

ANEXO A: GLOSARIO

TABLA DE CONTENIDO

ANEXO A: GLOSARIO

| | |
|------------------------------|---|
| 1. Términos Pedagógicos..... | 1 |
| 2. Términos UML | 7 |

1. Términos Pedagógicos

Aprendizaje por descubrimiento Situación en que el contenido principal que se va a aprender no se muestra en su forma final, sino el alumno tiene que generarlo y descubrirlo por sí mismo. Es propio de la formación de conceptos y la solución de problemas. En situaciones instruccionales, puede conducirse un aprendizaje por descubrimiento guiado o por descubrimiento autónomo.

Aprendizaje por recepción Donde el contenido de aprendizaje se presenta estructurado en su forma final y el alumno tiene que internalizarlo en su estructura cognitiva. No es sinónimo de memorización y usualmente toma la forma de aprendizaje verbal hipotético, propio de etapas avanzadas del desarrollo cognitivo.

Aprendizaje repetitivo Ocurre cuando la información nueva por aprender se relaciona con la estructura cognitiva del aprendiz de manera arbitraria o al pie de la letra, debido a que aquél no tiene conocimientos previos pertinentes, manifiesta una actitud de memorizar o porque el contenido por aprender no posee significación lógica.

Aprendizaje significativo Ocurre cuando la información nueva por aprender se relaciona con la información previa ya existente en la estructura cognitiva del alumno de forma no arbitraria ni al pie de la letra; para llevarlo a cabo debe existir una disposición favorable del aprendiz, así como significación lógica en los contenidos o materiales de aprendizaje.

Cognición situada Perspectiva vinculada a la corriente sociocultural que destaca lo importante que son para el aprendizaje la actividad y el contexto, reconociendo que el aprendizaje escolar es en gran medida un proceso de aculturación, donde los alumnos pasan a formar parte de una comunidad o cultura de practicantes. Enfatiza la necesidad de aculturar a los estudiantes a través de prácticas auténticas (cotidianas, significativas, relevantes en su cultura), por procesos de interacción social similares al aprendizaje artesanal, mediante la provisión de un andamiaje de parte del profesor (experto) hacia el alumno (novato), lo cual se traduce en una negociación mutua de significados.

Comprensión de textos Proceso cognitivo complejo de carácter constructivo e interactivo, donde influyen de manera importante características del lector, del texto y del contexto en donde ocurre.

Constructivismo Confluencia de diversos enfoques psicológicos que enfatizan la existencia y prevalencia en los sujetos cognoscentes de procesos activos en la construcción del conocimiento, los cuales permiten explicar la génesis del comportamiento y el aprendizaje. Se afirma que el conocimiento no se recibe pasivamente ni es copia fiel del medio. Algunos autores constructivistas se centran en el

estudio del funcionamiento y el contenido de la mente de los individuos, en los procesos de autoestructuración (por ejemplo, el constructivismo psicogenético de J. Piaget); pero para otros el foco de interés se ubica en la reconstrucción de los saberes culturales y en el desarrollo de dominios de origen social (por ejemplo, el constructivismo social de L. Vigotsky y la escuela sociocultural o sociohistórica).

Contenidos procedimentales Se refieren al *saber hacer*, constituyen el tipo de conocimiento relativo a la ejecución de procedimientos, estrategias, técnicas, habilidades, destrezas, métodos, etcétera. El conocimiento procedimental es de tipo práctico, porque se basa en la realización de varias acciones u operaciones dirigidas hacia la consecución de una meta determinada.

Discusión guiada Como estrategia de enseñanza consiste en un intercambio de ideas entre profesor y alumnos acerca de un tema determinado. Por lo común, es originada por el enseñante y se utiliza como estrategia de enseñanza preinstruccional para activar y/o generar conocimientos previos pertinentes.

Esquemas Abstracciones o generalizaciones que los individuos hacen a partir de los objetos, hechos y conceptos, y de las interrelaciones que se dan entre éstos.

