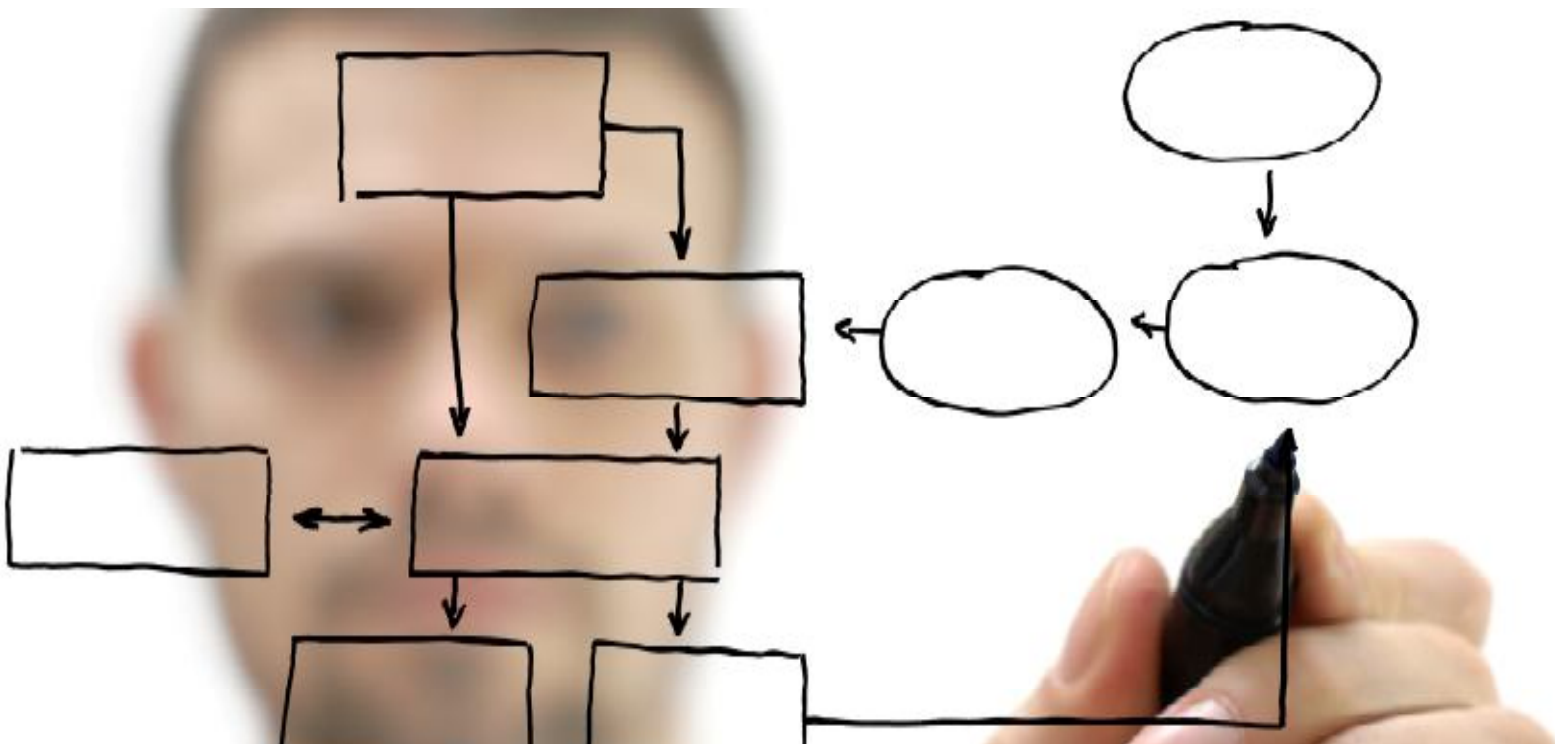


DTyOC

Metodologías de Desarrollo de Sistemas de Información



Caracas, Distrito Capital. Venezuela.

Junio 2016

Depósito Legal PPI201302ZU4430

Registro de Propiedad Intelectual 1409031886994

Editorial

La edición de Junio es una edición de lujo, ya que cuenta con el aporte de un invitado de lujo: Jonás Montilva. Y cómo no llamar a Jonás para que hable él mismo del Método Watch, dentro del tema de portada “Desarrollo de Sistemas de Información”. Por supuesto que los demás escritores no se quedaron atrás y también presentaron material de lujo.



Luis Castellanos
Editor y Coordinador

En las columnas habituales: “A mí también me gusta el chocolate” con “**Marquesa de Oreó**”, se podrá conocer acerca de “**Carol**” en “el Séptimo Arte”, “**10o Mandamiento**” en “Enfoque de Sistemas”, “**Humphrey Bogart**” en “Ensalada de Ideas”, “**Posada Sol, Luna y Estrellas**” en “Mundo en Diapositivas”, “**NeoTelling**” en el “Rincón de las TICs”, “la Supervivencia de los más Ineptos” con “**a 30 años de Chernóbil**”, acerca de “**Remando sincronizados**” en la columna “Y otras cosas”, “**¿Arquitectura?**” en “Merodeando desde la Arquitectura”, “Vía Saludable” acerca de “**Caminar 30 minutos**”, “**Parábola de los Deseos**” en Reflexiones Diarias.

Lo más probable que el último número por los momentos será la edición 12 del año 3 (septiembre 2016).

De Tecnología y Otras Cosas: Revista digital de publicación mensual, cuya finalidad es entretener e informar, con la mayor seriedad y responsabilidad, acerca de temas de Tecnología y de otras cosas más.

Coordinación General y Edición: Luis Castellanos H.

Colaboradores:

Columnistas: Efrén Castellanos A., Luis Castellanos H, AngelaGalea C, Odart Graterol P, Desirée Lynch, Edgar Padrón G., Jorge Sánchez R, Fernando Urbáez L.

Desde Caracas, Distrito Capital, Venezuela. Junio 2016.
Año 03 Número 09

Contenido: Desarrollo de Sistemas de Información



4

5

9

Metodologías de Desarrollo de Sistemas de Información

Método Blue
Watch por Jonás
Montilva

Desarrollo de
Sistemas
Incremental
por Luis
Castellanos

11

13

15

17

19

Ciclo de Vida -
Kendall &
Kendall por
Mariana Pernía

Ciclo de Vida -
James Senn por
Bárbara Ordoñez

RUP - IBM por
Johana Vincze

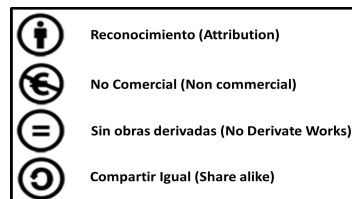
XP – Kent Beck
por Roberto Rocha

Modelo
Orientado a
Objetos –
James Martin
por Jesús Pérez

Portada realizada por Luis Castellanos, con
imagen tomada de Internet

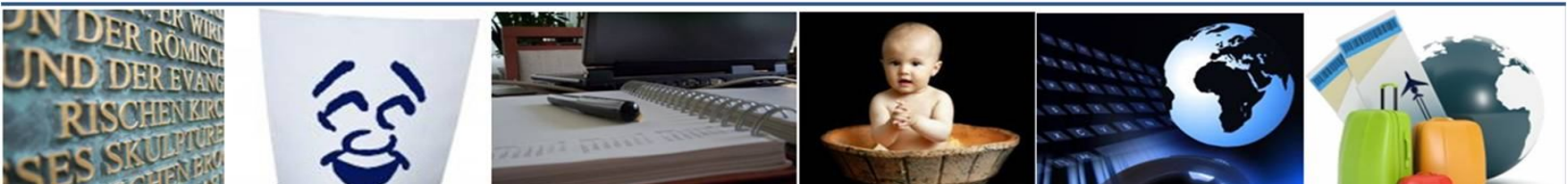
<https://www.codejobs.biz/www/lib/files/imagenes/de8fda9ed773ecc.jpg>

Licencia
Creative Commons 4.0



DE TODO UN POCO

HTTP://LUISCASTELLANOS.ORG



Contenido: Columnas Fijas

	A mí también me gusta el chocolate por Desiree Lynch	21		Mundo en Diapositivas	28
	Del Séptimo Arte por Luis Castellanos	22		Supervivencia de los más Ineptos por Edgar Padrón	29
	El Rincón de las TIC's por Angela Galea	23		Vía Saludable	30
	Enfoque de Sistemas por Fernando Urbáez	24		Y otras cosas por Jorge Sánchez	31
	Ensalada de Ideas por Efrén Castellanos	25		Tecnología al Día	32
	Humor	26		Reflexiones Diarias	33
	Merodeando desde la Arquitectura por Odart Graterol	27			

 fundación
AMIGOS
del niño con cáncer

http://www.fncancer.org.ve/site/p_contenido.php?mod=home


senosalud
www.senosalud.org
RIF J-30971476-7

DE TODO UN POCO - [HTTP://LUISCASSELLANOS.ORG](http://LUISCASSELLANOS.ORG)



DTYOC
De Tecnología y otras cosas

Tu Revista Digital donde puedes enterarte acerca de Temas de Tecnología y de muchas otras cosas más.

  <http://dtyoc.com>  revista@dtyoc.com  www.facebook.com/dtyoc



<http://salvasida.org/portal/index.php>



Desarrollo de Sistemas de Información **TEMA DE PORTADA**

Históricamente se habla de 4 generaciones de Computadores [de acuerdo a Tanenbaum], a saber:

- ✓ 1ra Generación: Tubos al vacío
- ✓ 2da Generación: Transistores
- ✓ 3ra Generación: Circuitos Integrados
- ✓ 4ta Generación: Microprocesadores

Durante las 3 primeras generaciones, se hablaba de “Procesamiento de Datos”, al estar trabajando el personal del nivel “operativo” con las computadoras.

A partir de la aparición de los microprocesadores, se involucra el nivel “táctico” o medio, y empiezan a ser desarrollados los primeros sistemas de información, que podían ser consultados en computadoras de escritorio, más manejables que los mainframes usados hasta el momento.

Al evolucionar la Tecnología de Información, el nivel gerencial “estratégico” (alta gerencia) también requiere de herramientas para manejar el negocio, desarrollándose los “Sistemas de Información Gerencial” (SIG) y luego los “ERP’s”.

