**MUCZ**

**Sistema Automatizado de Gestión de** **Solicitudes de Servicio de la Dirección de**  **Planta Física USB**

**Glosario**

**Versión 1.0**

**Historia de Revisión**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| 17/02/2016 | 1.0 | Versión Inicial | MUCZ |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Tabla de Contenidos**

**1. Introducción 5**

**1.1 Propósito 5**

**1.2 Alcance 5**

**1.3 Referencias 5**

**1.4 Aspectos Generales 6**

**2. Definiciones 6**

**2.1 Alcance 6**

**2.2 Artefacto RUP 6**

**2.3 Base de Datos 6**

**2.4 Calidad 6**

**2.5 Caso de Uso 7**

**2.6 Cliente 7**

**2.7 Confiabilidad 7**

**2.8 Demonio 7**

**2.9 DEX 7**

**2.10 Desempeño 7**

**2.11 Diagrama de caso de uso 8**

**2.12 Dirección Planta Física 8**

**2.13 DNS 8**

**2.14 D.P.F. 8**

**2.15 Empleado 8**

**2.16 Firewall 8**

**2.17 Gestión 8**

**2.17.1 Gestión del Cambio 8**

**2.17.2 Gestión de Proyecto 9**

**2.18 Implantación 9**

**2.19 Modelado Visual del Software 9**

**2.20 Modelo ER 9**

**2.21 Perfil 9**

**2.22 Objetivo 9**

**2.23 Plan de Proyecto 9**

**2.24 Planificación 10**

**2.25 P.O.T. 10**

**2.26 Producto 10**

**2.27 Protocolo TCP/IP 10**

**2.28 Proyecto 10**

**2.29 Prueba 10**

**2.30 Requerimiento 10**

**2.31 Requisito 10**

**2.32 Restricción 11**

**2.33 R.U.P. 11**

**2.34 Servidor 11**

**2.35 Sistema 11**

**2.36 Stakeholder 11**

**2.37 U.A.I. 11**

**2.38 UML 11**

**2.39 Usabilidad 12**

**2.40 U.S.B. 12**

**2.41 Usuario 12**

**2.41.1 Usuario Externo 12**

**2.41.2 Usuario Interno 12**

**2.42 Web2py 12**

**3. UML Stereotypes** **13**

**Glosario**

1. **Introducción**

Un glosario es un conjunto de definiciones y explicaciones sobre palabras, términos científicos o jergas referentes a un mismo tema o disciplina, con la finalidad de dar a conocer al usuario términos con los cuales no se encuentra familiarizado. Este glosario fue desarrollado por MUCZ, grupo de estudiantes encargados del desarrollo del Sistema Automatizado de Gestión de Solicitudes de Servicio de la Dirección de Planta Física de la USB.

El presente glosario contiene toda la terminología y definiciones que pueden ser de suma importancia para un mejor entendimiento del sistema a desarrollar.

* 1. **Propósito**

El propósito del glosario es definir cada uno de los términos que son considerados importantes dentro del Sistema de Gestión de Solicitudes y resaltarlos para su correcto entendimiento.

* 1. **Alcance**

Este glosario sirve como herramienta para lograr un mejor entendimiento de los aspectos importantes del sistema. Esto es notable ya que si no se comprende la terminología usada, se puede generar una mayor dificultad para entender el sistema.

* 1. **Referencias**

Las referencias aplicables son:

* Documento Visión del Proyecto (Sistema Automatizado de Gestión de Solicitudes de Servicio del Departamento de Planta Física USB) Versión ¿3.0?, 15/02/2016.
* Documento Lista de Riesgos (Sistema Automatizado de Gestión de Solicitudes de Servicio del Departamento de Planta Física USB) Versión 1.0, 17/01/2016.
* Documento Especificación de Requisitos de Software (Sistema Automatizado de Gestión de solicitudes de servicio del Departamento de Planta Física USB) Versión 1.0, /02/2016.
* Documento Arquitectura del Software (Sistema Automatizado de Gestión de Solicitudes de Servicio del Departamento de Planta Física USB) Versión 1.0, 16/02/2016.
  1. **Aspectos Generales**

En la sección 2 de este documento se presenta una lista de definiciones de términos ordenados de forma ascendente según la ordenación alfabética tradicional del español.