Estrategias de apoyo Estrategias de administración de recursos que también llegan a ubicarse en el plano motivacional-efectivo. Su misión consiste en mantener un estado mental y/o un contexto de aprendizaje apropiados para la aplicación de operaciones o estrategias de aprendizaje. Se dirigen, por ejemplo, a mantener la concentración, reducir la ansiedad, administrar tiempo de estudio, mantener la atención, etcétera.

Estrategias de aprendizaje Procedimientos que el alumno utiliza en forma deliberada, flexible y adaptativa para mejorar sus procesos de aprendizaje significativo de la información.

Estrategias de enseñanza Procedimientos y arreglos que los agentes de enseñanza utilizan de forma flexible y estratégica para promover la mayor cantidad y calidad de aprendizajes significativos en los alumnos. Debe hacerse un uso inteligente, adaptativo e intencional de ellas, con la finalidad de prestar la ayuda pedagógica adecuada a la actividad constructiva de los alumnos.

Estructura cognitiva Integra los esquemas de conocimiento que construyen los individuos; se compone de conceptos, hechos y proposiciones organizados jerárquicamente, de manera que existe información que es menos inclusiva (subordinada), la cual es subsumida o integrada por información más inclusiva (supraordinada).

Evaluación auténtica Aquella evaluación del desempeño que demanda que los aprendices demuestren sus habilidades, destrezas o conductas aprendidas en situaciones genuinas de la vida real.

Evaluación diagnóstica La evaluación realizada antes de cualquier ciclo o proceso educativo con la intención de obtener información valiosa, respecto a valorar las características de ingreso de los alumnos (conocimientos, expectativas, motivaciones previas, competencia cognitiva general, etcétera). La información que se obtiene de la evaluación diagnóstica puede utilizarse para realizar al menos un ajuste en la organización y secuencia de las experiencias de enseñanza y aprendizaje.

Evaluación formal Actividades y procedimientos que exigen una planificación y elaboración sofisticada y previa, y que se aplican en momentos o contextos en los cuales el profesor determina el inicio y fin, así como las reglas sobre cómo habrán de conducirse los participantes (exigen mayor control y estandarización). Esto provoca que los alumnos participantes sientan que están siendo objeto de evaluación.

Evaluación formativa Evaluación que ocurre durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, que, de hecho, juega un importante papel regulador en dicho proceso. Sin la evaluación formativa los procesos de ajuste de la ayuda pedagógica serían prácticamente imposibles. En tal sentido, su finalidad es estrictamente pedagógica. Pueden identificarse tres modalidades de regulación en la evaluación formativa: interactiva, proactiva y retroactiva.

Evaluación informal Actividades o procedimientos que utiliza el profesor y que suelen confundirse (no hay una delimitación clara) con acciones didácticas, lo cual provoca que los alumnos no perciban con claridad que están siendo objeto de evaluación. Ésta es muy utilizada en la evaluación formativa.

Función social de la evaluación Se refiere a los usos de la evaluación que van más allá de la situación de enseñanza y aprendizaje y que tienen que ver con cuestiones tales como la promoción, la acreditación, la certificación y la información a otros de los resultados de la evaluación.

Idea-fuerza constructivista De acuerdo con César Coll, se trata de un principio explicativo básico, común a todos los enfoques constructivistas en educación, que si bien difieren en otros aspectos importantes, tienen su punto de convergencia y complementariedad en la idea que resulta ser la más potente y también la más ampliamente compartida. Consiste en destacar la importancia de la actividad mental constructiva del alumno en la realización de los aprendizajes escolares, por lo que conduce a concebir el aprendizaje escolar como un proceso de construcción del conocimiento a partir de conocimientos y experiencias previos, y a la enseñanza como una ayuda a tal proceso de construcción.

Igualdad (en un grupo) Grado de simetría entre los roles desempeñados por los participantes en una actividad grupal.

