GC-F-004v.06

El empleo es de todos

Mintrabajo

Análisis y Desarrollo de Sistemas de Información

SENA

Conceptos Integración Continua, DevOps, Versión final manual de configuración del sistema, Versión final Documento Informe General del sistema



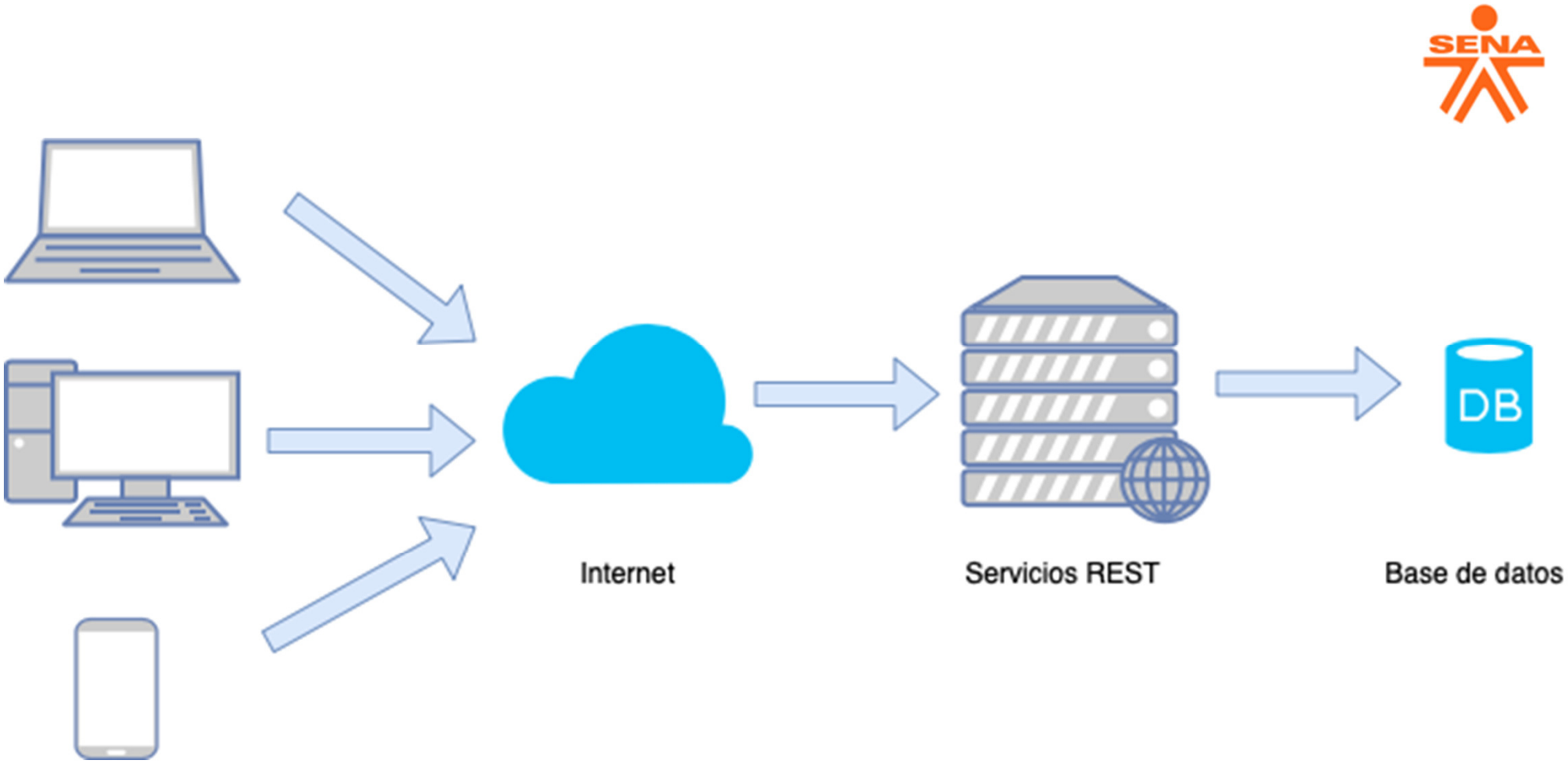
Una aplicación web es un conjunto de archivos que se almacenan en un servidor y que pueden ser entregados a petición. La comunicación suele efectuarse a través de internet.

