



GLOSARIO DE TÉRMINOS UTILIZADOS EN SISTEMAS DE GESTIÓN DE INFORMACIÓN

Análisis: Fase del ciclo de vida de desarrollo software que consiste en la identificación de los elementos, estructura, funcionalidades, relaciones, etc. de los elementos que se quieren desarrollar.

Arquitectura cliente-servidor: Consiste básicamente en una máquina/aplicación cliente que realiza peticiones a otra (el servidor) que le da respuesta.

Arquitectura de sistemas: Descripción del diseño y estructura de un sistema informático, tanto desde el punto de vista hardware como software.

Arquitectura de software: Conjunto de patrones que definen la estructura de un sistema software, es decir, los elementos que componen el sistema, sus propiedades y sus relaciones.

Atributos: Características que definen o identifican a una entidad, estas pueden ser muchas, y solo el diseñador utiliza o implementa las que considere más relevantes. Los atributos son las propiedades que describen a cada entidad en un conjunto de entidades.

Auditoría: Proceso de recoger, agrupar y evaluar evidencias para determinar si un sistema de información mantiene la integridad de los datos, lleva a cabo eficazmente los fines de la organización y utiliza eficientemente los recursos.

Canal de distribución: Circuito a través del cual los productores ponen a disposición de los usuarios finales los productos para que los adquieran. La separación geográfica entre compradores y vendedores y la imposibilidad de situar la fábrica frente al consumidor hacen necesaria la distribución (transporte y comercialización) de bienes y servicios desde su lugar de producción hasta su lugar de utilización o consumo.

Dato: Representación simbólica (numérica, alfabética, algorítmica etc.), un atributo o una característica de una entidad. Los datos son hechos que describen sucesos y entidades.

Descriptor: Palabra clave que define el contenido de un documento y permite localizarlo en un archivo manual o informatizado.

Entidad: Representa una "cosa" u "objeto" del mundo real con existencia independiente, es decir, se diferencia unívocamente de cualquier otro objeto o cosa, incluso siendo del mismo tipo, o una misma entidad.



Especificaciones: Conjunto de requisitos que deben ser cumplidos por un sistema software, tanto desde el punto de vista funcional como técnico.

Funcionalidad: Cada una de las funciones que puede hacer una aplicación.

Incidencia: Problema detectado en un sistema informático.

Información: Conjunto organizado de datos procesados, que constituyen un mensaje que cambia el estado de conocimiento del sujeto o sistema que recibe dicho mensaje.

Lenguaje de manipulación de datos: Lenguaje de manipulación de datos es aquél específicamente diseñado para las funciones de manipulación de datos tales como la inserción, modificación y borrado de datos, en el contexto de las bases de datos.

Lenguaje de programación: Lenguaje artificial que puede ser interpretado por un sistema informático mediante un programa compilador o un intérprete para su traducción a instrucciones del procesador (lenguaje máquina).

Metadato: Dato que describe a otro dato.

Modelo de datos: Un modelo de datos para las bases de datos es una colección de conceptos que se emplean para describir la estructura de una base de datos. Esa colección de conceptos incluye entidades, atributos y relaciones.

Modelo Entidad-Relación: Un diagrama o modelo entidad-relación (a veces denominado por sus siglas, E-R "Entity relationship", o, "DER" Diagrama de Entidad Relación) es una herramienta para el modelado de datos de un sistema de información. Estos modelos expresan entidades relevantes para un sistema de información así como sus interrelaciones y propiedades.

Monitorización: Proceso por medio del cual, nos aseguramos que nuestro proceder está encaminado adecuada y eficazmente hacia un resultado final, evitando las posibles desviaciones que pudieran presentarse. La monitorización puede detectar las posibles interferencias que pudieran presentarse en el curso de alguna acción y puede dar lugar a corregir el procedimiento antes de llegar a un resultado final.

Parámetro: Variable que, en una familia de elementos, sirve para identificar cada uno de ellos mediante su valor.

