

Universidad Mariano Galvez De Guatemala

Facultad: Ingeniería en sistemas y ciencias de la computación.

Carrera: Ingeniería en sistemas

Curso: Ingeniería de Software

Ingeniero: Durwin Ruiz

semestre: 9 Semestre

Tema:

Patrón de Software

Alumno:

2690-17-24245 Cristian Alejandro Santos Cotom

patrón de software

nombre: Diagramas de procesos.

Propósito:

es la especificación de los pasos a seguir de un proceso o varios, los cuales están diseñados de forma ordenada y de forma visual, para que el usuario pueda estar familiarizado con lo que se está realizando en cada proceso y como un proceso da acceso a otro o como un proceso que no se haya realizado no podremos avanzar, la idea de estos diagramas es realizar las cosas más sencillas y prácticas eliminando la complejidad de los procesos.

contexto inicial:

Es indicar los distintos requerimientos que un sistema necesita, como las entradas y las salidas que están dentro del mismo, la especificación de cada símbolo también es esencial para el usuario ya que en la mayoría de los diagramas siempre estará conformado de un simbolismo, debemos de saber también que los diagramas son la manera gráfica de como trabaja un software o incluso no un software si no que también se pueden plasmar ejemplos cotidianos, como el encender una lavadora entre otros.

Problema:

puede que sean muy complejos o que los requisitos que el software ha planteado no se puedan plasmar en un diagrama ya que son inexistentes alguno de los mismos. otro problema es la cantidad de entradas y la cantidad de salidas si no se tiene cuidado con los mismos pueda que perdamos la secuencia de lo que estamos viendo, otra desventaja y problema es que debemos de conocer los distintos diagramas que existen ya que al no conocer alguno de los que puedan estar plasmados en el documento nos puede llevar a fracasar con la interpretación de nuestros diagramas.

Solución:

-> reducir los requerimientos, que no se puedan plasmar y que no se pueda crear una salida ya que no podemos plasmar nada que no tenga una salida.

-> Especificar cada tipo de diagrama y sus componentes antes de pasar a explicar o dar a conocer el diagrama el cual debe de ser analizado, estoy ayudando a nuestro usuario a que se pueda relacionar mejor con el manual que tendrá a disposición.

-> asociar algunos ejemplos cotidianos para que pueda asociar con lo que el sistema está realizando mediante los diagramas.

Contexto resultante:

El análisis del funcionamiento de un sistema ya no se verá tan complejo ya que puede que para muchos les es difícil el imaginar descifrar ciertos procesos por lo que el plasmar una guía de ayuda de como funciona nuestro sistema por medio de diagramas es una manera de apoyar a nuestros analistas.

patrón de software

nombre: Encuestas

Propósito:

El propósito de este paso dentro del desarrollo es el poder recabar información sobre lo que se ha creado para poder mejorar, eliminar o implementar ciertas partes que nuestro software no le proporcione a nuestros usuarios, la encuesta se basará en preguntas básicas sobre el funcionamiento de nuestro software, dándonos así una base de datos donde la información obtenida sea el mejoramiento de lo que estamos implementando o de lo que estamos por implementar.

contexto inicial:

Es abarcar, conocer y poder obtener información real, la cual nos servirá para poder basarnos a la realidad, ya que sin información no podemos ver lo que un usuario, necesita o lo que desea que se mejore, nuestras encuestas nos demostrará que todo lo que estamos desarrollando esta hiendo por un mal o buen camino, tambien con esto podemos conocer nuestro entorno el lugar en que debemos de aplicar nuestro sistema, como se maneja, y que tipo de funcionalidad debe de ofrecer, si debe de ser una compleja o una básica, el realizar encuestas lo podemos realizar de manera digital o electrónica, pueden realizarse preguntas complejas con justificante o podemos realizar preguntas faciles que integren respuestas de chequeo o llenado de algún punto, esto es lo que debemos de realizar o analizar cada vez que se debe de realizar una encuesta.

Problema:

- > Las preguntas pueden ser muy complejas o tediosas para nuestros usuarios dandonos así resultados poco fiables.
- > debemos de analizar las preguntas pues debemos de analizar a qué tipo de población se le realizara por ejemplo: niños, adultos, jóvenes, adolescentes, ancianos.
- > El sobrecargar nuestras preguntas puede ser un problema ya que nuestros usuarios se molestarán.
- > El no colocar un tiempo limite para contestar puede que nos perjudique ya que puede que le falte tiempo a nuestro usuario, para contestar.
- > Es no poder identificar que tipo de persona es la que esta respondiendo nuestra encuesta.

Solución:

La manera en que debemos de realizar dichas encuestas deben de ser mediante unos pasos sencillos como el pedir la edad del que nos está contestando, un nombre ficticio o propio, las preguntas deben de ser amigables y fáciles de contestar por medio de un si o un no o por medio de estrategias que faciliten el contestar como rellene un circulo si esta de acuerdo, cuantas estrellas les daría, etc..

La forma adecuada de realizar las encuestas siempre variarán pues depende del entorno en que trabajemos debemos de analizar nuestro contexto antes de realizar las preguntas.

Contexto resultante:

El resultado que obtendremos es la recabación de información que nos ayudará para la creación de un sistema o la implementación de un nuevo proceso dándonos así una idea más centralizada de lo que el cliente desea no de lo que nosotros estamos pensando si no de lo que el cliente desea, así podremos abarcar de una mejor manera el mercado al cual nos abriremos paso, y todo esto lo podemos obtener mediante nuestras encuestas.