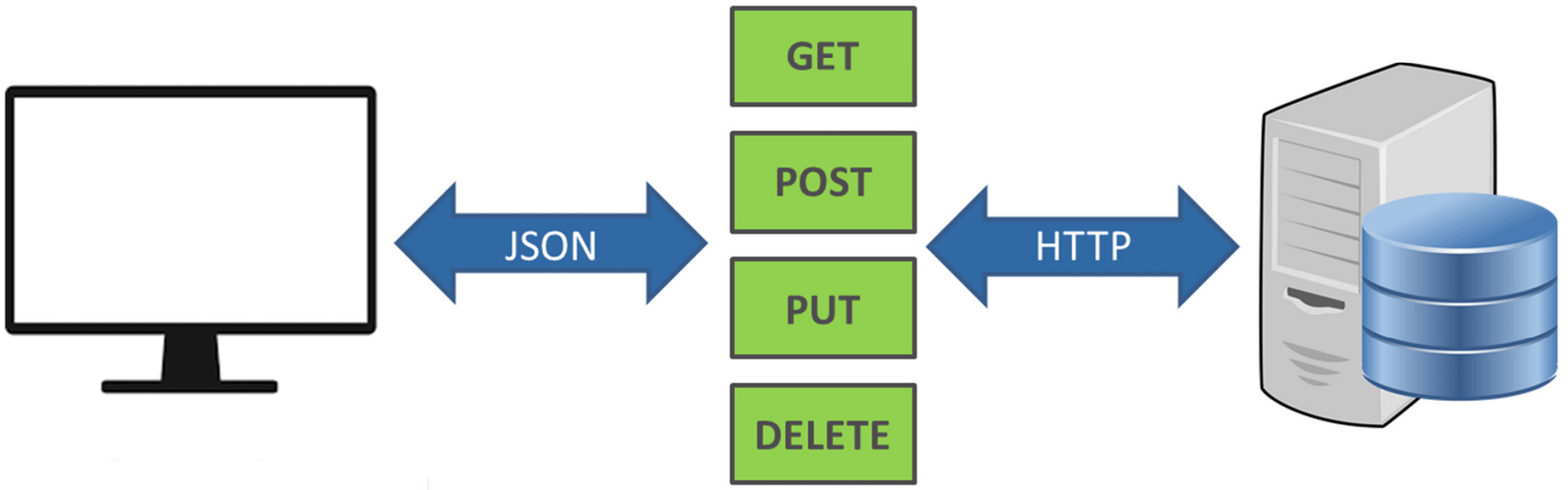
Un cliente permite la recuperación y el despliegue de dichos contenidos. Esto funciona muy bien debido al alto nivel de estandarización que se logro, se basa en el protocolo http.

Transparencia de la ubicación ¿A alguno le importa en que lugar esta el servidor al que acceden?

Transparencia de plataforma ¿A alguien le interesa el sistema operativo del servidor que les responde