- ✓ Nivel Operativo: Procesamiento de Datos
- ✓ Nivel Táctico: Sistemas de Información
- ✓ Nivel Estratégico: ERP’s / SIG

Un **Sistema de Información** (SI) es un conjunto interrelacionado de elementos que proveen información para el apoyo de las funciones de operación, gerencia y toma de decisiones en una organización.

Veamos a continuación algunas metodologías existentes para desarrollar Sistemas de Información¹.



¹ Información tomada del portal “Desarrollo de Sistemas de Información”:
<https://desarrollodesistemas.wordpress.com/2009/07/01/generalidades/>



Desarrollo de Sistemas de Información MÉTODO WATCH - JONÁS MONTILVA

Modalidades y enfoques actuales del desarrollo de software



El desarrollo de software es un proceso complejo y altamente especializado. Varios factores determinan la complejidad de este proceso. Dos de ellos son la amplia variedad de lenguajes y herramientas de programación que existen y la diversidad de tipos de aplicaciones que pueden desarrollarse con ellos. Esta diversidad va desde aplicaciones móviles, aplicaciones Web, software para redes sociales, videojuegos, hasta

llegar a los sistemas de software de mayor complejidad, tales como los sistemas operativos y los compiladores.

Factores como los mencionados han hecho que el desarrollo de software requiera, por un lado, personal altamente capacitado y con niveles de especialidad cada vez mayores y, por el otro, métodos de desarrollo que sean efectivos y estén bien probados y debidamente documentados. En la actualidad, y en función del uso de métodos, el desarrollo de software se lleva a cabo bajo una de dos modalidades opuestas: artesanal o ingenieril. Dentro de la modalidad ingenieril, el desarrollo de software sigue, a su vez, dos enfoques diferentes: ágil y disciplinado.

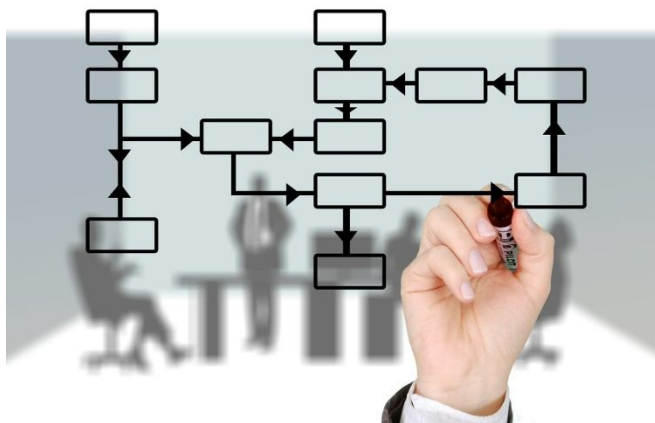
El desarrollo artesanal sigue siendo ampliamente utilizado por programadores solitarios (hackers) y organizaciones que desarrollan software para uso interno, en las cuales el software no es considerado un activo empresarial. Dos de sus características más distintivas son: (1) no emplear método alguno o utilizar incorrectamente uno de los métodos conocidos y (2) asumir erróneamente que un programador, por sí solo, tiene la capacidad, o es suficientemente competente, para ejecutar apropiadamente todas las actividades que van desde la identificación de requisitos hasta la prueba de aceptación del producto. El resultado de esta modalidad es impredecible y depende enteramente del programador.

El desarrollo ingenieril emplea principios, conceptos, métodos, prácticas y técnicas basadas en la Ingeniería del Software. Esta modalidad tiene las siguientes características: (1) el desarrollo de software, visto como un proceso, es de carácter grupal y no individual; (2) este proceso se divide en sub-procesos claramente diferenciados, por ejemplo: especificación de requisitos, diseño arquitectónico, programación, pruebas y gestión del proyecto; (3) cada sub-proceso demanda personal altamente especializado y capacitado para ejecutar debidamente sus actividades y (4) el proceso es guiado por un método, modelo de procesos o marco metodológico que establece claramente que hacer, quien debe hacerlo y cómo debe hacerse. Los resultados de esta modalidad son claramente predecibles: productos de software de alta calidad.

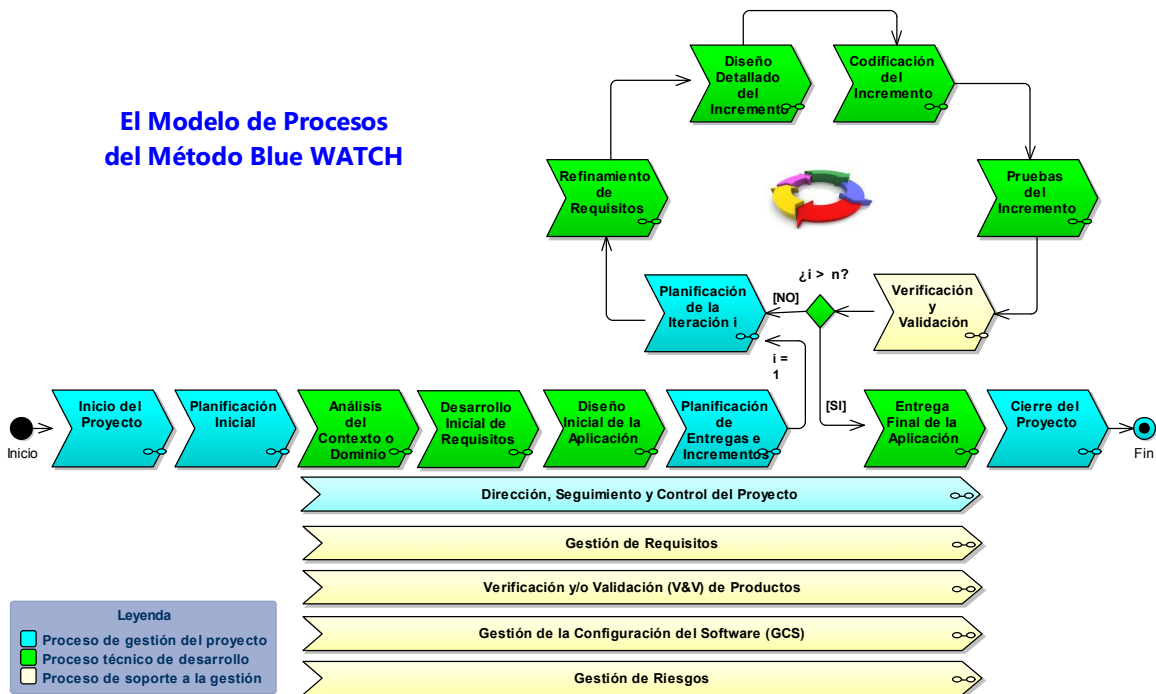
Bajo la modalidad ingenieril existen dos enfoques contrapuestos: disciplinado y ágil. El enfoque disciplinado, también denominado pesado, hace énfasis en la calidad del producto, en el proceso de desarrollo y en la gestión del proyecto, a través de un plan claramente definido y previamente elaborado. Dos representantes de este enfoque son el método RUP y el marco metodológico Gray WATCH. El enfoque ágil o ligero, por el contrario, le da mayor importancia a cuatro aspectos, descritos en el Manifiesto Ágil: el individuo y sus interacciones, el software funcionando, la colaboración con el cliente y la respuesta al cambio. XP y SCRUM son los dos representantes más conocidos de este enfoque.

Estos dos enfoques tienen sus virtudes y sus deficiencias. En Ingeniería del Software, al igual que en otras disciplinas blandas, no existen “balas de plata” y tampoco son buenos los extremos. Por ello, ha emergido en los últimos años un enfoque intermedio que equilibra agilidad y disciplina. A este enfoque, lo hemos denominado enfoque balanceado, ágilmente disciplinado o disciplinadamente ágil. El Método Basado en Riesgos de Barry Boehm es el precursor de esta corriente.

En la Universidad de Los Andes (Venezuela) hemos creado un método denominado Blue WATCH basado, también, en el enfoque balanceado. Este marco combina lo mejor de los enfoques ágil y disciplinado. Su versión más reciente es de conocimiento abierto y se describe en el portal www.e-praxis.com.ve.



Blue WATCH y el desarrollo de software ágilmente disciplinado



En las líneas anteriores describimos las características y diferencias de los enfoques de desarrollo de software ágil y disciplinado. Destacamos allí la importancia de encontrar un balance entre ambos enfoques. Blue WATCH es un marco metodológico creado con la intención expresa de lograr dicho balance. Está orientado al desarrollo de aplicaciones Web y puede ser aplicado por grupos de desarrollo de mediano tamaño (3 - 10 personas).

Blue WATCH está compuesto de tres modelos que describen los elementos fundamentales del desarrollo de software: productos, procesos y actores. El modelo de productos identifica cada uno de los productos intermedios y finales que los actores elaboran durante el desarrollo de software. El modelo de procesos muestra el orden en que los procesos técnicos, de gestión y soporte deben ser ejecutados. El modelo de actores identifica y describe los roles que se requieren para producir software y las responsabilidades que ellos tienen en la ejecución de los procesos.

El desarrollo de una aplicación se inicia con dos procesos de gestión: Inicio del Proyecto y Planificación Inicial del Proyecto, los cuales producen, respectivamente, los informes de Visión del Producto y Plan Inicial del Proyecto. Continúa con un conjunto de tres procesos técnicos: Análisis del Contexto o Dominio, Desarrollo Inicial de Requisitos y Diseño Inicial de la Aplicación.

Estos procesos dividen la arquitectura de la aplicación en incrementos y producen los informes de Descripción del Problema, Documento de Requisitos y Documento de Diseño, respectivamente. Los dos últimos son refinados o actualizados en cada ciclo del conjunto de procesos iterativos denominado Desarrollo de Incrementos.

Siguen dos procesos de gestión encargados de planificar e iniciar el desarrollo de los incrementos: Planificación de Entregas y Planificación de la Iteración i -ésima. El desarrollo de los incrementos de la aplicación es un conjunto de procesos iterativos. Cada iteración produce un incremento o una parte de él. Cada iteración tiene una duración fija (1 – 6 semanas) y se inicia con el Refinamiento de Requisitos del Incremento y continúa con los procesos de Diseño Detallado del Incremento, Construcción del Incremento y Pruebas del Incremento. Una vez que el incremento ha sido codificado y probado, este es entregado a sus usuarios para que ellos ejecuten el proceso de Verificación y Validación, el cual cierra la i -ésima iteración, dando inicio a la siguiente iteración o a la Entrega Final de la Aplicación y el Cierre del Proyecto.

