en un proyecto (por ejemplo, beneficiarios, trabajadores pagados o voluntarios, donantes, contrapartes y otros organismos, el gobierno local, etc.). El término incluye a aquellos que podrían ser afectados por el proyecto y a aquellos que procurarán que éste funcione o se ejecute.

### <Gestión>

Conjunto de acciones que se llevan a cabo para alcanzar un objetivo previsto. Abarca el momento en que se planifica lo que se desea hacer, la ejecución de lo planificado y el proceso de control (monitoreo) y evaluación.

### <Factor de riesgo>

Factor que puede afectar el avance o éxito de un proyecto. Se refiere a la posibilidad de que no se mantenga un supuesto.

### <Base de datos>

Conjunto de datos almacenados de manera organizada y sistemática, que pertenecen a un mismo contexto y se relacionan entre sí, los cuales son registrados o recolectados para su posterior uso.

### <Fiabilidad>

Característica aplicada a un estudio educa­tivo o a una prueba o test que se refiere a la capacidad que tienen de obtener el mismo resultado cuando son repetidos en distintas ocasiones. Este concepto es indisociable del concepto validez. Respecto de un test se considera que cuando aumentamos la fiabili­dad indirectamente aumentamos la validez.

### <Evidencias>

Pruebas que demuestran la veracidad de los datos aportados.

### <Estrategia>

Conjunto de acciones y comportamientos de las personas, equipos y organismo respon­sable del programa de formación, coordina­dos y orientados para la consecución de los objetivos del mismo.

### <Cronograma>

Neologismo que señala un programa de actividades ordenados en el tiempo en el que además se suele especificar la duración de cada actividad, lugar de realización, responsable, etc. Puede ser escrito literalmente o en forma de tabla.

### <Alcance>

Se refiere a la amplitud y profundidad de cualquier actividad, proyecto o programa. Por ejemplo: alcance geográfico, alcance poblacional, etc...

### <Sistema>

Conjunto de elementos, con interrelaciones entre ellos, de tal modo que se cumpla la máxima aristotélica de que “el todo es más que la suma de sus partes” y en relación con el medio circundante.

### <Proyecto>

Conjunto de actividades diseñadas para lograr ciertos objetivos específicos a un costo dado y dentro de un período de tiempo determinado.

### <Eficiencia>

El grado hasta el cual se ejecutaron, administraron y organizaron las actividades de un proyecto de una manera apropiada al menor costo posible para rendir los productos y/o componentes esperados.

# UML Stereotypes

DIAGRAMA DE CLASES

En **UML** el diagrama de clases es uno de los tipos de diagramas o símbolo estático y tiene como fin describir la estructura de un sistema mostrando sus clases, atributos y relaciones entre ellos.

Estos diagramas son utilizados durante el proceso de análisis y diseño de los sistemas informáticos, en donde se intentan conformar el diagrama conceptual de la información que se manejará en el sistema.

Como ya sabemos **UML** es un modelado de sistema Orientados a Objetos, por ende los conceptos de este paradigma se incorporan a este lenguaje de modelado.

* Los diagramas de clases tienen las siguientes características:
* Las clases define el ámbito de definición de un conjunto de objetos.
* Cada objeto pertenece a una clase.
* Los objetos se crean por instanciación de las clases.

DIAGRAMA DE OBJETOS

Forma parte de la vista estática del sistema. En este diagrama se modelan las instancias de las clases del Diagrama de Clases. Este diagrama cabe aclarar que cuenta con objetos y enlaces. En estos diagramas también es posible encontrar las clases para tomar como referencia su instanciación.

En otras palabras el Diagrama de Objetos muestra un conjunto de objetos y sus relaciones en un momento concreto. Los Diagramas de Objetos son realmente útiles para modelar estructuras de datos complejas.

DIAGRAMA DE ESTADOS

Un estado es una condición durante la vida de un objeto, de forma que cuando dicha condición se satisface se lleva a cabo alguna acción o se espera por un evento.  
 El estado de un objeto se puede caracterizar por el valor de uno o varios de los atributos de su clase, además, el estado de un objeto también se puede caracterizar por la existencia de un enlace con otro objeto.  
El diagrama de estados engloba todos los mensajes que un objeto puede enviar o recibir, en otras palabras es un escenario que representa un camino dentro de un diagrama.  
Como característica de estos diagramas siempre cuentan con dos estados especiales, el inicial y el final, con la particularidad que este diagrama puede tener solo un estado inicial pero varios estados finales.  
Una transición entre estados representa un cambio de un estado origen a un estado sucesor destino que podría ser el mismo que el estado origen, dicho cambio de estado puede estar aparejado con alguna acción. Además las acciones se asocian a las transiciones y se consideran que ocurre de forma rápida e ininterrumpible.

