

Metodologías de análisis y diseño de sistemas



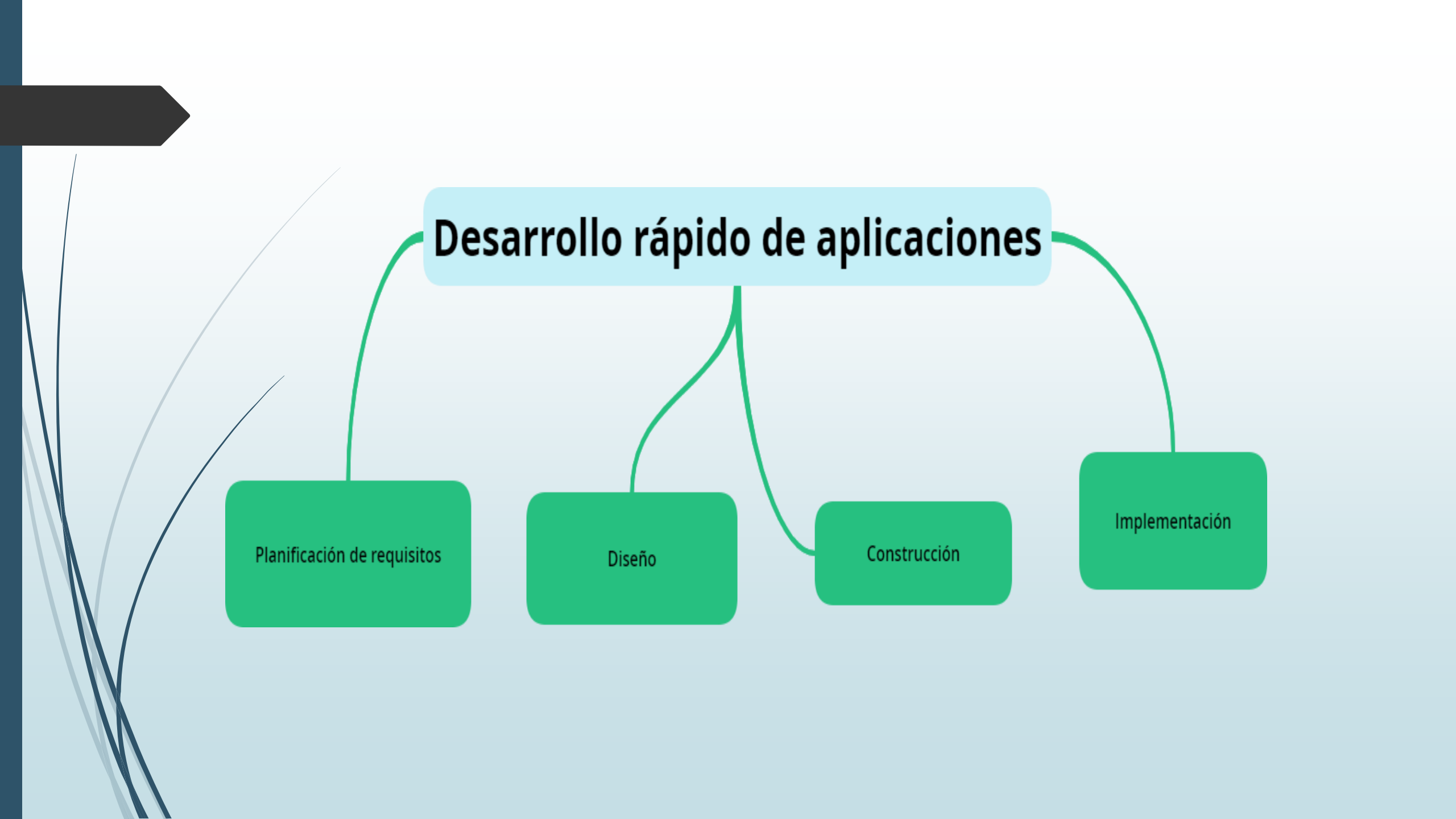
Método

Es un grupo de mecanismos o procedimientos racionales a realizar para el logro de un objetivo, o una serie de objetivos que dirigen una investigación científica.

Metodologías de análisis y diseño de un sistema

El análisis y el diseño de un sistema se refiere al proceso de examinar la situación de una empresa con el propósito de mejorar con métodos y procedimientos mas adecuados.