Pasarela: Dispositivo que sirve para conectar dos elementos que no podrían conectarse directamente por sí mismos.



Perfil: Descripción detallada de las posibles transacciones que puede realizar un usuario en el sistema.

Plataforma tecnológica: Lugar para ejecutar un programa. Está formada por arquitectura de computadoras, sistemas operativos, lenguajes de programación y interfaces de usuario.

Portal de información: Sitios a los que recurren los usuarios para tener información de primera mano sobre acontecimientos nacionales o internacionales.

Privilegio: Permiso sobre una determinada funcionalidad que se le da a los usuarios.

Programación: Proceso de desarrollar programas informáticos, es decir, crear, probar, depurar y mantener el código fuente de las aplicaciones informáticas. La programación generalmente implica el diseño de algoritmos y estructuras de datos (comúnmente agrupados en clases cuando se utiliza un enfoque orientado a objetos) y la codificación en uno o varios lenguajes de programación.

Protocolo (de comunicaciones): Conjunto de reglas que permiten la comunicación entre varios sistemas informáticos a través de líneas de comunicaciones. Los protocolos pueden ser realizados mediante hardware, software o una combinación de ambos. Habitualmente los protocolos forman parte de una arquitectura en capas mediante la cual un protocolo hace uso de otros protocolos de nivel inferior para realizar sus funciones. Ejemplos de este tipo de arquitecturas son por ejemplo la pila de protocolos TCP/IP o el clásico OSI de ISO, donde ciertos protocolos se usan en las transferencias realizadas sobre LANs físicas (AppleTalk y PPP, entre otros) y otros como FTP y HTTP se "montan" sobre los primeros para completar la distribución de contenidos multimedia, correo electrónico, archivos de datos, etc.

Pruebas de software: Proceso que consiste en la comprobación de que el software desarrollado en la fase de implementación no contiene errores. Este objetivo se consigue generalmente mediante la definición y realización de pruebas utilizando herramientas de permiten la automatización de las mismas.

Pruebas funcionales: Prueba basada en la ejecución, revisión y retroalimentación de las funcionalidades previamente diseñadas para el software. Las pruebas funcionales se hacen mediante el diseño de modelos de prueba que buscan evaluar cada una de las opciones con las que cuenta el paquete informático.

Pruebas unitarias: Forma de probar el correcto funcionamiento de un módulo de código. Esto sirve para asegurar que cada uno de los módulos funcione correctamente por separado.



Relación: Describe cierta dependencia entre entidades o permite la asociación de las mismas.

Repositorio de contenidos: Base de datos fundamental para el diseño que no sólo guarda datos, sino también algoritmos de diseño y, en general, elementos software necesarios para el trabajo de programación.

Reusabilidad: Posibilidad de que un elemento de software pueda ser usado nuevamente sin necesidad de ser reimplementado, simplificando y agilizando el desarrollo de aplicaciones.

Rol: Nombre que se le confiere al conjunto de perfiles que le son asignados al usuario para el ejercicio de sus funciones.

Servidor: Computadora que, formando parte de una red, provee servicios a otras computadoras denominadas clientes.

Sistema gestor de datos: Tipo de software muy específico, que sirve de interfaz entre la base de datos, el usuario y las aplicaciones que la utilizan. El propósito general de los sistemas de gestión de datos es el de manejar de manera clara, sencilla y ordenada un conjunto de datos que posteriormente se convertirán en información relevante para una organización.

Software de almacenamiento: Software específico para grabar o almacenar información.

Software de explotación: Software específico para explotar la información contenida en un sistema de almacenamiento de datos.

Trazabilidad: Conjunto de procedimientos preestablecidos y autosuficientes que permiten conocer el histórico y el estado de un sistema en un momento dado.

Validación de software: Proceso mediante el cual se verifica que el sistema que se ha desarrollado en la fase de implementación cumple los requisitos establecidos en las especificaciones.

Verificación: Comprobar el correcto funcionamiento de algo.