SENA
DB
Internet
Servicios REST
Base de datos

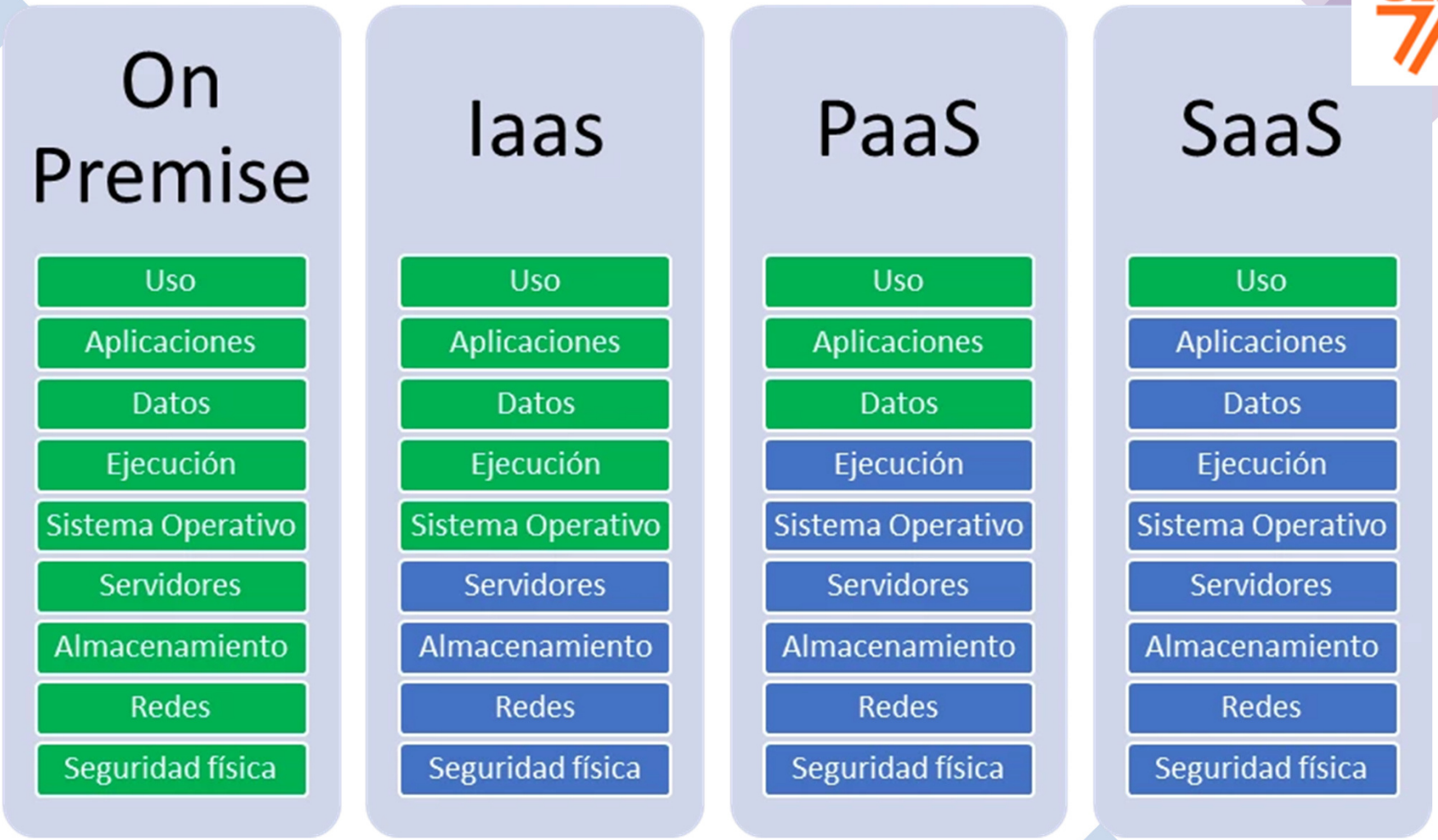


Client sends a **request**

HTTP methods

Server sends a **response**

	WITH CLOUD	WITH ON-PREMISE
DATA SECURITY	Minimal risk of data breach	Company data is managed internally for increased security
COSTS	No increased costs for additional equipment or infrastructure	Large initial cash outlay for equipment (and every few years for new equipment or maintenance)
MAINTENANCE	No need for dedicated IT staff	Dedicated IT staff for equipment maintenance
AGILITY	Third party doing updates and product enhancements on a regular basis	Feature "lock-in"; usually limited to solution features at time of purchase
MOBILITY	Broad accessibility for internet-enabled devices	Access generally limited to devices on-network


On Premise
Uso
Aplicaciones
Datos
Ejecución
Sistema Operativo
Servidores
Almacenamiento
Redes
Seguridad física
Iaas
Uso
Aplicaciones
Datos
Ejecución
Sistema Operativo
Servidores
Almacenamiento
Redes
Seguridad física
PaaS
Uso
Aplicaciones
Datos
Ejecución
Sistema Operativo
Servidores
Almacenamiento
Redes
Seguridad física
SaaS
Uso
Aplicaciones
Datos
Ejecución
Sistema Operativo
Servidores
Almacenamiento
Redes
Seguridad física

Modelos de negocios

- IaaS :: Hardware(CPU, Memoria, Disco y RED).
- PaaS :: Hardware(CPU, Memoria, Disco y RED) + S.O + Aplicaciones básicas.
- SaaS :: Hardware(CPU, Memoria, Disco y RED) + S.O + Aplicaciones básicas + Aplicaciones a utilizar.
- LaaS :: Servicio de almacenamiento y análisis centralizados de logs (bitácoras de auditoria) aplicaciones.
- FaaS :: Funciones como servicios :: Pago por la ejecución de una rutina (Microservicio)

Servicios en la nube

Almacenamiento en la nube :: Es una de las aplicaciones mas comunes de los servicios basados en la nube. Surge para resolver inconveniente de portabilidad, perdida de archivos (al activar de forma automática un sistema de gestión de versiones) y consumo de recursos en el equipo del usuario.

Actualmente se puede obtener el servicio de almacenamiento en la nube bajo dos de los modelos de negocios estudiados.

- PaaS :: AWS(Simple Storage Service) S3, S3 glacier, Google Cloud Platform, Microsoft Azure MASS, La forma natural de acceder a dichos servicios es a través de APIs, CLI.

- SaaS :: Provee una interfaz grafica para la gestión del almacenamiento. Google Drive, OneDrive, DropBox, etc..

Bases de datos

Una base de dato representa una forma de almacenamiento persistente de grandes volúmenes de información; dicho almacenamiento recibe una organización que facilita la gestión de contenido CRUD.