Desarrollo rápido de aplicaciones

Planificación de requisitos

Diseño

Construcción

Implementación

Metodología de Jeffrey Whitten



```
graph LR; A[Metodología de Jeffrey Whitten] --> B[Identificación del problema]; A --> C[Análisis del sistema actual]; A --> D[Diseño o modelado]; A --> E[Diseño de la topología y de los servicios]; A --> F[Desarrollo y documentación]; A --> G[Implementación]; A --> H[Pruebas]; A --> I[Depuración]; B --> C; C --> D; D --> E; E --> F; F --> G; G --> H; H --> I;
```

The diagram illustrates the methodology of Jeffrey Whitten as a sequential process. It begins with a central title box, 'Metodología de Jeffrey Whitten', which branches into eight subsequent steps: 'Identificación del problema', 'Análisis del sistema actual', 'Diseño o modelado', 'Diseño de la topología y de los servicios', 'Desarrollo y documentación', 'Implementación', 'Pruebas', and 'Depuración'. These steps are connected by a series of curved lines, indicating a continuous flow from left to right. The first four steps are connected in a chain, while the last four steps are also connected in a chain, with the central title box acting as the starting point for the entire sequence.

Identificación
del problema

Análisis del
sistema
actual

Diseño o
modelado

Diseño de la
topología y
de los
servicios

Desarrollo y
documentación

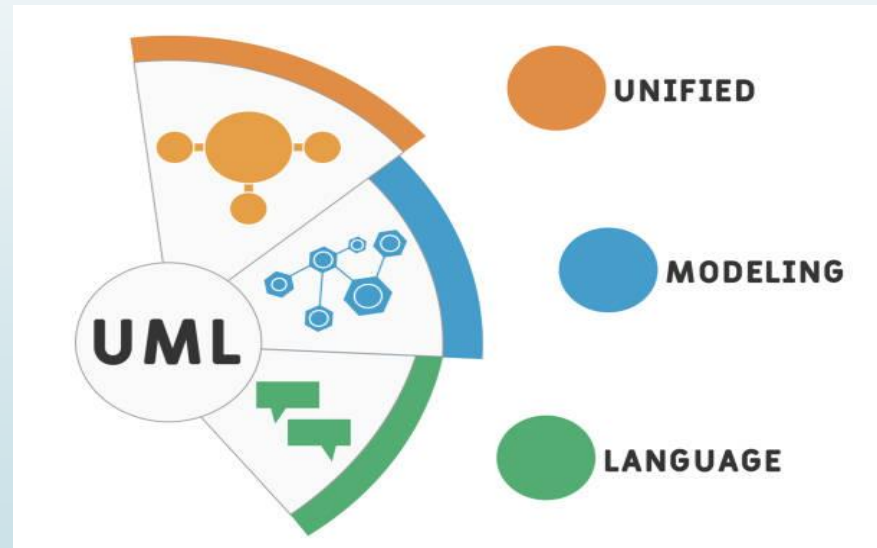
Implementación

Pruebas

Depuración

Lenguaje de Modelado Unificado

Es la sucesión de una serie de métodos de análisis y diseño orientado a objetos, entre los tipos de diagrama de UML se encuentran: Diagramas de casos de uso, diagramas de clases, de secuencia, de colaboración, de estados, entre otros.



Metodología del proceso unificado del desarrollo del software

```
graph TD; A[Metodología del proceso unificado del desarrollo del software] --- B[Modelamiento del negocio]; A --- C[Requerimientos]; A --- D[Análisis diseño]; A --- E[Implementación]; A --- F[Administración del proyecto]; C --- D; D --- E; E --- G[Instalación];
```

Modelamiento del negocio

Requerimientos

Análisis diseño

Implementación

Instalación

Administración del proyecto

Metodología orientada a objetos



Análisis.