Interdependencia positiva Característica definitoria de un grupo de aprendizaje cooperativo, donde los miembros del grupo trabajan juntos hasta que todos hayan alcanzado la meta, entendido la tarea y completado la actividad con éxito, de tal forma que la responsabilidad y el compromiso con la tarea son compartidos.

Mapas conceptuales Recursos gráficos que permiten visualizar las relaciones entre conceptos y explicaciones (proposiciones) sobre una temática o campo de conocimiento declarativo particular. Está inspirado en las ideas de Ausubel sobre la forma en que se almacena la información en la base de conocimientos (organización jerárquica). Pueden utilizarse como estrategias de enseñanza (si las usa el docente), como estrategias de aprendizaje (si las usan los alumnos), como recursos para la evaluación de conocimientos declarativos, como instrumentos para el análisis de cuerpos de conocimientos disciplinares y para la estructuración y organización del currículo.

Metacognición Conocimiento sobre los procesos y los productos de nuestro conocimiento. Es de naturaleza estable, constatable, falible y de aparición relativamente tardía en el desarrollo. Pueden distinguirse dos aspectos: el relativo a las variables persona, tarea y estrategia, y el relativo a las experiencias metacognitivas.

Modelo de "transformar el conocimiento" Modelo elaborado para describir la composición de los sujetos expertos. Según este modelo los expertos componen los textos teniendo en cuenta la resolución de cuestiones relativas al tópico y a la organización y función retórica. Según Bereiter y Scardamalia, el modelo de transformar el conocimiento permite la autorregulación de la composición escrita.

Motivación Se deriva del vocablo *moveré* que significa moverse, poner en movimiento o estar listo para actuar. Es un factor cognitivo afectivo que determina los actos volitivos de los sujetos. En el plano pedagógico se relaciona con la posibilidad de estimular la voluntad, interés y esfuerzo por el aprendizaje.

Motivación extrínseca Motivación que depende más bien de lo que digan o hagan los demás respecto a la actuación del alumno, o de lo que éste obtenga como consecuencia tangible de su aprendizaje.

Motivación intrínseca Motivación que se centra en la tarea misma y en la satisfacción personal que representa enfrentarla con éxito.

Participación guiada Situación de enseñanza-aprendizaje donde la intervención del docente-experto se caracteriza por: proporcionar al alumno-novato un puente entre su conocimiento previo y el nuevo; ofrecer una estructura de conjunto para la realización de la actividad o tarea; lograr el traspaso progresivo del control y la responsabilidad del profesor hacia el estudiante; mantener una intervención activa y comprometida de parte de ambos; la manifestación de formas de interacción no simétricas, en la que el experto funge como tutor del novato.

Preconcepciones (*misconceptions*) Tipo de conocimiento previo mostrado con mucha frecuencia por los estudiantes, el cual se contrapone o contradice a los saberes escolares y resulta muy resistente al cambio mediante la enseñanza. Se les denominan también concepciones erróneas (*misconceptions*), ideas espontáneas, alternativas o intuitivas; para algunos autores constituyen teorías implícitas o personales. Su estudio ha fructificado en las metodologías de cambio conceptual, particularmente en la enseñanza de las ciencias.

Profesor constructivista Profesional reflexivo que realiza una labor de mediación entre el conocimiento y el aprendizaje de sus alumnos, al compartir experiencias y saberes en un proceso de negociación o construcción conjunta del conocimiento escolar. Promueve el aprendizaje significativo y presta una ayuda pedagógica ajustada a la diversidad de necesidades, intereses y situaciones en que se involucran sus alumnos.

Puente cognitivo Ideas, conceptos o apoyos que permiten enlazar la estructura cognitiva con los contenidos por aprender, de manera tal que orientan al alumno de forma regulada a detectar las ideas fundamentales, organizarlas e integrarlas significativamente en su estructura de conocimientos.