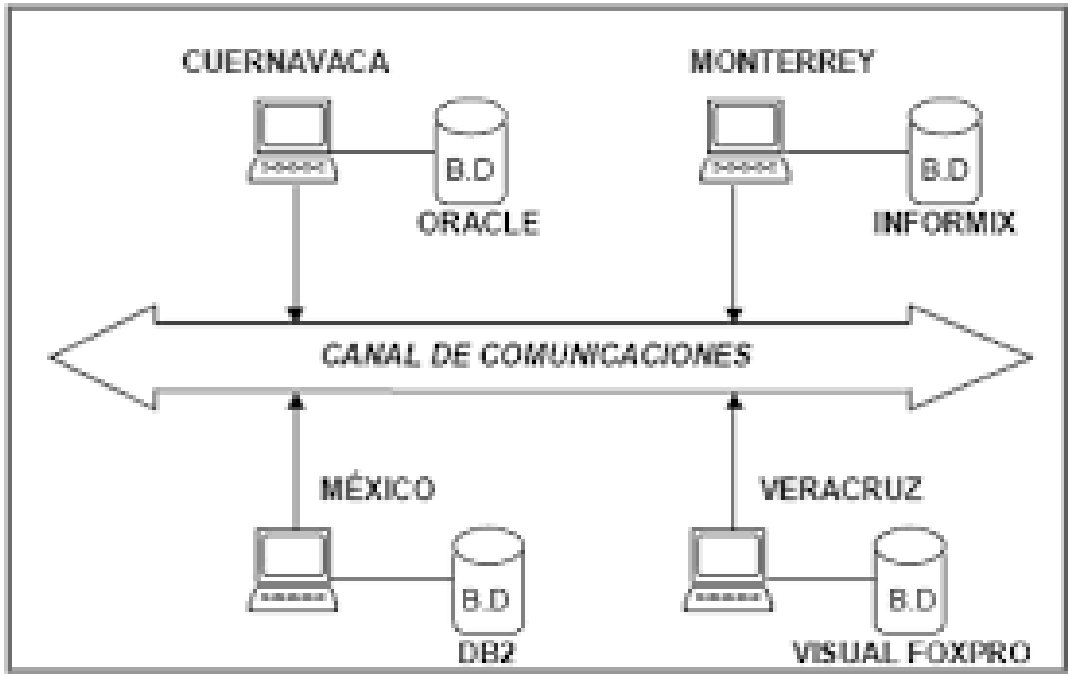
Bases de datos centralizadas

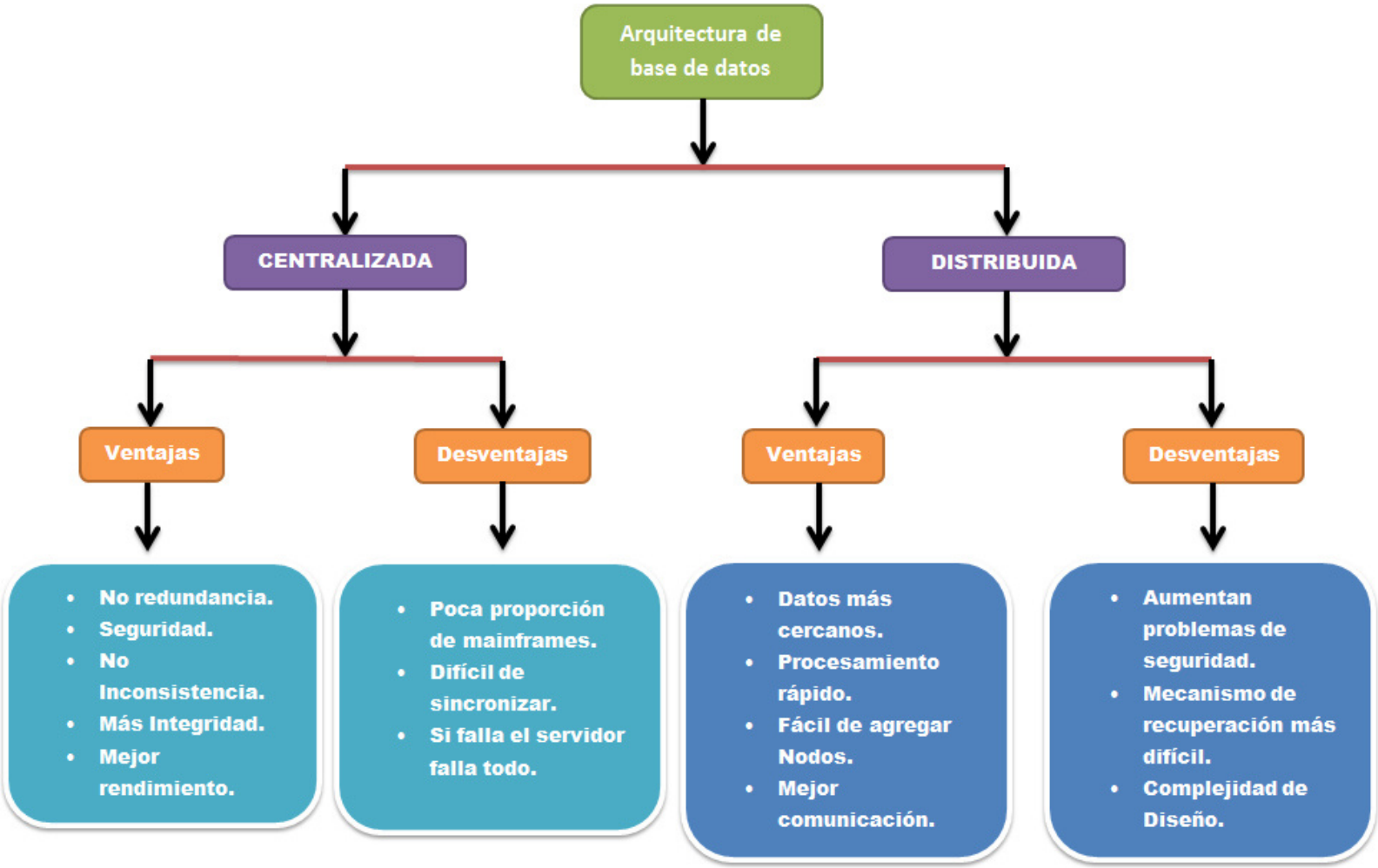
1. Existe un solo archivo de base de datos el cual puede encontrarse en cualquiera de las ubicaciones físicas.
2. Facilidad en la gestión de la base de datos.
3. Facilidad en la recuperación de fallas.
4. Mejora en cuanto a la integridad de los datos.



