

CAPÍTULO VI. GLOSARIO Y REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

6.1 GLOSARIO DE TÉRMINOS

Análisis: Proceso que permite pasar del sistema real a un modelo conceptual.

Automatización: Automatizar algún proceso rutinario.

Clase: Conjunto de objetos que tienen en común la misma estructura y comportamiento.

Diseño: Proceso que especifica la implementación de un sistema a partir de un modelo conceptual de éste.

Framework: Marco de trabajo define, en términos generales, un conjunto estandarizado de conceptos, prácticas y criterios para enfocar un tipo de problemática particular que sirve como referencia, para enfrentar y resolver nuevos problemas de índole similar.

Información: Conjunto de caracteres o datos que pueden servir como elementos de entrada a una computadora.

ISACC: Análisis de cambio y estudio de actividades, es una metodología para la determinación de requerimientos.

Modelo: Abstracción que describe el sistema bajo estudio. (Un modelo puede consistir en diagramas más los textos, notaciones o aclaraciones necesarias para entenderlos)

OO: Orientado a objetos.

Objeto: Entidad con identidad propia y capaz de exhibir un comportamiento. Estructura de datos encapsulada con un conjunto de operaciones que operan sobre los datos.

OMG: (de sus siglas en inglés *Grupo de Gestión de Objetos*) es un consorcio dedicado al cuidado y el establecimiento de diversos estándares de tecnologías orientadas a objetos, tales como UML, XMI, CORBA. Es una organización sin ánimo de lucro que promueve el uso de tecnología orientada a objetos mediante guías y especificaciones para las mismas. El grupo está formado por diversas compañías y organizaciones con distintos privilegios dentro de la misma.

POO: Programación Orientada a Objetos.

Rational Software: es actualmente conocida como una familia de software de IBM para el despliegue, diseño, construcción, pruebas y administración de proyectos en el proceso desarrollo de software.

RUP: Rational Unified Process, proceso unificado de Rational.

Sistema: Parte del mundo real bajo estudio. Conjunto de cosas (reales o abstractas) que forman un todo de acuerdo con cierto plan o propósito.

UML: Unified Modelling Language, lenguaje de modelado unificado.

BIBLIOGRAFÍA

1. Hernández Sampieri, R., Fernández C. & Baptista L. Metodología de la Investigación. 4ta. Ed. México, D.F. 2006, McGraw-Hill. 659 p.
2. Senn, James A., Análisis y Diseño de Sistemas de Información, 2da. Ed. México C. V. 1998, McGraw-Hill Interamericana.
3. Laurent DEBRAUWER, Fien VAN DER HEYDE, UML 2, 3ra. Ed. Barcelona-España, 2013 Ediciones Eni, 267p.
4. Larman Craig, UML y patrones, 2da. Ed. España, 2012 Prentice Hall, 624p.
5. Olivier HEURTEL, PHP y MySQL Domine el desarrollo de un sitio web dinámico e interactivo, 2da. Edición, Barcelona- España, 2014.

Referencias WEB

1. ENCICLOPEDIA GENERAL [en línea] <http://es.wikipedia.org> [consulta: mayo 2014]
2. TUTORIAL UML [En línea] <http://www.mcc.unam.mx/~cursos/Objetos/Cap17/cap17.html> [Consulta: Mayo 2014]
3. http://www.uml_diagrams.org/uml-25-diagrams.html
4. <http://www.javiergarzas.com/2013/11/uml-2-5.html>
5. <http://es.slideshare.net/martincito123/modelo-componentes>
6. <http://navicat.com/es/>