En paralelo a los procesos descritos anteriormente, se lleva a cabo un conjunto de procesos transversales que dan soporte a la gestión del proyecto; estos son: Gestión de Requisitos, Verificación y Validación de Productos, Gestión de la Configuración del Software y Gestión de Requisitos.

El carácter ágil del método surge de adoptar y adaptar las propiedades incremental e iterativa del método SCRUM. El carácter disciplinado está en la integración de los procesos de planificación ágil de SCRUM y los procesos disciplinados de gestión de proyectos, tal como se definen en el cuerpo de conocimientos de la Gestión de Proyectos (PMBOK). Los procesos técnicos y de soporte del Blue WATCH se han tomado y adaptado del marco metodológico Gray WATCH.

Blue WATCH fue desarrollado por el Grupo de Investigación GIDYC de la Universidad de Los Andes y está descrito, con mayor detalle, en el portal educativo www.e-praxis.com.ve; portal dedicado a la capacitación profesional de ingenieros de software.

Referencias:

Consultado el día 15 de mayo de 2016 de la WWW:

<http://e-praxis.com.ve/portal/recursos/recursos-metodologicos/blue-watch/>

<http://e-praxis.com.ve/portal/recursos/recursos-metodologicos/gray-watch/>

<https://www.scrum.org/>

<http://www.pmi.org/PMBOK-Guide-and-Standards.aspx>

**Jonás Montilva**

Ingeniero de Sistemas (ULA) MSc en
Computación (CRWU) PhD en Computación
(UoL)
Fundador BioSoft | Profesor Titular ULA
jonas@ula.ve



Desarrollo de Sistemas de Información

DESARROLLO INCREMENTAL - LUIS CASTELLANOS

Una metodología incremental presenta la ventaja de ser dinámica y flexible. Permite usar las salidas de las etapas precedentes, como entradas en las etapas sucesivas, y facilita corregir cualquier error detectado o llevar a cabo mejoras en los distintos productos que se generan a lo largo de su aplicación.

La Metodología Incremental presenta 6 etapas claramente definidas:

1 Estudio de Factibilidad

Es el determinar si es posible o no ofrecer solución automatizada a los problemas actuales.



A su vez comprende los siguientes pasos: Descripción del Entorno; Identificación del Problema; Identificación de los Procedimientos Actuales; Presentación de las Posibles Soluciones al Problema; Validación de las Posibles Soluciones; Ventajas y Desventajas de cada Posible Solución;

Cuadro comparativo de Costos y Tiempos de Ejecución; Recomendación

2 Acciones Preliminares



Son las acciones que llevamos a cabo antes de empezar el proyecto formalmente. Comprende dos pasos: Designación del equipo de Proyecto; y Elaboración de la Planificación del Proyecto

3 Análisis de Sistemas



El Análisis de Sistemas amplía resultados del Estudio de Factibilidad y define QUÉ va a hacer el nuevo Sistema. Presenta el Modelo del Sistema Actual.

Llevar a cabo el análisis de un sistema no es más que conocer la situación actual. De hecho, se amplían los resultados del Estudio de Factibilidad, y se hace un Modelo Lógico del Sistema Actual. La idea es “retratar” o tomar una “foto” del Sistema Actual.

Comprende la identificación de: Objetivo General y Objetivos Específicos del Sistema Propuesto; Usuarios; Diagrama de Flujo de Datos del Sistema Actual (DFD) o Lenguaje Unificado de Modelado (UML); Diccionario de Datos del Sistema Actual (DD); Recopilación de Reportes del Sistema Actual; Elaboración de Procedimientos Propuestos.

4 Diseño de Sistemas



Es la etapa en la cual se presenta el Modelo del Sistema Propuesto. Es donde se pone de manifiesto la creatividad del Analista, para solucionar el problema planteado en el Estudio de Factibilidad, y cumplir con los Objetivos establecidos en el Análisis del Sistema.

Se elaboran de los siguientes instrumentos: Diagrama de Flujo de Datos del Sistema Propuesto (DFD) o UML; Diccionario de Datos del Sistema Propuesto (DD); Diagrama Entidad Relación (DER); Diagrama Estructurado de Datos (DED); Carta Estructurada (CE); Diagramas de Acción (DA); Diseño de Interfases; Selección de la plataforma de desarrollo

5 Programación



Es la construcción de la aplicación de Software. Comprende la generación del Código fuente y código objeto, y la Creación de la Base de Datos.

6 Implantación



Incluye todas las actividades para poner un sistema en producción (entregar al usuario). Sus etapas son: Prueba; Conversión; Instalación de Hardware y Software; Adiestramiento de Usuarios; Elaboración de la Documentación; Entrega al Usuario.

Referencias:

Consultados el día 15 de Mayo de 2016 de la WWW:
<https://desarrollodesistemas.wordpress.com/>



Luis Castellanos H

Ing de Sistemas (IUPFAN), MSc en Ing de Sistemas (USB), Doctor HC (CIHCE),
 Experto E-Learning (FATLA)
 Editor DTYOC | Docente AU y UJGH
luiscastellanos@yahoo.com



Desarrollo de Sistemas de Información CICLO DE VIDA DE DESARROLLO - KENDALL & KENDALL

Kenneth E. Kendall es un distinguido profesor de Management en la Escuela de Negocios-Camden, la Universidad de Rutgers. Él es uno de los fundadores de la Conferencia Internacional sobre Sistemas de Información (ICIS) y miembro del Instituto de Ciencias de la Decisión (DSI). Kendall ha sido nombrado como uno de los 60 mejores investigadores de MIS más productivos del mundo, y fue galardonado con la base de plata de IFIP. Kendall ha publicado más de 90 artículos de investigación. Se desempeñó como Presidente del Programa para ambos (Conferencia de las Américas sobre Sistemas de Información) DSI y AMCIS. Recientemente ha participado como co-autor de un texto, *Análisis de Sistemas y Diseño*, octava edición, publicado por Prentice Hall y *Planificación de Proyectos y Análisis de Requerimientos de Sistemas de Información para el Desarrollo*. Se ha desempeñado como editor asociado de *Ciencias de la Decisión* y el *Diario de Gestión de Recursos de Información*. La investigación del profesor Kendall se centra en el estudio de empujar y tirar las tecnologías, las estrategias de comercio electrónico y el desarrollo de nuevas herramientas para el análisis y diseño de sistemas.

Julie E. Kendall fue honrada como miembro del Círculo inaugural de Compadres para el Proyecto de doctorado iniciado por la Fundación KPMG, que ayuda a los estudiantes de doctorado de las minorías. Ella co-editó el volumen humano, organizacional, y las dimensiones sociales de los *Sistemas de Información para el Desarrollo*. Los intereses de la enseñanza de la Dra. Julie Kendall incluyen cuestiones estratégicas globales en el comercio electrónico y el análisis y el diseño para el comercio electrónico y los sistemas de información tradicionales sistemas. Julie se desempeñó como miembro del Consejo Asesor del Centro de Excelencia en la Enseñanza, la Universidad de Rutgers-Camden, de 1992 a 2003. Julie recibió un Premio de Ciencias de la Decisión Instituto de Innovación Docente en 1992.

“El ciclo de vida del desarrollo de sistemas (SDLC, *Systems Development Life Cycle*) es un enfoque por fases para el análisis y el diseño cuya premisa principal consiste en que los sistemas se desarrollan mejor utilizando un ciclo específico de actividades del analista y el usuario.” (Kendall & Kendall).

Según esta metodología el ciclo de vida de un Sistema creada por estos dos autores consta de siete partes: Cada fase se explica por separado pero nunca se realizan como pasos aislados, más bien es posible que algunas actividades se realicen de manera simultánea, y algunas de ellas podrían repetirse. Estas etapas son:

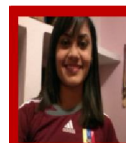
1. **Identificación de problemas, oportunidades y objetivos:** en esta etapa se deberá descubrir lo que la organización intenta realizar, luego determinar si el uso de los sistemas de información apoyaría a la organización para alcanzar sus metas.
2. **Determinación de los requerimientos de información:** Esto se hace a partir de los usuarios particularmente involucrados, para determinar los requerimientos de información dentro de una organización pueden utilizarse diversos instrumentos, los cuales incluyen: muestreo, el estudio de los datos y formas usadas para la organización, la entrevista, los cuestionarios; la observación de la conducta de quien tomó las decisiones.
3. **Análisis de las necesidades del sistema:** Se analizan las necesidades propias del sistema. También se analizan las decisiones estructuradas por realizar, que son decisiones donde las condiciones, condiciones alternativas, acciones y reglas de acción podrán determinarse.
4. **Diseño del sistema recomendado:** Se usa la información recolectada con anterioridad y se elabora el diseño lógico de sistemas de información, esta etapa también incluye el diseño de los archivos o la base de datos que almacenará aquellos datos requeridos por quien toma las decisiones en la organización.
5. **Desarrollo y documentación del software:** Dentro de las técnicas estructuradas para el diseño y documentación del software se tienen: el método HIPO, los diagramas de flujo, los diagramas Nassi-Schneiderman, los diagramas Warnier-Orr y el pseudocódigo es aquí donde se transmite al programador los requerimientos de programación.
6. **Pruebas y mantenimiento del sistema:** Todo sistema de información debe probarse antes de ser utilizado, ya que el costo es menor si se detectan los problemas antes de que entre en funcionamiento.
7. **Implantación y evaluación del sistema:** Esta es la última etapa del desarrollo del sistema, esto incluye el adiestramiento que el usuario requerirá. Uno de los criterios fundamentales que debe satisfacerse, es que el futuro usuario utilice el sistema desarrollado.

De esta forma, los sistemas de información generalmente automáticos se elaborarían de una forma más sencilla, estructurada y ordenada, siguiendo un mismo patrón como herramienta para solucionar los problemas existentes en las diferentes organizaciones.