Bases de datos distribuidas

1. Permite la continuidad del negocio.
2. Pueden ejecutar operaciones en paralelos mejorando tiempo de respuesta y carga sobre los servidores.
3. Se puede mejorar el sistema introduciendo replicas.

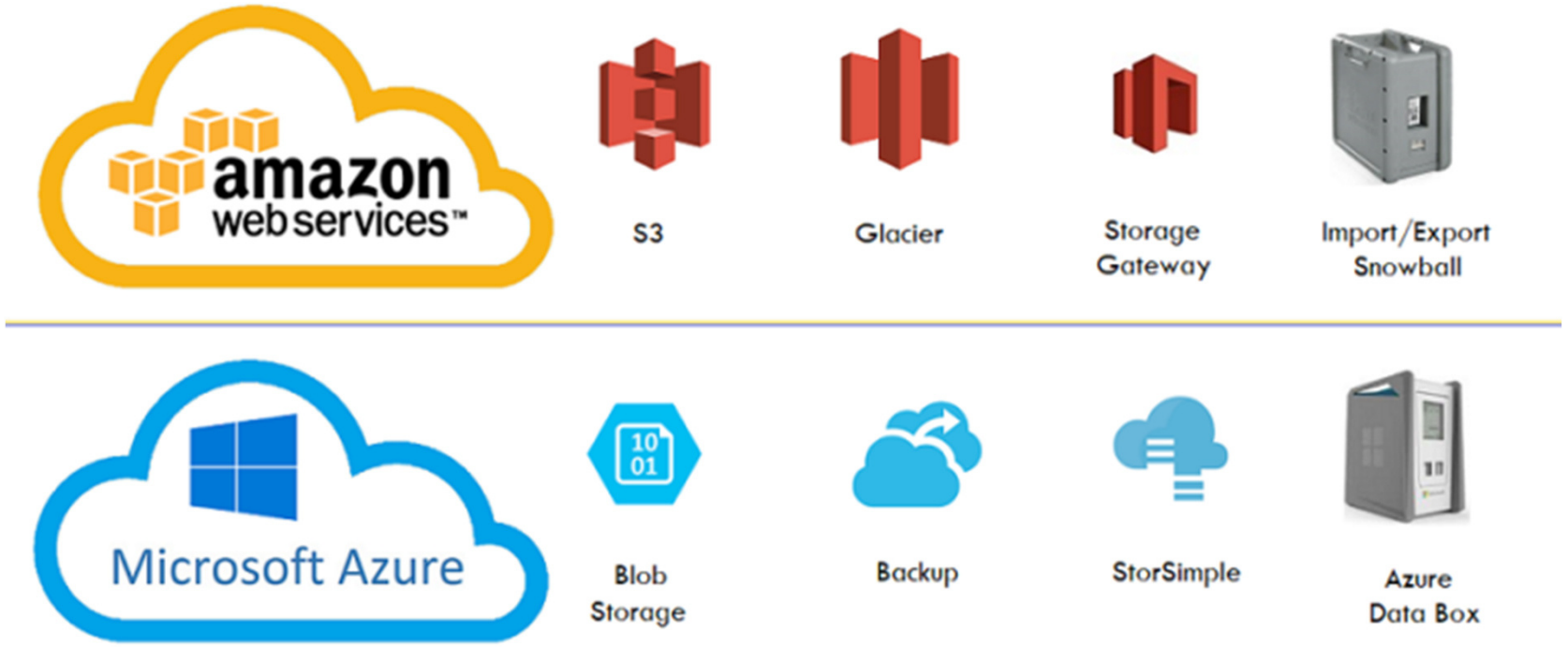



Arquitectura de base de datos
CENTRALIZADA
DISTRIBUIDA
Ventajas
Desventajas
Ventajas
Desventajas
No redundancia.
Seguridad.
No Inconsistencia.
Más Integridad.
Mejor rendimiento.
Poca proporción de mainframes.
Difícil de sincronizar.
Si falla el servidor falla todo.
Datos más cercanos.
Procesamiento rápido.
Fácil de agregar Nodos.
Mejor comunicación.
Aumentan problemas de seguridad.
Mecanismo de recuperación más difícil.
Complejidad de Diseño.

AWS
- RDS (SQL)
- Aurora (SQL)
- DynamoDB (NoSQL)

MongoDB Atlas
Firebase Firestore
ORACLE
IBM

Microsoft
- Azure SQL Database (SQL)
- Azure Cosmos DB (NoSQL)



PaaS SQL DATABASES - DATABASE ENGINES AND RELEASE DATES

SERVICE NAME	aws AMAZON RDS (Relational Database Service)	Azure AZURE SQL DATABASE MANAGED INSTANCE AZURE SQL DATABASE FOR MySQL/PostgreSQL/MariaDB	GCP CLOUD SQL
SQL SERVER	MAY, 2012	OCT, 2018	FEB, 2020
ORACLE	JUNE, 2011	✗	✗
MySQL	OCT, 2009	MARCH, 2018	AUG, 2018
PostgreSQL	NOV, 2013	MARCH, 2018 HYPERSCALE (CITUS): MAY, 2019	APR, 2018
MariaDB	OCT, 2015	DEC, 2018	✗



https://youtu.be/07mAdMTwRHs

Referencias bibliograficas

https://aws.amazon.com/es/devops/continuous-integration/

https://www.ionos.es/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/integracion-continua/