Reflexión Actividad dinámica que realiza el aprendiz para elaborar inferencias o conclusiones sobre las acciones de aprendizaje realizadas, ya sea durante ellas o al término de las mismas. Juega un papel importante en la atribución de sentido del aprendizaje logrado y en el establecimiento de los enlaces entre el conocimiento metacognitivo y las acciones autorreguladoras.

Señalizaciones Como estrategias de enseñanza son toda clase de señales o avisos que son utilizados por el agente instruccional para facilitar el aprendizaje y la comprensión de un discurso oral o escrito. Generalmente no añaden información al discurso donde se utilizan, más bien orientan al aprendiz sobre la información más relevante del mismo o sobre la forma de organización que el discurso posee.

Texto Vehículo o instrumento sociocultural que transmite significados y que posee una estructuración discursiva (cohesividad, coherencia, superestructura, género). Un texto es por definición dialógico,

polifónico (se incluye la voz del autor y otras voces) e intertextual (un texto se elabora con respecto a otros textos a los que alude), y forma parte de un contexto y comunidad culturales.

Transferencia de responsabilidad El nivel de responsabilidad para lograr una meta o propósito se deposita al principio, casi en su totalidad, en el profesor, y éste de manera gradual va cediendo o traspasando dicha responsabilidad al alumno, para que éste logre al final del episodio un dominio pleno e independiente de lo aprendido.

2. Términos UML

Actor Un conjunto coherente de *roles* que los usuarios de casos de uso desempeñan cuando interaccionan con estos casos de uso.

Actor del Negocio realizan labores de mantenimiento, gestión y administración del servicio

Administrador: Usuario que posee capacidad de establecer las diversas opciones del servicio, además de hacer consultas sobre los usuarios y manejo del contenido del sistema en general.

Ámbito El contexto que da un significado específico a un nombre.

Análisis (flujo de trabajo) Flujo de trabajo fundamental cuyo propósito principal es analizar los requisitos descritos en la captura de requisitos, mediante su refinamiento y estructuración. El objetivo de estos es (1) lograr una comprensión más precisa de los requisitos, y (2) obtener una descripción de los requisitos que sea fácil de mantener y que nos ayude a dar estructura al sistema en su conjunto—incluyendo su arquitectura.

Aplicación (sistema) Sistema que ofrece a un usuario final un conjunto coherente de casos de uso.

Arquitectura Conjunto de decisiones significativas acerca de la organización de un sistema software, la selección de los elementos estructurales a partir de los cuales se compone el sistema, y las interfaces entre ellos, junto con su comportamiento, tal y como se especifica en las colaboraciones entre esos elementos, la composición de estos elementos estructurales y de comportamiento de subsistemas progresivamente mayores, y el estilo arquitectónico que guía esta organización: estos elementos y sus interfaces, sus colaboraciones y su composición. La arquitectura del software se interesa no sólo por la estructura y el comportamiento, sino también por las restricciones y compromisos de uso, funcionalidad, funcionamiento, flexibilidad al cambio, reutilización, comprensión, economía, y tecnología, así como aspectos estéticos.

Artefacto Pieza de información tangible (1) es creada, modificada y usada por los trabajadores; (2) representa un área de responsabilidad, y (3) y es candidata para ser tenida en cuenta para el control de la configuración. Un artefacto puede ser un modelo, un elemento de un modelo, o un documento.

Asociación Una relación estructural que describe un conjunto de enlaces, donde un enlace es una conexión entre objetos: la relación semántica entre dos o más clasificadores que implican las conexiones entre sus instancias.

Atributo Una propiedad con nombre de un clasificador que describe el rango de valores que las instancias de una propiedad pueden tomar.

Capa del software del sistema Capa que contiene el software para la infraestructura de computación y comunicación, por ejemplo, en sistemas operativos, sistema de gestión de base de datos, interfaces para determinados componentes hardware, etc. Se trata de la capa inferior de la jerarquía de capas.