Referencias:

Revisados en la WWW el 20 de mayo del 2016

<http://analisisdeinformacion.blogspot.com/2012/09/metodologia-kendall-kendall.html>
<https://sistemainformacii.wikispaces.com/METODOLOG%C3%8DA+DE+KENDALL+%26+KENDALL>



Mariana Pernía

Ing de Sistemas (UNEFA)
 Analista de Sistemas
 maripernia89@hotmail.com



Desarrollo de Sistemas de Información

BISL



Las metodologías utilizadas para la generación de productos informáticos y de sistemas, presentan ventajas a través del dinamismo y flexibilidad de las mismas para la corrección de errores en los productos a lo largo de su aplicación, a su vez son estrategias que facilitan a los desarrolladores el establecimiento de una propuesta basada en las necesidades de los clientes; es común que en las empresas se utilicen las propuestas de autores del área para dar respuesta a las necesidades de los clientes.

Todas las metodologías existentes, así como la que se presenta, se basan en la metodología clásica o en cascada, en Venezuela se enseñan, en los recintos universitarios y centros de educación especializada, propuestas por diversos autores, teniendo como principales lo sugerido por **James Senn** y a **Kendall & Kendall**. Por otra parte, se presentan, en algunos recintos, las metodologías de **Jonás Montilva** y de **Juan Lloréns Fabregás**, como parte de las propuestas hechas para el desarrollo de productos informáticos.

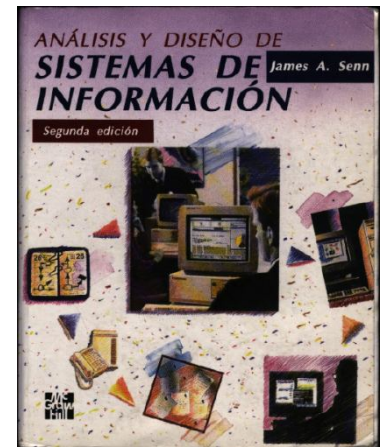
Sin embargo, lo que normalmente se hace es presentar las metodologías para que el analista ponga en práctica la que más le sea conveniente, tomando elementos de cada una de ellas; esto se debe a que en una organización o empresa, el análisis y diseño de sistemas de información incluye el estudio de la situación de dicho sistema, con la finalidad de observar cómo trabaja y a partir de ello decidir si es necesaria una mejora; el encargado de llevar a cabo esta acción es el analista de sistemas quien determina todos los aspectos de la situación actual de la empresa y levanta la información que sirve de base para la formulación de distintas estrategias de diseño.

A continuación se presenta la Metodología para el Análisis, desarrollo y diseño de Sistemas de Información propuesta por el autor James Senn, producto de esa recopilación y de su experiencia.

Dicho autor expresa que un sistema como tal, se conoce como un todo unitario y organizado de procesos, procedimientos, tareas y métodos a nivel de tecnología y recursos humanos interdependientes, con los cuales una organización alcanza un objetivo organizado con el fin de

generar información histórica actual y proyecciones futuras inclusive; por lo cual se plantea su desarrollo a través de seis fases funcionales:

- ✓ Investigación preliminar,
- ✓ determinación de requerimientos,
- ✓ diseño del sistema,
- ✓ desarrollo del sistema,
- ✓ pruebas del sistema, e
- ✓ implantación.



A su vez, plantea que existen tres estrategias para el desarrollo de sistemas: el método clásico del ciclo de vida de desarrollo de sistemas, el método de desarrollo por análisis estructurado y el método de construcción de prototipos de sistemas. Cada una de estas estrategias tiene un uso amplio en cada una de los diversos tipos de empresas que existen, y resultan efectivas si son aplicadas de manera adecuada. Estas estrategias ofrecen una serie de características que son importantes destacar:

- a. Se define el sistema como un medio organizado de proporcionar información pasada, presente y hasta futura (proyecciones) relacionada con las operaciones internas y el conocimiento externo de la organización
- b. Se establece que el sistema sigue una estructura bien organizada y claramente planteada con el fin de emitir y generar información histórica, actual y proyecciones futuras inclusive, todo esto con la espina vertebral de las operaciones llevadas a cabo por la organización.
- c. El sistema se considera como un todo unitario y organizado de procesos, procedimientos, tareas, métodos y recursos materiales, tecnológicos y humanos interdependientes, de que se vale una organización para alcanzar un objetivo, y es fácilmente identificable por los límites de su medio ambiente

Referencias:

Consultado el día 31 de mayo de 2016 de la WWW:
<https://sisteminformacii.wikispaces.com/METODOLOG%C3%8DA+DE+IA+MES+SENN?responseToken=0aeb43cc12d0ee5af6fe04fbab69a9273>
<http://iset2.blogspot.com/2015/08/analisis-y-diseno-de-sistemas-de.html>
<http://metodologiaysistema.blogspot.com/2013/01/metodologia-de-james-senn-parte-i.html>
<http://catalogo.econo.unlp.edu.ar/meran/opac-detail.pl?id1=2056>



Bárbara Ordoñez S

Ing° Electrónica (URBE) MSc
Informática Educativa (URBE)
Administradora Recursos Telemáticos e
Informáticos en LUZ
barbara.ordonez@fcv.luz.edu.ve



Desarrollo de Sistemas de Información

MODELO RUP - IBM

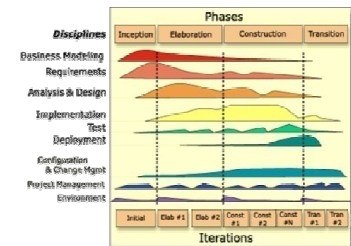
Modelo RUP

El Proceso Racional Unificado de o RUP (de sus siglas en inglés *Rational Unified Process*), es una metodología desarrollo de software que consiste en suministrar un enfoque para asignar tareas y responsabilidades dentro de una organización de desarrollo. El objetivo es garantizar la producción de software de alta calidad, cumpliendo con las necesidades de los usuarios. Trabaja, mancomunadamente con el Lenguaje Unificado de Modelado (UML), y se constituye como la metodología estándar más utilizada para analizar, diseñar, implementar y documentar de sistemas orientados a objetos.



Características del Modelo RUP

El RUP es un producto de Rational (IBM), con un enfoque orientado a objetos que se caracteriza por ser iterativo e incremental, manejando una serie de entregas ejecutables e integrando constantemente la arquitectura para una evolución continua del mismo, produciendo versiones mejoradas. Asimismo, se centra en la arquitectura para conceptualizar, construir y gestionar el sistema que se está desarrollando. Otras de sus características son:



- Es Conceptualmente amplio y diverso.
- Busca implementar las mejores prácticas en Ingeniería de Software.
- Maneja una forma disciplinada de asignar tareas y responsabilidades.
- Permite mediciones, tales como: Estimación de costos y tiempo, nivel de avance, entre otras.
- Está dirigido por Casos de Uso, permitiendo establecer el comportamiento deseado del sistema.

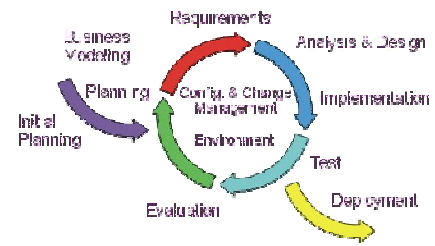
Principios de Desarrollo RUP

Para el desarrollo de RUP existen seis (6) principios clave que son: Adaptación del proceso, Balancear prioridades, Colaboración entre equipos, Demostrar valor iterativamente, Elevar el nivel de abstracción y por último pero no menos importante, Enfocarse en la calidad.



Ciclo y Fases del Modelo RUP

El ciclo de vida RUP se desarrolla en forma secuencial (en espiral), y al concluir cada fase se verifica con una evaluación si se cumplieron los objetivos de la misma, o no. Se divide en cuatro (4) fases en las que a su vez se realizan iteraciones (el número varía) según el proyecto que sea. Estas fases son:



Inicio: consiste en especificar y delimitar los objetivos del proyecto y su alcance con las partes interesadas, describir los riesgos relacionados al mismo y asegurar que el proyecto sea viable, dando un enfoque general de la arquitectura de software.



Elaboración: se establece la arquitectura base del sistema para brindar una plataforma segura, se definen los casos de uso escogidos para ello, teniendo en consideración los aspectos de mayor relevancia y se realiza una evaluación de riesgo.



Construcción: la finalidad de esta fase es culminar con la funcionalidad del sistema, esclareciendo las dudas que puedan existir, verificando que se cumplan los requerimientos pendientes, todo en función de la arquitectura base definida previamente.



Transición o Cierre: el propósito de esta fase es garantizar la disponibilidad del software para los usuarios finales, hacer cambios menores solicitados por el usuario, depurar el producto en relación a los errores encontrados en las pruebas, brindar la capacitación concerniente a los usuarios y verificar que el producto final cumpla con los requerimientos entregados por las partes interesadas.

¿A quién va dirigido el Modelo RUP?

Va dirigido principalmente a Profesionales en el desarrollo y/o administración de procesos de software y personas con interés en productos de software.



Referencias:

- Consultado el día 28 de mayo de 2016 de la WWW:
https://es.wikipedia.org/wiki/Proceso_Unificado_de_Rational
<http://metodologiadesoftware.blogspot.com/2012/11/fases-del-modelo-rup-27.html>
<https://softwarerecopilation.wordpress.com/modelo-rup/>



Johana Vincze
 TSU en Informática (Cunibe) Ing de Computación (UJGH)
 Operador Equipos IRDEZ
 jgvincze@gmail.com



Desarrollo de Sistemas de Información

XP - KENT BECK



La programación extrema o *extreme programming* (XP) es un enfoque de la ingeniería de software formulado por Kent Beck, autor del primer libro sobre la materia, *Extreme Programming Explained: Embrace Change* (1999). Es el más destacado de los procesos ágiles de desarrollo de software. Al igual que éstos, la programación extrema se diferencia de las metodologías tradicionales principalmente en que pone más énfasis en la adaptabilidad que en la previsibilidad. Los

defensores de XP consideran que los cambios de requisitos sobre la marcha son un aspecto natural, inevitable e incluso deseable del desarrollo de proyectos. Creen que ser capaz de adaptarse a los cambios de requisitos en cualquier punto de la vida del proyecto es una aproximación mejor y más realista que intentar definir todos los requisitos al comienzo del proyecto e invertir esfuerzos después en controlar los cambios en los requisitos.