GRACIAS

Línea de atención al ciudadano: 018000 910270
Línea de atención al empresario: 018000 910682

@SENAcomunica

www.sena.edu.co

GC-F-004v.06

El empleo es de todos

Mintrabajo

Asistencia en Organización de Archivos

SENA

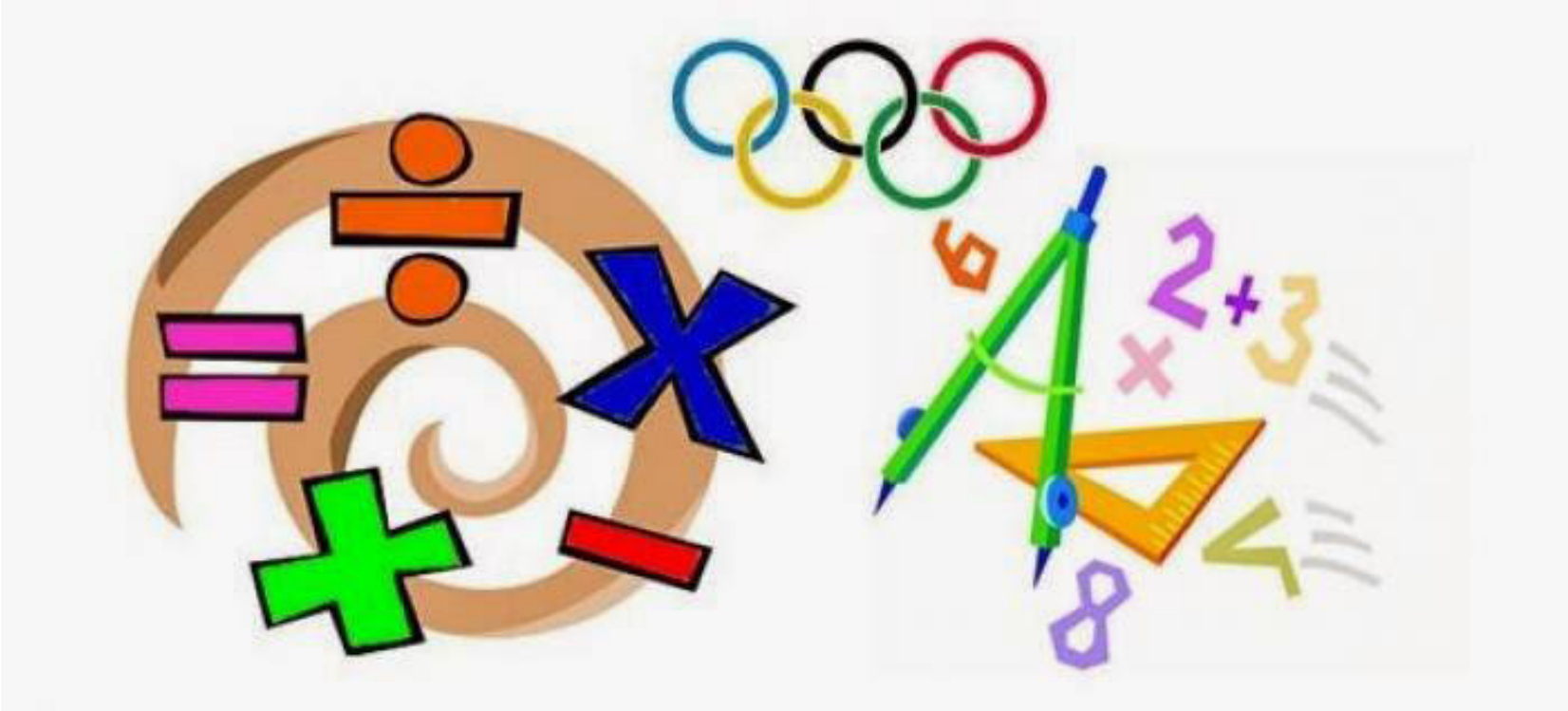
II TRIMESTRE 2022

Gestor del Proyecto: Andres Hernando Zambrano Cardona
Instructor Transversal: Alvaro Antonio Rodríguez Fernández

Orden del día

1. Presentación
2. Explicación metodología de aprendizaje
3. Evidencias de aprendizaje
4. Seguimiento evidencia de aprendizaje
5. Sección de dudas e inquietudes