Los elementos que componen estos diagramas son:

* Círculo lleno, apuntando el estado inicial.
* Círculo hueco que contiene un círculo lleno más pequeño en el interior, indicando el estado final.
* Rectángulo redondeado dividido por una línea horizontal, indicado los estados, en la parte de arriba se encuentra el nombre del estado y abajo se indica la actividad que realiza.
* Flecha, la cual denota la transición, el nombre del evento que causa esta transición etiqueta el cuerpo de la flecha.

DIAGRAMA DE ACTIVIDAD

Un Diagrama de Actividades representa un flujo de trabajo paso a paso de negocio y operacionales de los componentes en un sistema.  
En UML 1, un diagrama de actividades es una variación del Diagrama de Estados UML donde los estados representan operaciones y las transiciones representan las actividades que ocurren cuando la operación es completa.  
En la actualidad, el diagrama de actividades en UML 2.0 es similar al aspecto del diagrama en UML 1, solo que ahora la semántica está basada en lo que se conoce como Redes de Petri. En UML 2.0, el diagrama general de interacción está basado en el diagrama de Actividad.  
  
**Componentes:**

* Inicio: el inicio de un diagrama de actividades es representado por un círculo de color negro sólido.
* Actividad: Una actividad representa la acción que será realizada por el sistema la cual representa dentro de un óvalo.
* Transición: Una transición ocurre cuando se lleva acabo el cambio de una actividad a otra, la transición es representada simplemente por una línea con una flecha en su terminación para indicar su dirección.

DIAGRAMA DE SECUENCIA  
  
Un Diagrama de Secuencias muestra una interacción ordenada según la secuencia temporal de eventos y el intercambio de mensajes. Los diagramas de secuencia ponen especial énfasis en el orden y el momento en el que se envían los mensajes a los objetos.

En los diagramas de Secuencias los elementos están representados por líneas intermitentes verticales, con el nombre del objeto en la parte más alta.  
Los mensajes pueden ser o bien síncronos, el tipo normal de llamada del mensaje donde se pasa el control a objeto llamado hasta que el método finalice, o asíncronos donde se devuelve el control directamente al objeto que realiza la llamada.  
  
Los mensajes síncronos tienen una caja vertical en un lateral del objeto invocante que muestra el flujo del control del programa.

DIAGRAMA DE COLABORACIÓN  
  
Un diagrama de colaboración, se puede decir que es una forma alternativa al diagrama de secuencias a la hora de mostrar un escenario.  
Este tipo de diagrama muestra las interacciones que ocurren entre los objetos que participan en una situación determinada.  
A diferencia del diagrama de secuencia, el diagrama de colaboración se enfoca en la relación entre los objetos y su topología de comunicación.  
En estos diagramas los mensajes enviados de un objeto a otro se representa mediante flechas, acompañado del nombre del mensaje, los parámetros y la secuencia del mensaje.  
Estos diagramas están indicados para mostrar una situación o flujo de programa específico y son considerados uno de los mejores diagramas para mostrar o explicar rápidamente un proceso dentro de la lógica del programa.

DIAGRAMA DE COMPONENTES

Lo que distingue el Diagrama de Componentes de otro tipo de diagramas es sin duda su contenido. Normalmente contiene componentes, interfaces y relaciones entre ellos. Los componentes perteneces a un mundo físico, es decir, representan a un bloque de construcción al modelar aspectos físicos de un sistema.

Cada componente debe tener un nombre que lo distinga de los demás. Al igual que las clases los componentes pueden enriquecerse con compartimientos adicionales que muestran sus detalles.

DIAGRAMA DE DESPLIEGUE

Básicamente este tipo de diagrama se utiliza para modelar el Hardware utilizado en la implementación del sistema y las relaciones entre sus componentes.

Los elementos usados por este tipo de diagrama son nodos, componentes y asociaciones. En el UML 2.0 los componentes ya no están dentro de nodos, en cambio puede haber artefactos (archivo, un programa, una biblioteca o Base de datos) u otros nodos dentro de nodos.

Además los Diagramas de Despliegue muestran la configuración en funcionamiento del sistema incluyendo su software y su hardware. Para cada componente de un diagrama es necesario que se deba documentar las características técnicas requeridas, el tráfico de red, el tiempo de respuesta, etc.