Siguiendo el mismo orden de ideas, es una metodología ágil centrada en potenciar las relaciones interpersonales como clave para el éxito en desarrollo de software, promoviendo el trabajo en equipo, preocupándose por el aprendizaje de los desarrolladores, y propiciando un buen clima de trabajo. XP se basa en realimentación continua entre el cliente y el equipo de desarrollo, comunicación fluida entre todos los participantes, simplicidad en las soluciones implementadas y coraje para enfrentar los cambios, XP se define como especialmente adecuada para proyectos con requisitos imprecisos y muy cambiantes, y donde existe un alto riesgo técnico.

Por otra parte los **objetivos** son establecer las mejores prácticas de Ingeniería de Software en los desarrollo de proyectos. Mejorar la productividad de los proyectos. Garantizar la Calidad del Software desarrollando, haciendo que este supere las expectativas del cliente.

En relación al **contexto** está: cliente bien definido; los requisitos pueden (y van a) cambiar; grupo pequeño y muy integrado (máximo 12 personas); equipo con formación elevada y capacidad de aprender.

Sus principales **características** son: Metodología basada en prueba y error; fundamentada en valores y prácticas; expresada en forma de 12 prácticas; conjunto completo; se soportan unas a otras; son conocidas desde hace tiempo. La novedad es juntarlas. Ahora bien el estilo XP está orientado hacia quien produce y usa el software, reduce el costo del cambio en todas las etapas del ciclo de vida del sistema, Combina las que han demostrado ser las mejores prácticas para desarrollar software, y las lleva al extremo.

Es importante destacar que para que todo esto funcione, la programación extrema se basa en doce "**prácticas básicas**" que deben seguirse al pie de la letra:

1. Equipo completo: Forman parte del equipo todas las personas que tienen algo que ver con el proyecto, incluido el cliente y el responsable del proyecto.
2. Planificación: Se hacen las historias de usuario y se planifica en qué orden se van a hacer y las mini-versiones. La planificación se revisa continuamente.
3. Test del cliente: El cliente, con la ayuda de los desarrolladores, propone sus propias pruebas para validar las mini-versiones.
4. Versiones pequeñas: Las mini-versiones deben ser lo suficientemente pequeñas como para poder hacer una cada pocas semanas. Deben ser versiones que ofrezcan algo útil al usuario final y no trozos de código que no pueda ver funcionando.
5. Diseño simple: Hacer siempre lo mínimo imprescindible de la forma más sencilla posible. Mantener siempre sencillo el código.
6. Pareja de programadores: Los programadores trabajan por parejas (dos delante del mismo ordenador) y se intercambian las parejas con frecuencia (un cambio diario).
7. Desarrollo guiado por las pruebas automáticas: Se deben realizar programas de prueba automática y deben ejecutarse con mucha frecuencia. Cuantas más pruebas se hagan, mejor.
8. Integración continua: Deben tenerse siempre un ejecutable del proyecto que funcione y en cuanto se tenga una nueva pequeña funcionalidad, debe recompilarse y probarse. Es un error mantener una versión congelada dos meses mientras se hacen mejoras y luego integrarlas todas de golpe. Cuando falle algo, no se sabe qué es lo que falla de todo lo que hemos metido.
9. El código es de todos: Cualquiera puede y debe tocar y conocer cualquier parte del código. Para eso se hacen las pruebas automáticas.
10. Normas de codificación: Debe haber un estilo común de codificación (no importa cual), de forma que parezca que ha sido realizado por una única persona.
11. Metáforas: Hay que buscar unas frases o nombres que definan cómo funcionan las distintas partes del programa, de forma que sólo con los nombres se pueda uno hacer una idea de qué es lo que hace cada parte del programa. Un ejemplo claro es el "recolector de basura" de java. Ayuda a que todos los programadores (y el cliente) sepan de qué estamos hablando y que no haya mal entendidos.
12. Ritmo sostenible: Se debe trabajar a un ritmo que se pueda mantener indefinidamente. Esto quiere decir que no debe haber días muertos en que no se sabe qué hacer y que no se deben hacer un exceso de horas otros días. Al tener claro semana a semana lo que debe hacerse, hay que trabajar duro en ello para conseguir el objetivo cercano de terminar una historia de usuario o mini-versión.

Para finalizar sus principales ventajas son: Programación organizada. Menor tasa de errores. Satisfacción del programador, y sus desventajas: es recomendable emplearlo solo en proyectos a corto plazo. Altas comisiones en caso de fallar.

Referencias:

Consultados el día 21 de Mayo de 2016 de la WWW:

https://es.wikipedia.org/wiki/Programaci%C3%B3n_extrema

<http://blogs.unellez.edu.ve/dsilva/files/2014/07/Metodologia-XP.pdf>

<http://ingenieriadesoftware.mex.tl/52753-XP---Extreme-Programing.html>



Roberto Rocha P

Ing° de Computación (URBE) MSc
 en Gerencia Empresarial (URBE)
 Docente/Experto en E-Learning
 rrrp1118@gmail.com



Desarrollo de Sistemas de Información **MODELO ORIENTADO A OBJETOS - JAMES MARTIN**

Modelando el mundo real



Cuando se analizan sistemas se crean modelos del área de la aplicación en cuestión. El modelo representa un aspecto del mundo real y se construye de modo que ayude a comprender a éste. El modelo debe ser mucho más sencillo que la realidad, es una abstracción de ésta, se puede lidiar con el modelo, cosa en muchas situaciones no sería

posible hacer en el mundo real.

En el análisis orientado a objetos se modela en el mundo real en términos de tipos de objetos y lo que les ocurre a éstos, la forma de construir sistemas:

- El análisis crea un modelo en el dominio de la aplicación.
- El modelo se convierte en un diseño
- El diseño se convierte en código.

El modelo debe representar la forma en que los usuarios finales perciben el área de dominio en cuestión, en la medida de lo posible el modelo debe ser presentado de forma que sea comprensible para los usuarios finales.

Los modelos construidos en el análisis orientado a objetos reflejan la entidad del mundo real de forma más natural que en el análisis tradicional de sistemas, ya que el mundo está formado por objetos y eventos que cambian el estado de dichos objetos. Utilizando las técnicas orientadas a objetos, se construye software que modela el mundo real de manera más fiel, entonces, cuando el mundo real cambia, el software es más fácil de cambiar, lo que representa una verdadera ventaja.

Modelo Orientado a Objetos

Este Modelo para el desarrollo de Software es mejor conocido como Modelo RAD (*Rapid Application Development*) o Desarrollo Rápido de Aplicaciones, y fue creado por James Martin en 1991. Está orientado a disminuir radicalmente el tiempo necesario para diseñar e

implementar Sistemas de Información, el RAD cuenta con una participación intensa del usuario, sesiones JAD, prototipaje, herramientas CASE integradas y generadores de código. El RAD requiere cuatro ingredientes esenciales: gerencia, gente, metodologías y herramientas.

Este Modelo consta de 4 etapas

1. **Etapa de Planificación de Requisitos:** Esta etapa requiere que los usuarios con un vasto conocimiento de los procesos de la compañía determinen cuáles serán las funciones del sistema. Debe darse una discusión estructurada sobre los problemas de la compañía que necesitan solución.
2. **Etapa de Diseño:** Esta consiste de un análisis detallado de las actividades de la compañía en relación al sistema propuesto. Los usuarios participan activamente en talleres bajo la tutela de los profesionales de la informática. En ellos descomponen funciones y definen entidades asociadas con el sistema. Una vez se completa el análisis se crean los diagramas que definen las alteraciones entre los procesos y la data.
3. **Construcción:** En la etapa de construcción el equipo de desarrolladores trabajando de cerca con los usuarios finalizan el diseño y la construcción del sistema. La construcción de la aplicación consiste de una serie de pasos donde los usuarios tienen la oportunidad de afirmar los requisitos y repasar los resultados.
4. **Implementación:** Esta etapa envuelve la implementación del nuevo producto y el manejo de cambio del viejo al nuevo sistema. Se hacen pruebas comprensivas y se adiestran los usuarios.



Ventajas de su aplicación en organizaciones

- ✓ Ahorro dramático de tiempo durante el desarrollo del sistema. Mayor velocidad y menores costos pueden repercutir en la calidad del sistema (p.e., debido a falta de atención en controles internos).
- ✓ Permite cambiar rápidamente el diseño de los sistemas cuando los usuarios lo demandan
- ✓ Poca diferencia entre los requerimientos del usuario y las especificaciones del sistema.
- ✓ Une a los usuarios y a los diseñadores. Permite proporcionar una descripción completa del problema, legible y revisable por las partes interesadas y verificables contra la realidad.
- ✓ Utiliza el diagrama orientado a objetos como representación gráfica del sistema.

Referencias:

Consultados el día 20 de mayo de 2016 de la WWW:

<http://mundoinformatico321.blogspot.com/2012/12/metodologia-de-james-martin-y-uml.html>

<http://indalics.com/consultoria-informatica-paradigma-del-software-orientado-a-objetos>

<http://www.itlalaguna.edu.mx/>

<https://lcorientadoaobjetos.wordpress.com/>



Jesús Pérez

Ingeniero de Sistemas (UNEFA)
Analista de Informática Corpozulia
jesusprz.d@gmail.com



A mi también me encanta el chocolate

Marquesa de Galletas Oreo



Ingredientes (6 porciones)

- 4 paquetes de galletas oreo
- 1 lata de leche condensada de 395 gr
- 1 paquete de queso crema tipo Philadelphia 250 gr

Preparación

- Para comenzar debes picar en pedacitos dos paquetes de galletas y procede a mezclar conjuntamente con el queso crema y la leche condensada, para ello debes utilizar una licuadora.
- Posteriormente en un molde o bandeja de vidrio (opcional), coloca una capa de galletas oreo y una capa de la mezcla de la licuadora y así sucesivamente, hasta terminar tanto las galletas como la mezcla.
- Coloca la preparación en el congelador por 3 horas como mínimo,
- Puedes colocar 2 hojas de gelatina en la masa para que quede más compacta.