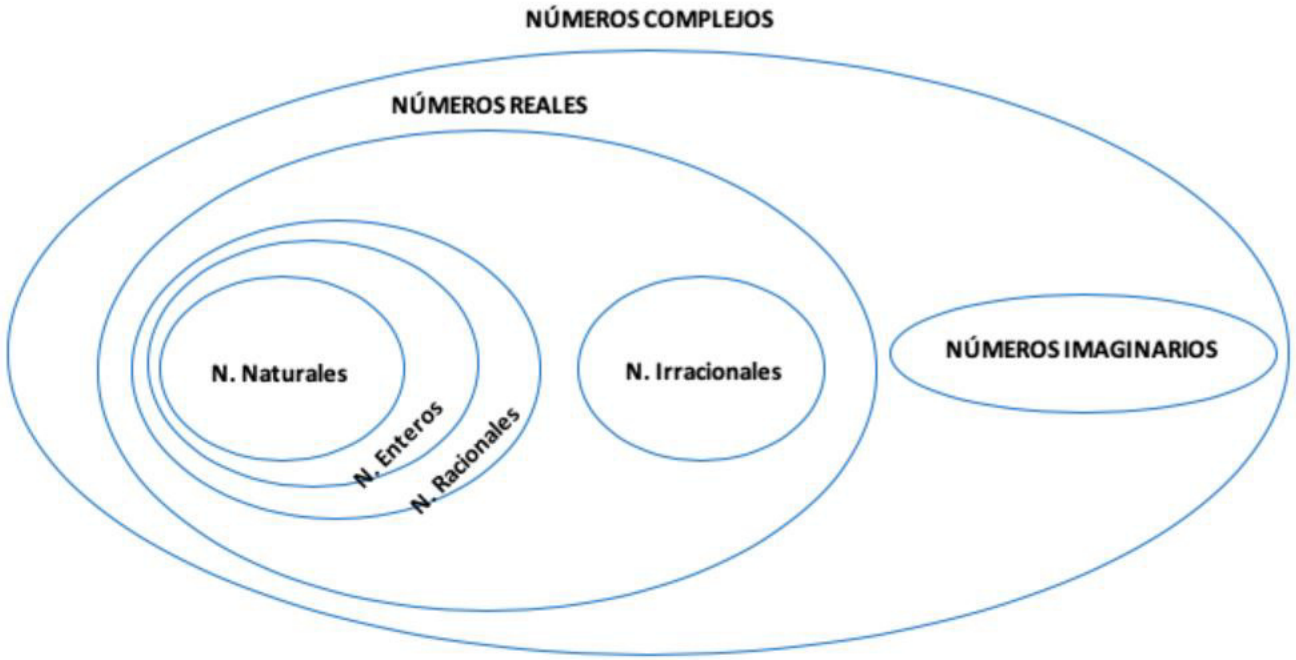
1. CONJUNTOS NUMÉRICOS



1. CONJUNTOS NUMÉRICOS

Los conjuntos numéricos son, en otras palabras, los tipos de números que las personas tenemos a nuestra disposición para realizar operaciones, tanto cotidianas como a un nivel más sofisticado (por parte de ingenieros o científicos, por ejemplo).

Estos conjuntos son creación de la mente humana, y forman parte de una abstracción. Es decir, no existen materialmente hablando.



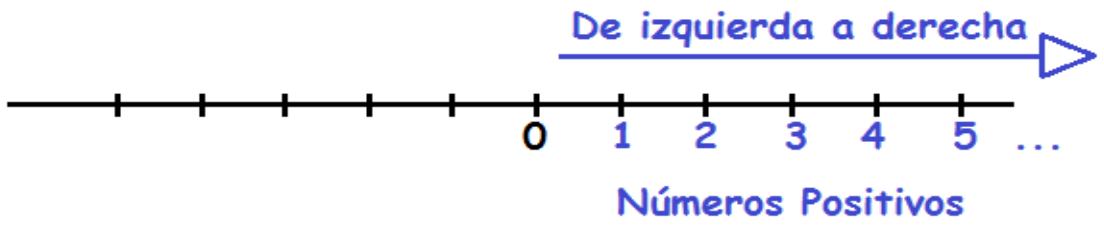
NUMEROS NATURALES

Los números naturales son aquellos que toman intervalos discretos de una unidad, y empiezan con el número 1, extendiéndose hasta el infinito. Una forma de distinguir estos números es como aquellos que sirven para contar.

En términos formales, el conjunto de números naturales se expresa con la letra N y de la siguiente forma:

se caracteriza por:

- Tener un numero infinito de elemento
- Cada elemento tiene un sucesor y todos excepto el 1, tiene un antecesor
- El sucesor de un número natural, se obtiene sumando uno (+1); el antecesor se obtiene restando uno (-1)



NÚMEROS ENTEROS

Surge de la necesidad de incluir números negativos para dar solución a problemas de matemáticas como la sustracción pues cuando el sustraendo es mayor que el minuendo, esta sustracción no tiene solución en los conjuntos naturales, se denotan con la letra (z)

Este conjunto numérico nos permite realizar las operaciones básicas como:

- Para la suma y la resta se utiliza la resta numérica
- Para la multiplicación y división se hace uso de la ley de signos

+ por + = + **- por - = +**

+ por - = - **- por + = -**



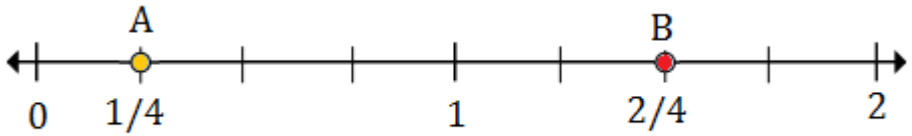
NÚMEROS RACIONALES

El conjunto de los números racionales se creó debido a las limitaciones de cálculo que se presentaban en el conjunto de los números naturales y números enteros.