Capa específica de aplicación La parte (paquetes o subsistemas) de un sistema que es específica de la aplicación y no es compartida por otras partes (subsistemas). Esta capa utiliza la capa general de aplicación.

Capa general de aplicación La parte (paquetes o subsistemas) de un sistema que puede ser reutilizada dentro de un negocio o dominio. Esta capa es utilizada por la capa específica de aplicación.

Capa intermedia (middleware) Capa que ofrece bloques de construcción reutilizables (paquetes o subsistemas) a marcos de trabajo y servicios independientes de la plataforma, para cosas como computación con objetos distribuidos, o interoperabilidad en entornos heterogéneos. Ejemplos son los Object request brokers(ORB), los marcos de trabajo independientes de la plataforma para crear interfaces de usuario gráficas o , en general, cualquier producto que lleva a cabo mecanismos de diseño genéricos.

Cardinalidad El número de elementos en un conjunto.

Caso de uso Una descripción de un conjunto de secuencias de acciones, incluyendo variaciones. que un sistema lleva a cabo y que conduce a un resultado observable de interés para un actor determinado.

Casos de uso del negocio representan el conjunto de facilidades que presta el servicio a sus usuarios finales o “clientes”, es decir, define el contexto teniendo en cuenta que el personal involucrado en la prestación del servicio (Administrador, Operario, Monitores y en general toda persona que lo gestione) está dentro y no fuera del servicio desde el punto de vista del Negocio.

Ciclo de vida del software Ciclo que cubre cuatro fases en el siguiente orden: inicio, elaboración, construcción y transición.

Clase Una descripción de un conjunto de objetos que comparten los mismos atributos, operaciones, relaciones y semántica.

Clase abstracta Una clase que no puede ser instanciada directamente.

Clase activa Una clase cuyas instancias son objetos activos.

Clase asociación Un elemento de modelado que tiene a la vez propiedades de asociación y de clase. Una clase asociación puede verse como una asociación que tiene además propiedades de clase, o una clase que tiene además propiedades de asociación.

Clasificador Un mecanismo que describe características estructurales y de comportamiento. Los clasificadores incluyen interfaces, clases, tipos de datos, componentes y nodos.

Cliente Persona, organización o grupo de personas que encarga la construcción de un sistema, ya sea empezando desde cero, o mediante el refinamiento de versiones sucesivas.

Cohesivo Capacidad de un entidad (por ejemplo un sistema, subsistema o paquete) de mantener juntas sus partes.

Colaboración Una sociedad de clases, interfaces y otros elementos que trabajan juntos para proporcionar algún comportamiento cooperativo que es mayor que la suma de todos los elementos; la especificación de cómo un elemento, como un caso de uso o una operación, es llevada a cabo por un conjunto de clasificadores y asociaciones desempeñando roles específicos utilizados de una forma específica.

Comentario Una anotación que se adjunta a un elemento o colección de elementos.

Componente Una parte física y reemplazable de un sistema que se ajusta a, y proporciona la realización de. Un conjunto de interfaces.

Composición Una forma de agregación con un fuerte sentido de pertenencia y coincidencia en el tiempo de vida como parte del todo; las panes con multiplicidad variable pueden ser creadas después

del compuesto mismo, pero una vez creadas viven con él; dichas partes pueden también ser destruidas explícitamente antes de la muerte del compuesto.

Contexto Un conjunto de elementos relacionados para un propósito particular, como la especificación de una operación.

Dependencia Una relación semántica entre dos elementos, en la cual un cambio en un elemento (la cosa independiente) puede afectar la semántica del otro elemento (la cosa dependiente).

Desarrollador Trabajador participante en un flujo de trabajo fundamental. Por ejemplo un ingeniero de casos de uso, un ingeniero de componentes, etc.

