**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA**

**MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LA EDUCACION**

**INSTITUTO UNIVERSITARIO**

**MARIO BRICEÑO IRAGORRY**

**IUTEMBI VALERA**



**UNIDAD II**

**PROFESORA**: **ESTUDIANTE:**

KERLY HERNANDEZ ROSA MARIA ARAUJO RUIZ

**C.I** 28.323.288

**JULIO, 2022**

**Análisis y diseño de sistemas**

Podemos clasificarlos en dos: el análisis consiste en la planificación, el levantamiento inicial de información y el estudio especificado del sistema actual para luego estructurar los detalles necesarios para el nuevo sistema y diseño de sistemas significa o consiste en llevar a cabo por medio de la clasificación y empleo de la información de manera que se pueda brindar una alternativa mucho más factible o viable. En otro sentido el análisis especifica o detalla lo que el sistema debe hacer y el sistema establece como alcanzar el objetivo.

**Propósito del análisis y diseño de sistemas**

Su propósito está basado en satisfacer las necesidades de información de los usuarios y desarrollar una arquitectura para el sistema. Adaptar el diseño para que sea consistente con el entorno de implementación, diseñado para el mejor rendimiento

**Habilidades del analista**

Conocimientos generales del funcionamiento empresarial

Capacidades lógicas, analistas y de investigación

Habilidad de redacción de informes

Comprensión de lectura

**Habilidades del diseñador**

Responsable

Trabajo en equipo

Dominio de lenguaje de programación

**El ciclo de desarrollo de sistemas de información:** Está compuesto de 5 Fases, las cuales enfocan de una manera clara los métodos y pasos para la implementación de un SI. La primera fase, los requerimientos, está enfocado a la necesidad de la organización, lo que significa, la planeación y las estrategias que se van a emplear para el desarrollo del nuevo sistema, es decir los requerimientos del cliente. Este análisis de información va desde los procesos que integran al departamento u organización en donde se va a desarrollar el sistema, hasta los bienes materiales y humanos que componen al mismo. La segunda fase, el análisis y diseño, en este se requieren datos aportados por el solicitante del SI. Estos datos son los recopilados por la primera fase, analizar, organiza y diseña los procesos, los datos, los componentes físicos que el sistema necesita para poder funcionar de forma efectiva y que cumpla con todos Los requerimientos del cliente, se procede a la construcción del sistema, el cual está divido en varias sub.-fases: El desarrollo de infraestructura (Lo cual permite el cumplimiento de las tareas del sistema de forma más efectiva). Adaptación de paquetes (Se revisa el funcionamiento del sistema por el equipo analista- usuario para su mejor entendimiento), Desarrollo de unidades de diseño interactivas (Los procedimiento visuales). Unidades de diseño batch (transacciones de datos) y el desarrollo de unidades de diseño manuales. Luego, siguen la fase de las pruebas, en donde se prueba por completo el sistema, midiendo su nivel de calidad, funcionalidad, integración y aceptación técnica. Luego, se prueba el sistema completo en base a los niveles de prueba: funcional de sistema de integración y aceptación técnica. Al concluir con estas pruebas de forma satisfactoria, se cargan los archivos, bases de datos y las tablas del nuevo sistema, para de esta forma comenzar su uso.

**Dentro de las metodologías de SI encontramos**

**Metodologías estructuradas:**

Comenzaron a desarrollarse a fines de la década de 1970 con la programación estructurada. Luego, a mediados de esa misma década, aparecieron primero algunas técnicas para el diseño (por ejemplo, el diagrama de estructura), y posteriormente para el análisis (como el diagrama de flujo de datos).

**Metodologías orientadas a objetos**:

Su historia va enlazada a la evolución de los lenguajes de programación orientada a objeto. Entre los más representativos están Simula (fines de la década de 1960), Smalltalk-80 (fines de la década de 1970), la primera versión de C++ por Bjarne Stroustrup (1981), y actualmente Java o C# de Microsoft. Al término de la década de 1980 comenzaron a consolidarse algunos métodos orientados a objeto.

**Metodologías tradicionales (no ágiles):**

Las metodologías no ágiles son aquéllas que están guiadas por una fuerte planificación durante todo el proceso de desarrollo, donde se realiza una intensa etapa de análisis y diseño antes de la construcción del sistema.

**Metodologías ágiles**

Un proceso es ágil cuando el desarrollo de software es incremental (entregas pequeñas de software con ciclos rápidos), cooperativo (cliente y desarrolladores trabajan juntos constantemente con una comunicación cercana), sencillo (el método en sí mismo es fácil de aprender y modificar, y bien documentado), y adaptable (permite realizar cambios de último momento).

Ejemplo de la metodología de los sistemas de información en la vida cotidiana:

Desde mi punto de vista una de las metodologías que he utilizado en la vida cotidiana es llevar a cabo y realizar los sistemas de control de calidad en la panadería “San Roque” La Quebrada, en los que ejecutaba una retroalimentación con cliente y evaluaba los resultados estadísticamente para luego elaborar los mismos interpretables por la gerencia.

**Análisis y diseño estructurado, análisis y diseño orientado a objetos**.

El análisis y diseño estructurado es un método para el análisis de sistemas manuales o automatizados que conduce al desarrollo de especificaciones para sistemas nuevos o para efectuar modificaciones a los ya existentes. El análisis estructurado permite el analista conocer un sistema o proceso (actividad) en una forma lógica y manejable el mismo tiempo que proporciona la base para asegurar que no se omite ningún detalle pertinente.

El análisis orientado a objetos ofrece un enfoque nuevo para el análisis de requisitos de sistemas software. En lugar de considerar el software desde una perspectiva clásica de entrada, proceso, salida, como los métodos estructurados clásicos se basa en modelar el sistema mediante los objetos que forman parte de él y las relaciones estáticas (herencia y composición) o dinámicas (uso) entre estos objetos. El uso de Análisis orientado a objetos puede facilitar mucho la creación de prototipos, y las técnicas de desarrollo evolutivo de software.

**Inicio de proyecto.**

El inicio de un proyecto se basa en una serie de acciones que comprenden las tareas para llevar a cabo el proyecto, para definir su alcance en función de los objetivos.