1. **Definiciones**
   1. **Alcance**

Suma de todos los productos y sus requisitos o características. Se utiliza a veces para representar la totalidad de trabajo necesitado para dar por terminado un proyecto.

* 1. **Artefacto RUP**

Productos tangibles del proceso que serán expuestos durante el desarrollo de la Metodología de RUP, con el fin de exponer todos los puntos a tratar y detallarlos para tener una mejor visión de los objetos, alcances y hasta posibles restricciones.

* 1. **Base de Datos**

Conjunto de datos que pertenecen al mismo contexto almacenados sistemáticamente. En una base de datos, la información se organiza en campos y registros. Los datos pueden aparecer en forma de texto, números, gráficos, sonido o vídeo.

* 1. **Calidad**

Satisfacción de las expectativas del cliente a menor costo con la adquisición de un producto libre de defectos que cumple con ciertas especificaciones.

* 1. **Caso de Uso**

Es una técnica para la captura de requisitos potenciales de un nuevo sistema o una actualización de software. Cada caso de uso proporciona uno o más escenarios que indican cómo debería interactuar el sistema con el usuario o con otro sistema para conseguir un objetivo específico. Normalmente, en los casos de usos se evita el empleo de jergas técnicas, prefiriendo en su lugar un lenguaje más cercano al usuario final. En ocasiones, se utiliza a usuarios sin experiencia junto a los analistas para el desarrollo de casos de uso.

* 1. **Cliente**

Persona que utiliza los servicios de un profesional o de una empresa, especialmente la que lo hace regularmente.

* 1. **Confiabilidad**

Es la habilidad de un sistema para mantenerse operativo en el tiempo. La confiabilidad se mide como la probabilidad de que un sistema no falle en ejecutar la función para la que fue construido dentro de un periodo específico de tiempo.

* 1. **Demonio**

Tipo especial de [proceso](https://es.wikipedia.org/wiki/Proceso_(inform%C3%A1tica)) informático no interactivo, es decir, que se ejecuta en segundo plano en vez de ser controlado directamente por el usuario**.**

* 1. **DEX**

Decanato de Extensión. Esta unidad proveerá el servidor en donde estará almacenado el software del sistema.

* 1. **Desempeño**

Consiste en la realización de las funciones y roles propios de un cargo o de una ocupación con el máximo grado de satisfacción al concluir la tarea.

* 1. **Diagrama de Casos de Uso**

Un diagrama de casos de uso “Explica gráficamente un conjunto de casos de uso de un sistema, los actores y la relación entre estos y los casos de uso”.

* 1. **Dirección de Planta Física USB**

Coordina todas las actividades de planificación, desarrollo y mantenimiento de la Planta Física de la USB., asegurando el normal desarrollo de las actividades académicas, administrativas, de investigación y extensión en la USB.

* 1. **DNS**

Sistema de nomenclatura jerárquica para computadoras, servicios o cualquier recurso conectado a [Internet](https://es.wikipedia.org/wiki/Internet) o a una [red privada](https://es.wikipedia.org/wiki/Red_privada).

* 1. **D.P.F.**

Dirección de Planta Física.

* 1. **Empleado**

Es cualquier persona que desarrolle trabajos para un contratante, del cual recibe compensación económica directa por sus servicios.

* 1. **Firewall**

Parte de un sistema o una red que está diseñada para bloquear el acceso no autorizado, permitiendo al mismo tiempo comunicaciones autorizadas.

* 1. **Gestión**

**2.17.1 Gestión del Cambio**

Consiste en aprovechar los cambios del entorno para el bien del software. Por ello, estos no sólo deben ser flexibles sino que quienes los manejan deben desarrollar una aguda percepción para anticiparse a los cambios y poder estar así siempre a la vanguardia.

**2.17.2 Gestión del Proyecto**

Es la disciplina de organizar y administrar recursos de manera tal que se pueda culminar todo el trabajo requerido en el proyecto dentro del alcance, el tiempo, y coste definidos.

* 1. **Implantación**

Establecimiento de una gestión de solicitud automatizada para la UAI.

* 1. **Modelado Visual del Software**

Modela visualmente la organización del software y con esto permite analizar la consistencia entre los componentes, el diseño y su implementación.