Despliegue Ocurre cuando varios trabajos más o menos independientes (flujos de control, procesos) se distribuyen entre diferentes dispositivos hardware (procesadores).

Diagrama La presentación granea de un conjunto de elementos, usualmente representado como un grafo conectado de vértices (elementos) y arcos (relaciones).

Diagrama de actividad Un diagrama que muestra el flujo de actividad a actividad: los diagramas de actividad tratan la vista dinámica de un sistema. Un caso especial de diagrama (de estados en el cual todos o casi todos los estados son estados de acción y en el cual todas o casi todas las transiciones son disparadas porta terminación de las acciones en los estados origen.

Diagrama de caso de uso Un diagrama que muestra un conjunto de casos de uso y de actores y sus relaciones; los diagramas de casos de uso muestran los casos de uso de un sistema desde un punto de vista estático.

Diagrama de clases Un diagrama que muestra un conjunto de clases, interfaces y colaboraciones y las relaciones entre éstos; los diagramas de clases muestran el diseño de un sistema desde un punto de vista estático; un diagrama que muestra una colección de elementos (estáticos) declarativos.

Diagrama de colaboración Un diagrama de interacción que enfatiza la organización estructural de los objetos que envían y reciben mensajes; un diagrama que muestra las interacciones organizadas alrededor de instancias y de los enlaces entre ellas.

Diagrama de componentes Un diagrama que muestra un conjunto de componentes y sus relaciones; los diagramas de componentes muestran los componentes de un sistema desde un punto de vista estático.

Diagrama de despliegue Un diagrama que muestra un conjunto de nodos y sus relaciones; un diagrama de despliegue muestra el despliegue de un sistema desde un punto de vista estático.

Diseño (flujo de trabajo) Flujo de trabajo fundamental cuyo propósito fundamental es el de formular modelos que se centran en los requisitos no funcionales y el dominio de la solución, y que prepara para la implementación y pruebas del sistema.

Dirigido por los casos de Uso En el contexto del ciclo de vida del software, indica que los casos de uso se utilizan como artefacto principal para definir el comportamiento deseado para el sistema, y para comunicar este comportamiento entre las personas involucradas en sistema. También indica que los casos de uso son la entrada principal para el análisis, diseño, implementación y pruebas del sistema, incluyendo la verificación, y validación de la arquitectura del sistema.

Dominio Área de conocimiento o actividad caracterizada por un conjunto de conceptos y terminología comprendidos por los participantes de ese dominio.

Dominio de la solución Dominio en el que se define una solución (para un problema) –por lo general una solución que pone de manifiesto el diseño y la implementación del sistema. El dominio de la solución es comprendido, por lo general, por los desarrolladores del sistema

Dominio del problema Dominio sobre el que se define un problema—generalmente un problema que debe ser “resuelto” por el sistema. El dominio del problema es comprendido, por lo general, por el cliente del sistema

Ejecutable Un programa que puede ser ejecutado en un nodo.

Enlace Una conexión semántica entre objetos; una instancia de una asociación.

Envío El paso de una instancia de un mensaje desde un objeto emisor a un objeto receptor.

Escenario Una secuencia específica de acciones que ilustran un comportamiento.

Especificación Una manifestación textual de la sintaxis y semántica de un bloque de construcción específico; una declaración declarativa de lo que algo es o hace.

Estado Una condición o situación durante la vida de un objeto durante la cual éste satisface alguna condición, lleva a cabo alguna actividad o espera algún evento.

Estereotipo Una extensión del vocabulario de UML. Que permite la creación de nuevos tipos de bloques de construcción que se derivan de otros existentes pero que son específicos a un problema particular.

Evaluación de las pruebas Evaluación de los resultados del esfuerzo de prueba, como cobertura de casos de prueba, cobertura de código y estado de los defectos.

Evento La especificación de una ocurrencia significativa que tiene una ubicación en el tiempo y en el espacio; en el contexto de máquinas de estados, un evento es una ocurrencia de un estímulo que puede disparar una transición de estados.

