

Nombre y apellido: Juan Reveron.

C.I: 30.542.325.

Prof.: Kerly Hernández.

-Análisis.

1-Conceptos de análisis y sistemas.

Para conocer los conceptos básicos primero hay que conocer que son los análisis y diseño de sistemas, los cuales se refieren a un proceso de poder examinar una situación de una empresa y que tiene el propósito de mejorar con métodos y procedimientos adecuados.

- a) Análisis: Es un proceso con el cual clasificamos e interpretamos los hechos, los diagnósticos y la información para así poder mejorar los sistemas.
- b) Diseño: Es fácil y no tan largo de explicar, especifica las características de un producto determinado y como poder alcanzar el objetivo fijado.

2-El propósito de los análisis y diseño de sistemas.

Tiene como propósito mejorar los métodos y procedimientos adecuados de una empresa como ya lo había mencionado.

3-Habilidades del analista.

El analista implica tener la habilidad de conocimientos que guardan en relación con las técnicas de análisis de sistemas de información como pueden ser: El conocimiento de tecnologías, bases de datos, arquitectura de software, entre otros.

4-Habilidades del diseñador.

Un diseñador tiene que se capaz de entender y poder laborar sistemas informáticos, así como implementarlos y hacer el uso de cualquier lenguaje de programación. El diseñador se encarga del proceso de definición de la arquitectura, los módulos, los interfaces y datos para poder así satisfacer los requisitos especificados.

5-El ciclo de vida del desarrollo de sistemas.

Esta es una estructura que contiene todos los procesos, actividades y tareas relacionadas con el desarrollo y mantenimiento de un producto de sistemas, abarcando así la vida completa del sistema, desde la definición de los requisitos hasta la finalización de su propio uso permitiendo organizar el desarrollo y posterior ejecución del sistema.

6-Metodologías para el análisis y diseño de sistemas.

Hay diferentes metodologías para desarrollar un análisis y diseño de sistemas, ya que esta busca procesos ya existentes con el propósito para saber si lo llevan a cabo a

computadora o manualmente, con la finalidad de comprender esos detalles de una situación cualquiera y así poder determinar si se desea o es factible una mejora.

Las diferentes metodologías son las siguientes: La ya dicha, la metodología de el ciclo de vida del desarrollo de sistemas, la metodología de Jeffrey Whitten, la metodología de Kendall Y Kendall, la metodología de software, la metodología MERINDE, la metodología Scrum, entre otras.

7-Análisis y diseño estructurado.

- a) Análisis estructurado: Le permite al analista el poder conocer un sistema o proceso de una forma lógica y manejable por así decirlo y con el objetivo de que persiga el análisis estructurado y así pueda organizar las tareas asociadas con la determinación de requerimientos para poder obtener la comprensión completa y exacta de una situación dada.
- b) Diseño estructurado: El diseño estructurado es el proceso de poder decidir qué componentes, y la interconexión entre los mismos, para solucionar un problema bien especificado, como ya sabemos el diseño es una actividad que comienza cuando el analista de sistemas ha podido producir un conjunto de requerimientos funcionales lógicos para el sistema, y así poder finalizar cuando el diseñador ha especificado los componentes del sistema y las relaciones entre los mismos.

8-Análisis y Diseño orientado a objetos.

Esta se define a un objeto como la entidad tangible que muestra alguna conducta bien definida. Un objeto es cualquier cosa, real o abstracta, acerca de la cual almacenamos datos y los métodos que controlan dichos datos. El diseño orientado a objetos se define como un diseño de sistemas que utiliza Objetos auto contenidos y clases de objetos.