Nota

- Se usan 2 paquetes para la masa y 8 paquetes para las capas.
- Las galletas enteras, sin separar las 2 capas que lleva la galleta.
- Rinde 6 porciones

Referencias:

Me encanta el chocolate [Home Page]

Consultado el día 15 de mayo de 2016 de la WWW:

<http://www.meencantaelchocolate.com/2014/07/receta-marquesa-de-galletas-oreo.html>



Desirée Lynch

Ing° Sistemas (UNEFA)
Analista Programador en LUZ
desireelynych2009@hotmail.com



Del Séptimo Arte

Carol

Therese Belivet (Rooney Mara) es una veinteañera aspirante a fotógrafa, que trabaja como empleada en una tienda departamental en Manhattan. Sueña con una vida mejor cuando conoce a Carol Aird (Cate Blanchett), una mujer seductora atrapada en un conveniente matrimonio sin amor. Tan pronto como nace entre ambas una conexión inmediata, la inocencia de su primer encuentro se atenúa y su conexión se profundiza. Mientras Carol se libera de los



Año: 2015

Director: Todd Haynes

Guión: Phyllis Nagy

Música: Carter Burwell

Género: Drama

Producción: Elizabeth
Karlsen, Christine Vachon,
Stephen Woolley

Protagonistas: Cate Blanchett, Rooney Mara, Sarah Paulson, Kyle Chandler, Jake Lacy



confinamientos de su matrimonio, su marido (Kyle Chandler) comienza a cuestionar sus aptitudes como madre al percibir sus intenciones con Therese. Su infidelidad del pasado, con su mejor amiga Abby (Sarah Paulson), sale a la luz.

La película fue candidata a seis estatuillas en los Premios Óscar: mejor actriz (Cate Blanchett), mejor actriz de reparto (Rooney Mara), mejor fotografía (Edward

Lachman), mejor guion adaptado (Phyllis Nagy), mejor música original (Carter Burwell) y mejor diseño de vestuario (Sandy Powell)

Referencias:

Consultado el día 15 de mayo de 2016 de la WWW:

Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Carol_%28pel%C3%ADcula%29

IMDb: <http://www.imdb.com/title/tt2402927/>

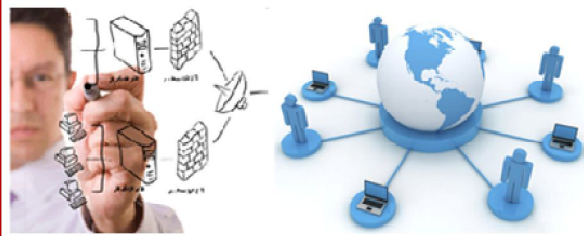
Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=zG8bSeE64OI>

Sitio Oficial: <http://carolfilm.com/>



Luis Castellanos H

Ing de Sistemas (IUPFAN), MSc en Ing de Sistemas (USB), Doctor HC (CIHCE),
Experto E-Learning (FATLA)
Editor DTyOC | Docente AU y UJGH
luiscastellanos@yahoo.com



El Rincón de las TIC's

Neotelling: El arte de comunicar con tecnología



Es un nuevo concepto que se utiliza para hacer referencia a un tipo de comunicación que combina elementos tradicionales con las nuevas tecnologías. Lo ha inventado Rocío Martín López, licenciada en Comunicación Audiovisual y especialista en comunicación política. Este concepto es un pretexto para poner encima de la mesa una realidad incuestionable: las nuevas tecnologías han cambiado la forma en la que nos comunicamos. “Ante ello vi necesario crear un concepto que explicase esta nueva manera de transmitir un mensaje con imágenes, con audios, a través de sensaciones y sin importarnos si el emisor está aquí y ahora, o si el mensaje permanece vivo en el tiempo gracias a una cámara que grabó ese momento”, cuenta Rocío. Neotelling recoge los

elementos tradicionales de la comunicación como son los gestos, la mirada y la voz, y los fusiona con las nuevas tecnologías (códigos QR, uso de pantallas en una sala, vestibles...). Neotelling no sube a un ring elementos tradicionales contra la nueva tecnología, este concepto nace -y sólo podrá mantenerse vivo- con la unión de ambos pilares para que la comunicación actual sea eficaz.

En la docencia este término es perfecto para usar ya que se puede emplear en el diario trabajo emulsionando en clases, las tecnologías han avanzado a pasos gigantes e incorporar en la educación ahora es mucho más fácil ya que se cuentan con recursos y medios para que esto se dé, en la actualidad los docente están pocos temerosos de incorporar las nuevas tecnologías en su aulas de clases ya que se sabe que estas han generado motivación, interés y creatividad al alumnado porque se siente atraídos por las tecnologías y los logros que esta muestra a diario sin dejar a un lado lo habitual que caracteriza la educación.

Las TICs en la educación han traído ventajas increíbles si se les da buen uso y enseñamos a los alumnos como sacarle provecho. La idea es conseguir un equilibrio para poder aplicar NEOtelling.

Referencia: <http://www.educaciontrespuntocero.com/entrevistas/rocio-martin-lopez-neotelling-arte-comunicar-tecnologia/33474.html>



Angela Galea C

Ing de Computación (UJGH), Diplomado
en Formación Docente Virtual (UFT)
Docente
angelamgaleac@gmail.com



Enfoque de Sistemas

X Mandamiento del Enfoque Sistémico: Respetar los tiempos de respuesta



Los sistemas complejos integran la duración en su organización. Cada sistema tiene un tiempo de respuesta que le es propio: en razón de los efectos combinados de los bucles de retroalimentación y de las demoras debidas a las reservas o al correr de los flujos. En no pocos casos y en particular en la empresa, es inútil, por consiguiente, buscar a toda costa la rapidez de ejecución de los procesos y presionar para obtener respuestas o para recoger un resultado. Es más pertinente intentar comprender la dinámica interna del sistema y prever los retardos en la respuesta. A este entrenamiento que se adquiere bastante a menudo en la conducción de las grandes

organizaciones, los anglosajones lo llaman el Sentido del Timing, entendido esto último como saber en qué instante oportuno desencadenar una acción. Este momento deberá lo más preciso posible, ni demasiado temprano, ni demasiado tarde. Sino en el momento en que el sistema está presto a reaccionar espontáneamente en un sentido o en el otro. El Sentido del Timing permite sacar un máximo partido de la energía interna de un sistema complejo, en lugar de imponerle desde el exterior directrices contra las cuales el sistema se moviliza.

Hay una máxima popular relacionada con este Mandamiento que dice: "Vayamos despacio porque tenemos prisa". Este mandamiento se viola constantemente en el ámbito administrativo y con mayor frecuencia en el ámbito social. Esto se presenta mucho en organizaciones en las cuales un empleado joven y con poco tiempo en la misma, comienza a destacarse por encima del resto de sus compañeros. La Gerencia de esa organización, decide premiar la actuación de este empleado y lo asciende a Jefe de su Departamento, sin que el empleado haya transitado por los cargos del escalafón y haya quemado progresivamente las distintas etapas de su carrera. En la mayoría de los casos sucede que ese empleado, no se desempeña bien en su nuevo cargo, comienzan los problemas de autoridad con sus antiguos compañeros y se ha ganado un mal Jefe de Departamento y se ha perdido a un excelente empleado.

Si este ejemplo lo llevamos al ámbito de la Presidencia de un país, vemos que esta omisión es mucho más grave. En el caso particular de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela los requisitos para ser Presidente de la República son: ser venezolano por nacimiento, no poseer otra nacionalidad, mayor de treinta años, de estado seglar, no estar sometido a condena mediante sentencia definitivamente firme, estar inscrito en el Registro Electoral y cumplir con los demás requisitos establecidos en la Constitución. Acá no se establece ningún requisito que hable acerca de la experiencia en la Administración Venezolana, conocimientos acerca de la Gestión Pública, haber realizado cargos previos que le den al candidato experiencia en funciones de Gobierno, como haber sido Alcalde o Gobernador y conocimientos en Servicio Comunitario, Geopolítica, Manejo Presupuestario, Derecho Internacional, Administración, Liderazgo y Leyes, entre tantas otras materias que un Presidente debería manejar. Esto ocasiona que cualquier persona con algo de carisma, pueda acceder a la primera magistratura del país, sin haber transitado por etapas que lo puedan convertir en un verdadero líder y gerente para la nación, ya que no se respetaron los tiempos de respuestas para su formación para este delicado e importante cargo. La Historia reciente de Venezuela avala este criterio con hechos y con los desastrosos resultados para el país que conlleva colocar en un cargo de tanta trascendencia a personas que no están preparadas. Se le hace un daño a la Nación y al propio funcionario.



Fernando Urbáez L.

Leído en Ciencias Navales (ENV)
Ingeniero Civil (IUPFAN) MSc en
Ingeniería de Sistemas (USB)
Consultor de Sistemas
ful0723@hotmail.com



Ensalada de Ideas

Mitos del Cine: Humphrey Bogart

Nacido en Nueva York el día de Navidad de 1899, es considerado una de las leyendas más recordadas de todos los tiempos en el Séptimo Arte. El American Film Institute lo denominó como “el mejor actor de cine de todos los tiempos”.

A pesar de su baja estatura, fue uno de los duros del cine del siglo XX, desencantado y de buen corazón.

Su espaldarazo inicial lo consiguió bajo la dirección de Michael Curtiz, cuando junto con Ingrid Bergman rodó la inolvidable “Casablanca” (1942), haciendo el papel de “Rick”, un norteamericano dueño de un Cabaret en la ciudad durante la Segunda Guerra Mundial.

Una de sus películas más recordada fue el “Halcón Maltés”, dirigida por John Houston, donde hace el papel del Detective “Sam Spade”. Igualmente lo volvió a dirigir en la película “la Reina de África” junto a Katherine Hepburn, actuación que le valió su único Oscar en 1951. En el rodaje de la película en África, la mayor parte del elenco se enfermó por ingerir agua del lugar. John Houston y Bogart no lo hicieron, ya que siempre fueron dos ilustres tomadores de whisky, con el cual inclusive se lavaban los dientes.

También es recordado por su actuación como un desequilibrado Capitán en el “Motín del Caine” (1954), donde es relevado del mando por su conducta anormal.

Tuvo cuatro matrimonios, siendo el último con la conocida Lauren Bacall, con quien tuvo dos hijos. Murió en Los Ángeles, un 14 de enero de 1957.



Efrén Castellanos A

Médico Cirujano (UCV) Especialista en
Traumatología y Ortopedia (CMDP)
Especialista en Fisiatría (NYU)
Docente CULT-CA. Libre ejercicio.
efrencastellanos1938@hotmail.com



Humor en DTyOC

Una distinguida dama venia en un vuelo de Los Angeles y pidio al cura que venia al lado de ella que le hiciera un favor.