Fase Periodo de tiempo entre dos hitos principales de un proceso de desarrollo.

Fase de construcción Tercera fase de vida del software, en la que el software es desarrollado a partir de una línea de base de la arquitectura ejecutable, hasta el punto en el que esta listo para ser transmitido a la comunidad de usuarios.

Fase de Elaboración Segunda fase del ciclo de vida del software, en la que se define la arquitectura.

Fase de Inicio Primera fase de vida del software, en la que la idea inicial para el desarrollo es refinada hasta el punto de quedar lo suficientemente bien establecida como para garantizar la entrada en la fase de elaboración.

Fiabilidad Habilidad de un sistema para comportarse correctamente sobre su entorno de ejecución real, puede medirse, por ejemplo, su exactitud, el tiempo medio entre fallos, los defectos por cada 100 líneas de código o los defectos por clase.

Flujo de trabajo Realización de un caso de uso de negocio o parte de él. Puede describirse en términos de diagrama de actividad, que incluye a los trabajadores participantes, las actividades que y los artefactos que producen.

Generalización Una relación de especialización/generalización en la que objetos del elemento especializado (el subtipo) son sustituibles por objetos del elemento generalizado (el supertipo).

Herencia El mecanismo mediante el cual elementos más específicos incorporan la estructura y el comportamiento de elementos más generales:

Herencia simple Una variación semántica de generalización en la cual un tipo puede tener únicamente un supertipo.

Implementación (flujo de trabajo) flujo de trabajo fundamental cuyo propósito esencial es implementar el sistema en términos de componentes, es decir, código fuente, ficheros binarios, ejecutables, etc.

Interfaz Una colección de operaciones que son utilizadas para especificar un servicio de una clase o de un componente.

Integración del sistema Compilación y ensamblado de parte de los componentes de un sistema o más ejecutables (que también son componentes).

Interfaz de usuario Interfaz a través de la cual un usuario interactúa con un sistema.

Jardinero: Usuario que posee una identificación y después de un proceso de autenticación, tendrá la opción de crear sesiones (colección de lecciones), además de poder administrarlas dentro de la aplicación

Lenguaje Unificado de Modelo (UML) Lenguaje estándar para el modelado de software –lenguaje para visualizar, especificar, construir y documentar los artefactos de un sistema con gran cantidad de software. Lenguaje usado por el Proceso Unificado. Lenguaje que permite a los desarrolladores visualizar el producto de su trabajo (artefactos) en esquemas o diagramas estandarizados.

Mecanismo de extensibilidad Uno de los tres mecanismos (estereotipos, valores etiquetados y restricciones) que pueden ser utilizados para extender UML de forma controlada.

Mensaje Una especificación de una comunicación entre objetos que lleva información con la expectativa de que de ella se seguirá alguna actividad: la recepción de una instancia de mensaje es normalmente considerada una instancia de un evento.

Método La implementación de una operación.

Modelo Una abstracción de un sistema cerrada semánticamente.

Modelo de Casos de Uso del Negocio describe los procesos de negocio de una compañía en términos de casos de uso del negocio y actores del negocio que corresponden a procesos de negocio y “clientes” respectivamente.

Modelo de Objetos del Negocio Intenta acercarse a los procesos de negocio mirando hacia el interior del servicio a construir. Éste describe un conjunto de entidades virtuales (SW y HW) y de actores a través de los cuales se podrá lograr la realización de cada caso de uso. Las entidades virtuales manejan un conjunto de entidades de negocio (videos, videojuegos, música, textos) mientras que los actores realizan labores de mantenimiento, gestión y administración del servicio.

Multiplicidad Una especificación del rango de cardinalidades permitidas que un conjunto puede tener.

Niño: Usuario que posee su identificación y después de un proceso de autenticación accede a las diversas opciones del servicio.