* 1. **Modelo ER**

Circunstancia o condición necesaria para algo. Un diagrama o modelo entidad-relación (a veces denominado por su siglas, E-R “*Entity relationship*”, o, “DER” Diagrama Entidad de Relación) es una herramienta para el modelado de datos de un sistema de información. Estos modelos expresan entidades relevantes para un sistema de información así como sus interrelaciones y propiedades.

* 1. **Perfil**

Conjunto de características o vocales que tiene un elemento.

* 1. **Objetivo**

Fin al que se desea llegar.

* 1. **Plan de Proyecto**

Es una guía de las tareas que componen el proyecto y como estas están organizadas en el tiempo entre sí.

* 1. **Planificación**

Determinación de los objetivos de un proyecto, a través de una consideración sistemática de las alternativas políticas, programas y procedimientos para alcanzarlos.

* 1. **P.O.T.**

Plan Operativo Trimestral.

* 1. **Producto**

Algo producido que es el resultado de un trabajo o esfuerzo.

* 1. **Protocolo TCP/IP**

[Protocolo de Control de Transmisión](https://es.wikipedia.org/wiki/Protocolo_de_Control_de_Transmisi%C3%B3n).

* 1. **Proyecto**

Es un esfuerzo temporal, único y progresivo, emprendido para crear un producto o un servicio también único.

* 1. **Prueba**

Proceso que permite verificar y revelar la calidad de un software.

* 1. **Requerimiento**

Es una necesidad documentada sobre el contenido, forma o funcionalidad de un producto o servicio. Se usa en un sentido formal en la ingeniería de sistemas o en la ingeniería de software.

* 1. **Requisito**

Circunstancia o condición necesaria para algo.

* 1. **Restricción**

[Límite, impedimento o limitación](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Impedimento&action=edit&redlink=1), en la realización de un proyecto.

* 1. **R.U.P**

El Proceso Unificado Racional (*Rational Unified Process* en inglés, habitualmente resumido como RUP) es un proceso de desarrollo de software y junto con el Lenguaje Unificado de Modelado UML, constituye la metodología estándar más utilizada para el análisis, la implementación y la documentación de sistemas orientados a objetos.

* 1. **Servidor**

Ordenador de alta potencia que permanece conectado a una red 24 horas al día y que almacena datos que pueden ser recuperados desde otros ordenadores.

* 1. **Sistema**

Conjunto de reglas, principios, ideas o cosas, que están unidas por un criterio común y tienen una finalidad determinada.

* 1. **Stakeholder**

Cualquier persona interesada e involucrada con el funcionamiento del sistema. Por ejemplo, el usuario, el cliente, nuestra empresa, etc.

* 1. **U.A.I.**

Unidad de Atención e Inspección.

* 1. **UML**

Es el lenguaje de modelado de sistemas de software más conocido y utilizado en la actualidad; está respaldado por el OMG (*Object Management Group*). Es un lenguaje gráfico para visualizar, especificar, construir y documentar un sistema. UML ofrece un estándar para describir un “plano” del sistema (modelo), incluyendo aspectos conceptuales tales como procesos de negocio y funciones del sistema, y aspectos concretos como expresiones de lenguajes de programación, esquemas de bases de datos y componentes reutilizables.

* 1. **Usabilidad**

Es la facilidad con que las personas pueden utilizar una herramienta particular o cualquier otro objeto fabricado por humanos con el fin de alcanzar un objetivo concreto. La usabilidad también puede referirse al estudio de los principios que hay tras la eficacia percibida de un objeto.

* 1. **U.S.B.**

Universidad Simón Bolívar.

* 1. **Usuario**

Persona que tiene una cuenta en una determinada computadora por medio de la cual puede acceder a los recursos y servicios que ofrece una red.

**2.41.1 Usuario Externo**

Persona que no pertenece a la empresa y solicita satisfacer una necesidad (bien o servicio).

**2.41.2 Usuario Interno**

Persona dentro de una empresa, que toma el resultado o producto de un proceso como recurso para realizar su propio proceso.

**2.42 Web2py**

F[ramework](https://es.wikipedia.org/wiki/Framework) de desarrollo web de [código abierto](https://es.wikipedia.org/wiki/Open_Source).

1. **UML Stereotypes**