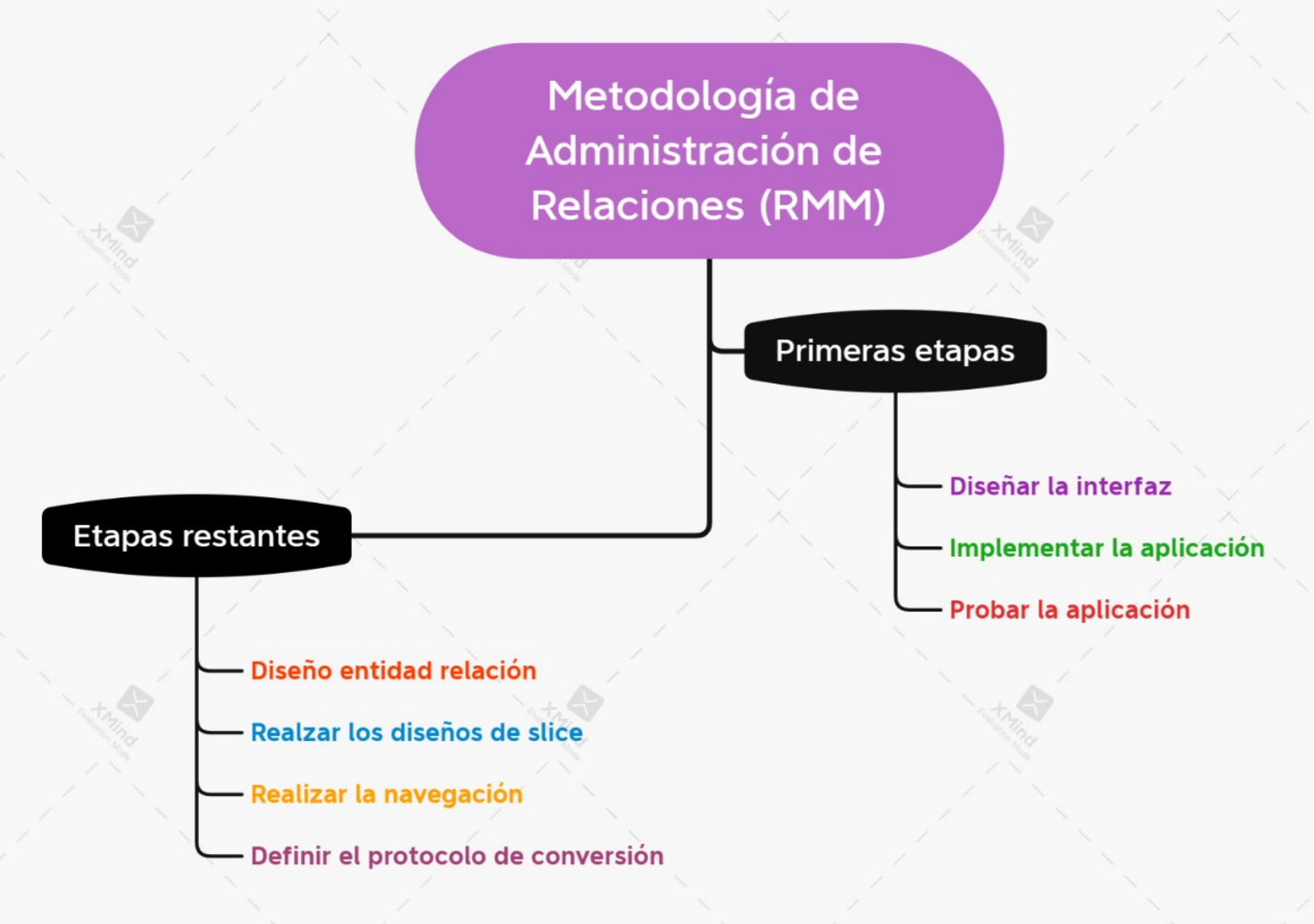


Diseño de sistemas.



Diseño de objetos e implementación.

Metodología de Administración de Relaciones (RMM)



```
graph TD; A([Metodología de Administración de Relaciones (RMM)]) --- B([Primeras etapas]); A --- C([Etapas restantes]); B --- D[Diseñar la interfaz]; B --- E[Implementar la aplicación]; B --- F[Probar la aplicación]; C --- G[Diseño entidad relación]; C --- H[Realzar los diseños de slice]; C --- I[Realizar la navegación]; C --- J[Definir el protocolo de conversión];
```

The diagram is a mind map centered on 'Metodología de Administración de Relaciones (RMM)'. It branches into two main categories: 'Primeras etapas' (First stages) and 'Etapas restantes' (Remaining stages). 'Primeras etapas' includes 'Diseñar la interfaz', 'Implementar la aplicación', and 'Probar la aplicación'. 'Etapas restantes' includes 'Diseño entidad relación', 'Realzar los diseños de slice', 'Realizar la navegación', and 'Definir el protocolo de conversión'.

Primeras etapas

Diseñar la interfaz

Implementar la aplicación

Probar la aplicación

Etapas restantes

Diseño entidad relación

Realzar los diseños de slice

Realizar la navegación

Definir el protocolo de conversión

Metodología de Kendall y Kendall



Identificación del problema.



Determinación de los requisitos de información.



Análisis de las necesidades.



Diseño del sistema recomendado.



Desarrollo y documentación del software.



Prueba y mantenimiento del sistema.



Implementación y evaluación del sistema.

Metodología Scrum



En este proceso se aplican buenas practicas para trabajar colaborativamente en equipo y obtener un buen resultado de un proyecto.

Etapas

Planificación de la iteración

Inspección de adaptación

Ejecución de la iteración

Metodología MeRinde

Ayuda a las comunidades de desarrollo de software libre en sus proyectos, suministrando las herramientas para que estos cumplan con un proceso de desarrollo y documentación de sus sistemas



Etapas

Inicio

Transición

Elaboración

Construcción



Metodología de sistemas blandos de Peter Checkland

Es una metodología sistematica fundamentada en el concepto de perspectiva o en el lenguaje de la metodología Weltanschauung

Situación no estructurada

Comparación de 4 vs. 2

Situación estructurada

Implantación de los cambios en el mundo real

Elaboración de definiciones basicas

Cambios factibles y deseables

Elaboración de modelos conceptuales