Nombre Como se llama a una. Cosa, relación o diagrama; una cadena de caracteres utilizada para identificar un elemento.

Object request broker (ORB) Mecanismo para la organización y reenvío de mensajes a objetos distribuidos en entornos heterogéneos

Objetos del negocio debe tenerse en cuenta que éstos deben dar un bosquejo de la forma como el proceso de negocio es realizado.

Paquete Un mecanismo de propósito general para organizar elementos en grupos.

Patrón Solución común a un problema común a un determinado contexto.

Pedagogo: Usuario que posee una identificación y después de un proceso de autenticación, tendrá la opción de crear lecciones (contenidos) además de poder administrarlas dentro de la aplicación

Plan de Pruebas Plan que describe las estrategias, recursos y programación de pruebas.

Proceso de desarrollo de software Proceso de negocio, o caso de uso negocio, de un negocio de desarrollo software. Conjunto total de actividades necesarias para transformar los requisitos de un cliente en un conjunto consistente de artefactos que presenta un producto software y en—punto posterior en le tiempo—para transformar cambios en dichos requisitos en nuevas versiones del producto software.

Proceso Unificado Proceso de desarrollo software basado en el Lenguaje Unificado de Modelado y que es iterativo, centrado en la arquitectura y dirigido por los casos de uso y los riesgos. Proceso que se organiza en cuatro fases: Inicio, elaboración, construcción y transición y que se estructura en torno a cinco flujos de trabajo fundamentales: recopilación de requisitos, análisis, diseño, implementación y pruebas, proceso que se describe en términos de un modelo de negocio, el cual esta a su vez estructurado en función de tres bloques de construcción primordiales: trabajadores, actividades y artefactos.

Pruebas (flujo de trabajo) Flujo de trabajo fundamental cuyo propósito esencial es comprobar el resultado de la implementación mediante las pruebas de cada construcción, incluyendo tanto construcciones internas como intermedias, así como las versiones finales del sistema que van hacer entregadas a terceras partes.

Psicólogo: Usuario que posee una identificación y después de un proceso de autenticación, tendrá la opción de crear reportes de comportamiento y desarrollo psicológico (perfil psicológico del niño)

Requisito Condición o capacidad que debe cumplir un sistema.

Requisito funcional Requisito que especifica una acción que debe ser capaz de realizar el sistema, sin considerar restricciones físicas: requisito que especifica comportamiento de entrada/salida de un sistema.

Requisito no funcional Requisito que especifica propiedades del sistema, como restricciones del entorno o de implementación, rendimiento, dependencia de la plataforma, mantenibilidad, extensibilidad o fiabilidad. Requisito que especifica restricciones físicas sobre un requisito funcional.

Responsabilidad Un contrato u obligación de un tipo o clase.

Restricción Una extensión de la semántica de un elemento de UML que permite añadir nuevas

Rol El comportamiento específico de una entidad que participa en un contexto particular.

Sistema Una colección de subsistemas organizados para llevar a cabo un propósito específico y descritos por un conjunto de modelos, posiblemente desde distintos puntos de vista.

Tipo Un estereotipo de clase utilizado para especificar un dominio de objetos junto con las operaciones (pero no métodos) aplicables a los objetos.

Tipo de datos Un tipo cuyos valores no tienen identidad. Los tipos de datos incluyen los tipos primitivos predefinidos (como números y cadenas) y los tipos enumerados (como los boléanos).

Unidad de despliegue Un conjunto de objetos o componentes que están asignados a una tarea o a un procesador como un grupo.

Uso Una dependencia en la que un elemento (el cliente) requiere la presencia de otro elemento (el proveedor) para su correcto funcionamiento o implementación.

Usuario Humano que interactúa con un sistema

Visibilidad Cómo un nombre puede ser visto y usado por otros.

Vista Una proyección de un modelo, la cual es vista desde una perspectiva determinada o punto estratégico y que omite las entidades que no son relevantes para esta perspectiva.