- Padre, ¿puedo pedirle un favor?

- Por supuesto, hija. ¿Qué puedo hacer por tí?

- Mire, Padre, compré una plancha para el cabello de regalo a mi mamá por su cumpleaños. Viene en caja cerrada y sé que sobrepasa el valor permitido para la aduana, y tengo miedo de que me la quiten. ¿Será posible que usted la pase por la aduana por mí?

Se me ocurre que quizás, debajo de su sotana.

- Me encantará servirte, hija mía, pero debo advertirte: no puedo decir una sola cosa que no sea la verdad.

- No se preocupe, Padre, con su investidura nadie se atreverá a revisarlo. Al llegar a la revisión la señora dejó que el padre pasara antes que ella. Preguntó el oficial,

- Padre, ¿Trae algo que declarar?

Dijo el sacerdote,

- De la cintura para arriba, no tengo nada que declarar...

El oficial de migración pensó que era una respuesta muy extraña, así que le preguntó,

- ¿Y qué tiene que declarar de la cintura para abajo?

- Llevo un maravilloso instrumento diseñado para ser usado por las mujeres, pero que hasta este momento permanece sin estrenar ...Soltando una carcajada dijo el oficial,

- ¡Adelante, Padre ... El siguiente!!!!



Conferencia Sobre el Abuso del Alcohol

Un borracho caminando dificultosamente es detenido por un policía a las tres de la mañana y el policía le pregunta: ¿Dónde va ud?

El tipo, lleno de moretones y sangrando le responde: Voy a una conferencia sobre el abuso del alcohol y sus efectos letales en el organismo, el mal ejemplo para los hijos y las consecuencias nefastas para la familia, el problema que causa en la economía familiar y la irresponsabilidad absoluta de un padre.

El policía lo mira incrédulo y le dice: ¿En serio? ¿Y quién va a dar esa conferencia a estas horas?

Como que quién, por supuesto mi mujer cuando llegue a casa!



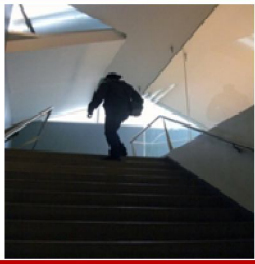
— **Hola, ¿servicio técnico?, no funciona mi modem.**

— **¿Qué luces tiene encendidas?**

— **La del baño y la cocina.**

Linux preview

<http://luiscastellanos.org/category/humor/>



Merodeando desde la Arquitectura

¿Arquitectura?



En ámbitos ajenos a la arquitectura en ocasiones se piensa en ésta en términos que, aunque relacionados, no constituyen la verdadera esencia contenida en su ejercicio. Es frecuente encontrar en legos en la materia, asociaciones vinculadas a elementos como: decorados, estilos, gustos y en el mejor de los casos una especie de capacidad especial para disponer del mobiliario, sobre todo en ambientes con limitadas dimensiones. Inclusive en profesiones y oficios cercanos (ingenierías básicamente), se ve al arquitecto como la persona capaz de pensar los diferentes ambientes necesarios para cumplir con las

condiciones y especificaciones de un programa determinado. A saber, por ejemplo: vivienda, oficina, fábrica, local comercial, etc. Así las cosas, no es extraño encontrar a muchos colegas sucumbir ante tan limitada concepción del oficio y terminan ajustando esa estrecha concepción de lo que se supone es la arquitectura a su quehacer profesional. Adaptando los alcances de una necesidad pre-establecida a un programa que insisten en llamar “proyecto” pero que dista mucho de contener todas las implicaciones necesarias para poder ser considerado como arquitectura; o si quiera proyecto arquitectónico, dado que la primera (arquitectura) requiere el estar construida y el último (proyecto arquitectónico) no.

Elementos fundamentales como el concepto o idea, más allá del mero programa. Nociones de estructura, que van más allá de la idea de la función primaria de soporte; la incorporación del concepto del tiempo en el recorrido y en estancias habitables, más allá de lo que significa cada área y su conexión horizontal o vertical con otra. La incorporación de elementos que establecen ritmos, movimientos y pausas. Las nociones de movimiento en las que se incorpora la luz natural para expresar tal condición, así como para revelar el espacio, ya que, sin ella, sin la luz, sería imposible concebirlo y describirlo. Las relaciones entre los espacios y sus vinculaciones con el exterior, más allá de las estricta e intrínsecamente funcionales y operacionales, entre muchos otros aspectos, forman parte de eso en lo que, en sus años formativos, cualquier estudiante de arquitectura es requerido a que priorice su atención. El conocimiento de los materiales cuyo uso dota de significados, asigna condiciones y otorga un aspecto sensible a la obra, necesario para que esta ocurra, exista y en general se viabilice, y no como elección caprichosa, casual o dependiente únicamente del costo y disponibilidad de los mismos. La arquitectura se hace así misma en términos de sus significados y posibilidades, de las múltiples lecturas que en el tiempo se puedan hacer de ella. En términos más elevados sin dejar de atender lo cotidiano, lo terrenal. Si no, simplemente no es arquitectura.



Odart Graterol P

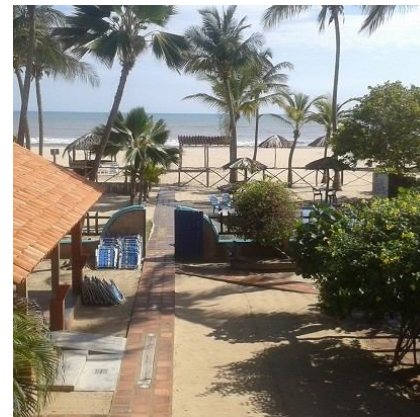
Arquitecto (USB) Esp en Gerencia de la
Construcción (UNIMET)
Docente Universitario
odartgp@gmail.com.

El Mundo en Díaspositivas



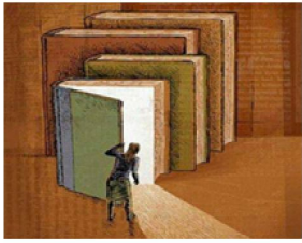
Posada Sol, Luna y Estrellas en Boca de Uchire, Venezuela

Tuve la oportunidad de visitar Boca de Uchire, en el Estado Anzoátegui, en el oriente de Venezuela, donde me alojé en la Posada Sol, Luna y Estrellas. Me pareció un lugar encantador, con una arquitectura colonial mexicana que le da un encanto particular. Con pocas habitaciones, y capacidad para no más de 35 huéspedes, la Posada cuenta con cómodas habitaciones con Aire Acondicionado, Baño privado con Agua caliente, y una decoración minimalista. También cuenta la Posada con una terraza comedor, desde donde se puede ver el mar Caribe mientras se come, y donde se puede descansar un rato. Por cierto, que la comida es muy variada y deliciosa.



Más fotos en el artículo completo.

<http://luiscastellanos.org/category/viajes/>



Supervivencia de los más Ineptos

A 30 años de Chernóbil y sus miles de héroes



Hace treinta años hubo miles de héroes que se enfrentaron a la catástrofe nuclear de Chernóbil, el detalle está en que para aquel entonces la Unión Soviética con la censura apabullante que los caracterizaba no permitió que se aclarara quiénes fueron héroes y quienes fueron mártires. La improvisación logró potencializar el caos, al extremo que muchas de las acciones que se tomaron fueron contra productores y hasta letales; los primeros héroes en sacrificarse fueron los bomberos que trabajaban en ese complejo nuclear quienes actuaron prácticamente en mangas de camisa y gracias a su entrega lograron que el fuego no se extendiera, sin embargo lo descomunal de la tragedia obligó al gobierno soviético a convocar a cientos de miles de voluntarios para luchar contra los efectos de ese accidente nuclear, se calcula que cerca de un millón de trabajadores conformaron la variada masa que asumió esa mortal tarea, esos salvadores fueron bautizados como “Los Liquidadores”. Los comunistas son brillantes en dictar consignas y asignar nombres, en su momento esa denominación pudo resultar algo repulsiva, hoy irónicamente se puede decir que son ellos los que están liquidados ya que los pocos que han sobrevivido padecen atroces enfermedades y con una insignificante pensión continúan a la espera de algún tipo de compensación, todo indica tristemente que “Los Liquidadores” no son percibidos como aquellos grandes héroes que sacrificaron sus vidas para salvar su patria y al resto de Europa. La primera y descomunal misión asignada a “Los Liquidadores” fue la de hacer un gran sarcófago para aislar al reactor que había estallado y evitar que siguiera esparciendo su mortífera radiación, pero la imprudencia no dejaba de prevalecer en aquel infierno. “Los trajes de goma y escafandras contra ataques químicos que se emplearon eran apropiados para no inhalar partículas radiactivas y evitar su contacto con la piel, pero de nada servían contra la radiación ionizante gamma”, así lo afirmó el Teniente Coronel Nikolái Meshkov médico-radiólogo del ejército soviético quien fungió como jefe del equipo encargado de evaluar los riesgos de irradiación (<http://www.abc.es/20110319/internacional/rc-heroes-olvidados-chernobil-201103190224.html>). Era tal la desesperación o el descaro que “el gobierno soviético ofreció permutar los dos años de servicio militar obligatorio por dos minutos trabajando en el reactor. Muchos soldados aceptaron” (<http://www.unabrevehistoria.com/2008/08/liquidadores-de-chernobyl.html>). Por supuesto que hay escritos y reportajes en los que “Los Liquidadores” son presentados como un conjunto de especialistas y profesionales expertos en áreas afines a la industria nuclear y que todos estaban al tanto de los riesgos que corrían, incluso hay quienes afirman que todas las tropas empeñadas eran soldados formados en guerra química y nuclear, (<http://lapizarradeyuri.blogspot.com/2010/04/los-tres-superheroes-de-chernobyl.html>). En todo caso nadie critica y mucho menos desestima a quienes dieron sus vidas en tan aciago accidente, más allá de que hayan sido expertos o no, de que estaban conscientes de los riesgos o no, lo que sí hay que examinar es a esa dirigencia que en aras de una paranoica seguridad nacional manejó la crisis bajo un manto grisáceo de censura y secretismo sacrificando eficiencia y con ello vidas humanas.

