



Universidad Autónoma del Estado de México

Material didáctico multimedia

Sólo visión

Título del material: El Modelado organizacional o de negocios

Unidad de Aprendizaje Teoría de Sistemas

Licenciatura de Ingeniería en Computación

Facultad de Ingeniería

Elaborado por M en I Sara Vera Noguez

Durante el período 2016A

Justificación académica

Introducción

El curso de Teoría de Sistemas corresponde a la académica de Programación e Ingeniería de Software, de la licenciatura de Ingeniería en Computación, que se imparte en la Facultad de Ingeniería, así como en los Centros Universitarios: Atlacomulco, Ecatepec, Texcoco, Valle de Chalco, Valle de México, Valle de Teotihuacán y Zumpango.

Se trata de un curso teórico de 6 créditos, con una carga de 3 horas teóricas.

La estructura del curso de plasmado en el programa vigente es:

1. Introducción a la Ingeniería de Software
2. Tipos de organizaciones y de sistemas
3. Modelos de procesos de desarrollo
4. Desarrollo ágil
5. El proceso unificado de desarrollo
6. Modelado organizacional o de negocios y Requisitos

Importancia del material en el contexto del curso

El material aborda una parte del contenido de la unidad 6 del curso, lo relativo a la elaboración del El Modelado organizacional o de negocios.

Al ser el primer flujo de trabajo del proceso unificado de desarrollo es el punto de partida para el desarrollo de un sistema de información.



El Modelado organizacional o de negocios es el punto en el que se conjugan las ideas de la teoría general de sistemas con la ingeniería de software. Es la base para identificación de requerimientos, y la base para los cursos de Análisis y de Diseño de Sistemas.

Con el material se busca tener un apoyo de información de la unidad 5, así como la propuesta de algunos ejercicios que permitan poner en práctica los conocimientos abordados.

La intención de intercalar información con ejercicio es la de dar mayor dinamismo al curso cuyo contenido es 100% teórico.

En el diseño del material se busca ir de lo general a lo particular, permitiendo a los estudiantes primero tener claro que es un modelo de proceso, después los tipos de modelos y finalmente el detalle fino de cada modelo.

También se tomo como orientación para este desarrollo los momentos del aprendizaje de Marzano, que de acuerdo a Chan (Chan 2006), los podemos agrupar en cinco:

El primero tiene que ver con la problematización o predisposición,

El segundo es la adquisición de información,

El tercero con el procesamiento de ésta,

El cuarto con la aplicación y

El último con los procesos de metacognición.

Por la naturaleza de la unidad 6, con el material sólo se pretende abarcar la adquisición, procesamiento y aplicación del conocimiento.

Recomendaciones de uso

Se aconseja proyectar el material a la vez que el profesor explica el contenido de la unidad.

En general el uso del material sería como guión para conducir un par de sesiones intercalando la adquisición y procesamiento de información relacionado a los modelos de proceso.

Sería deseable que las sesiones se realicen en una sala de cómputo, en la que se cuente con algún editor UML como argoUML, BO-MUL, Modelio, DIA y otro, de modo que los ejercicios se pueden realizar con dicha herramienta.

Bibliografía

Chan, Algunas ideas para el diseño de actividades de aprendizaje, ITESO 2006

Kendall y Kendall, Análisis y diseño de sistemas, Prentice Hall, 1991.

Lawrence, Ingeniería de software, Teoría y práctica, Prentice Hall -Pearson Educacion, 2002
Monografias.com

Pressman, Ingeniería del software un enfoque práctico

Real Academia Española, 2016, disponible en <http://rae.es/>

Sommerville, Ingeniería del software, 7a edición, Pearson – Addison Wesley, 2006

Whitten, Bentley, Análisis de sistemas, diseño y métodos, 7a edición, McGraw Hill, 2008.