Todos “Los Liquidadores” están simbolizados en un emblemático caso que amerita una atención especial y para el cual dedicaré el próximo artículo, me refiero a los gloriosos buzos que se atrevieron a salvar a Europa al sumergirse en aguas con un fantasmagórico brillo azulado.



Edgar Padrón

@edgarignacio



Vía Saludable

Si caminas 30 minutos al día:

hábitos.mx

Liberas líquidos retenidos

Disminuyes nivel de colesterol elevado

Mejoras tu circulación

Reduces celulitis y flacidez

Aumentas tu rendimiento

Reduces tu nivel de estrés

hábitos.mx

Oxigenas tu cuerpo

Fortaleces todos tus músculos

Eliminas grasa

Te pones de buen humor

Disminuyes riesgos de diabetes e hipertensión

Refuerzas tu sistema inmunológico

hábitos.mx

Te proporciona sentimiento de bienestar general

ESTAMOS DISEÑADOS PARA MOVERNOS

<http://luiscastellanos.org/category/reflexiones/salud/>



Y otras cosas

Remando sincronizados: tres pasos clave para un equipo de excelencia



Aunque parezca difícil de creer, el liderazgo autoritario cada vez ve más reducido su espacio de actuación. Ya esos líderes que controlaban todo en forma directa, asumiendo tanto el fracaso como el éxito de las organizaciones, están desapareciendo. La altísima capacidad de interconexión entre los seres humanos ha ido permitiendo el surgimiento y la consolidación de una cultura interoperativa y sistémica donde el esfuerzo colaborativo logra resultados cada vez más trascendentes y de mayor impacto. Ken Blanchard, Alan Randolph y Peter Grazier, autores del libro "GoTeam!" (Alenta Editorial, 2006) definen un "equipo de avanzada" como aquel conjunto de

personas que pactan sin reservas en cinco aspectos fundamentales: 1) Establecen un grupo interactivo, donde la comunicación no tiene prelación, 2) Comparten información para generar altos niveles de confianza, 3) Clarifican los límites de cada persona, no para decir lo que no se hace, sino para dar libertad en lo que se puede hacer, 4) Respetan el tiempo tanto del equipo como del director del equipo y 5) Emplean la autogestión de las aptitudes para tomar decisiones con visión compartida buscando generar resultados positivos para el equipo como un todo, para sus miembros por individual y para la organización que integran.

Ahora bien, ¿cómo lograr este estado virtuoso de desempeño?

Los tres expertos en desarrollo organizacional y liderazgo sugieren las siguientes etapas:

A) Empezar a aprender las habilidades del siguiente nivel: las personas sobre la base de sus talentos, los acuerdos anteriores y a la luz de los procesos susceptibles de ser optimizados en la empresa, comienzan a indagar y a experimentar nuevas maneras de rendir más en sus obligaciones orgánicas.

B) Acelerar el cambio: aquí hay una etapa de intercambio de información entre las personas para efectos de comenzar a refinar aquellos procesos que tienen "grasa organizacional" hasta tener procesos magros, directamente enfocados hacia los objetivos estratégicos y operativos.

C) Dominar las habilidades: luego de haber establecido qué y cómo hacer las cosas, comienza un estado de ejecución monitoreada usando como patrón los indicadores claves de éxito a fin de lograrlos cada vez con mayor eficiencia. (Más cantidad, menos tiempo, mayor satisfacción de clientes, menor empleo de insumos, etc.)

Lo anterior es un escenario realmente retador: no todos los días las personas se reúnen para sincerarse sobre los misterios que dominan de sus trabajos, por aquello de que "el amo de la información es el amo del mundo", sin embargo, dicho refrán ya está cayendo en el baúl de las cosas fuera de moda, porque cada vez la superautopista de la información otorga datos a diestra y siniestra y quien menos se espera sabe de lo que es necesario para el buen funcionamiento de un equipo o de un proceso. Los equipos de trabajo que logren pasar por estas barreras de comunicación y negocien todo lo relacionado con sus facultades y límites, tendrán un largo camino ya recorrido y comenzarán a diferenciarse en forma cada vez más evidente de aquellos equipos donde todavía las estructuras tradicionales de liderazgo y trabajo se mantengan.

Estamos viviendo en un mundo donde el dinero no necesita ya monedas ni billetes, donde los bancos no necesitan tanto personal para atender al público y donde los estudiantes no necesitan tanto de un salón de clases para aprender, no es de extrañar que llegue el día cuando los grupos no necesiten tanto de un solo líder que los lleve hasta donde ellos quieran llegar. No, no sería extraño.



Jorge A Sánchez R

Ledero en Ciencias y Artes Militares
(AMV) MSc en Planificación Estratégica
(ESEJ)

Facilitador

jorgealesanro@gmail.com



Tecnología en “De todo un poco”

Las 8 profesiones más amenazadas por la tecnología



1. Operadores de caja y cajeros
2. Los profesionales del marketing
3. Servicio de atención al cliente
4. Trabajadores de fábrica
5. Intermediarios financieros
6. Periodistas
7. Abogados
8. Operadores de telefonía

6 consejos para que los chamos naveguen seguros



1. Compra online con precauciones
2. Mantén actualizado tu antivirus Android, Windows, Mac...
3. Utiliza una red Wi-Fi conocida
4. Presta atención a tu bandeja de entrada
5. Informa a los niños
6. Cuida la ‘Internet de las Cosas’

Smarttress, un colchón para detectar infidelidades creado en España



Smarttress es, aparentemente, un colchón normal. Sin embargo su utilidad va más allá de dar buen descanso a sus usuarios: Smarttress es capaz de detectar actividad sospechosa y enviar la información a una aplicación en un dispositivo móvil, con el fin de poder detectar infidelidades.

Es hora de reevaluar el tiempo que los niños pasan frente a las pantallas



El mundo digital cambia a una velocidad vertiginosa; los padres quieren respuestas y los pediatras desean ofrecer consejos útiles y científicamente válidos. Los lineamientos de la Academia de Pediatría de Estados Unidos (AAP) incluyen dos recomendaciones: desalentar el uso de pantallas en niños menores de 2 años y establecer un límite de dos horas diarias para los niños mayores.

<http://luiscastellanos.org/category/tecnologia/>



Parábola acerca de la realización de los deseos



A las afueras del Universo había una pequeña tiendita. Hace tiempo que no tenía ni letrero y su dueño no quería ponerle otro porque todos los que vivían cerca sabían muy bien que era ahí donde se vendían los deseos.

El surtido era muy variado, prácticamente todo podía comprarse allí: enormes yates, casas, una pareja, el puesto de vice-presidente de una corporación, dinero, hijos, el trabajo soñado, un buen cuerpo, la victoria en un concurso, grandes automóviles, poder, éxito y muchas cosas más. Lo único que no se vendía allí eran la vida y la muerte, eso era tarea de la oficina principal que se ubicaba en otra galaxia.

Lo primero que hacía cada uno de los que llegaba a la tienda (porque hay quienes ni siquiera iban a la tienda, y se quedaban en su casa cruzados de brazos cuidando su deseo) era preguntar el precio de su deseo.

...

Cuando le preguntaban al dueño de la tienda si no temía ganarse muchos enemigos o quedarse sin clientes él negó con la cabeza y respondió que siempre habría valientes dispuestos a arriesgarse, cambiar su vida, renunciar a tener una existencia predecible y común, aquellos capaces de creer en sí mismos, con la fuerza y los medios para pagar el precio de la realización de sus deseos.

Una cosa que también recuerdo es que en la puerta de la tienda durante cientos de años estuvo colgado un aviso que decía **“Si tu deseo no se ha cumplido es porque aún no lo has pagado”**.

<http://luiscastellanos.org/category/reflexiones/>

Oportunidades de estudio en Tecnología en el Estado Zulia, a nivel de carreras largas de Pregrado:

Ingeniería de Computación



Universidad Rafael Urdaneta
Av 2 "Milagro" Sector Vereda del Lago.
Maracaibo Estado Zulia.
<http://www.uru.edu>



Universidad Rafael Belloso Chacín
Circunvalación N° 2. Sector Plaza de
Toros. Maracaibo, Estado Zulia.
<https://www.urbe.edu>



Universidad José Gregorio Hernández
Av 15 "Delicias" Maracaibo Estado
Zulia.
<http://www.ujgh.edu.ve>

Universidad Alonso de Ojeda
Ciudad Ojeda Estado Zulia.
<http://www.uniojeda.edu.ve>

Ingeniería de Sistemas



**Universidad Nacional Experimental
de la Fuerza Armada. Núcleo Zulia**
Av 2 "Milagro" Sector Cotorrera.
Maracaibo Estado Zulia.
<http://www.unefa.edu.ve>



Universidad Nacional Abierta
Circunvalación N° 2. Sector Plaza de
Toros. Maracaibo, Estado Zulia.
<http://unazulia.com>



**Universidad José Gregorio
Hernández**
Av 15 "Delicias" Maracaibo Estado
Zulia.
<http://www.ujgh.edu.ve>



**Instituto Universitario Politécnico
Santiago Mariño**
Av La Limpia. Maracaibo Estado
Zulia.
<http://www.psmmaracaibo.edu.ve>

Licenciatura en Computación

Ingeniería en Informática




Universidad del Zulia
Calle67 "Cecilio Acosta". Maracaibo
Estado Zulia.
<http://www.luz.edu.ve/>



Universidad Rafael Belloso Chacín
Circunvalación N° 2. Sector Plaza de
Toros. Maracaibo, Estado Zulia.
<https://www.urbe.edu>

DTyOC


1



DTyOC

Es una revista digital de publicación mensual, cuya finalidad es entretener e informar, con la mayor seriedad y responsabilidad, acerca de temas de Tecnología y de otras cosas más.

Se publica desde Caracas, DC, Venezuela.
Depósito Legal PPI201302ZU4430
Registro de Propiedad Intelectual 1409031886994 SafeCreative







Las publicaciones en ISSUU se pueden visualizar en teléfonos inteligentes y tabletas. Para una mejor experiencia, sólo se debe descargar la aplicación que corresponda (Play Store, Microsoft o AppStore).



En el próximo Número de la Publicación Mensual DTyOC:

Aplicaciones para gestionar el Correo-e