- Los números racionales son aquellos que nos permiten dividir una unidad en partes iguales y tomar de ella lo necesario, denotan con la letra (Q).

Como el resultado no es un número entero, Para solucionar esta dificultad, se creó este conjunto, el cual está formado por todos los números de la forma a/b. Esta fracción en la cual el numerador es a, es un número entero y el denominador b, es un número entero distinto de cero.

$$Q = \{. . ., -\tfrac{3}{4}, -\tfrac{1}{2}, -\tfrac{1}{4}, 0, \tfrac{1}{4}, \tfrac{1}{2}, \tfrac{3}{4}, . . .\}$$



Los números racionales incluyen no solo aquellos enteros, sino también los que pueden expresarse como el cociente de dos números enteros, de manera que pueden tener una parte decimal.

El conjunto de números racionales puede expresarse de la siguiente forma:
Números Racionales

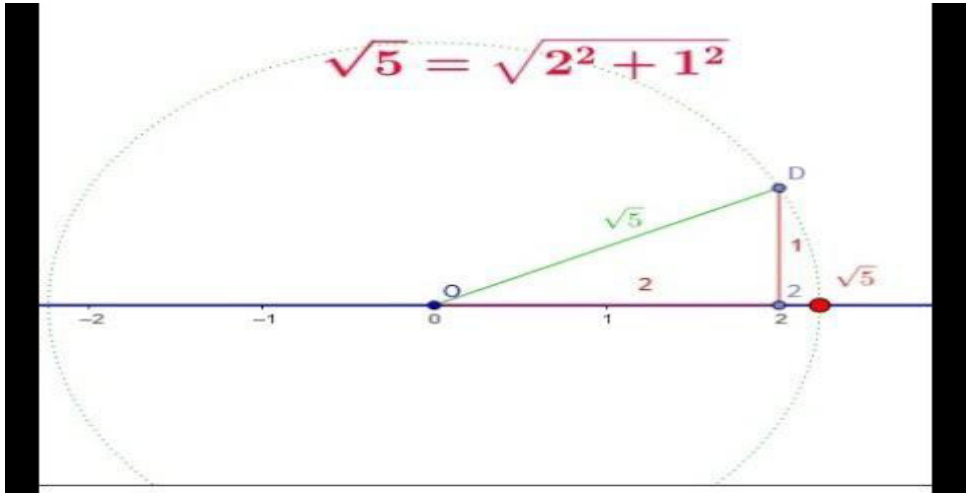
$$\mathbb{Q} = \frac{\mathbb{Z}}{\mathbb{Z}}$$

Conviene señalar que la parte decimal de u ro racional puede repetirse indefinidamente, caso en el cual se le denomina periódico. Así pues, puede tratarse de un periódico puro, cuando la parte decimal contiene uno o más números que se repiten al infinito, o un periódico mixto, cuando después de la coma decimal hay algún número, o algunos números, que no se repiten, mientras que el resto sí se prolonga al infinito

Números irracionales

Denotado con la letra (Q*) con un asterisco, es un conjunto de números decimales infinitos no periódicos.
Este conjunto surgió de la necesidad de reunir a ciertos números que no pertenecen a los conjuntos anteriores.

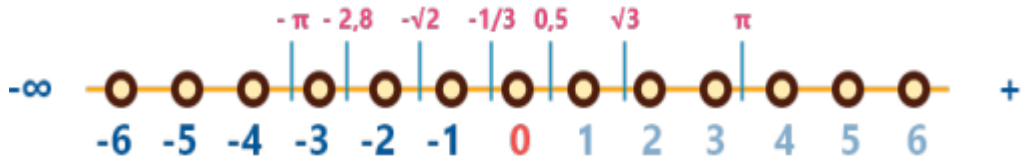
- Entre ellos se pueden citar a las raíces inexactas, el número Pi, etc.
- A él pertenecen todos los números decimales infinitos puros, es decir aquellos números que no pueden transformarse en una Fracción.



Número	En fracción	Es…
1,25	5/4	Racional
0,33333333333333…	1/3	Racional
2	8/4	Racional
1,4142135623… (√2)	¡No se puede!	Irracional
0,97	97/100	Racional
3,1415926535… (π)	¡No se puede!	Irracional
1,090909090909090…	12/11	Racional

Números reales

Denotados por la letra (R). Surgen de la necesidad de reunir los racionales y los irracionales en un solo conjunto. Se denotan por R.
R = { . . . , - 10, -1, - ¾, - ½, - ¼, 0, ¼ , √2, 5 , . . . }



NUMEROS COMPLEJOS E IMAGINARIOS
son utilizados frecuentemente en los campos de la física como en la mecánica cuántica, electrónica, telecomunicaciones, ingenierías, entre otras.

Ejercicios propuestos

1. Determinar el menor conjunto numérico al cual pertenecen los siguientes números y ubicarlos en la recta real:

$a.\ -12$	$d.\ \frac{16}{3}$	$g.\ -4,161616...$
$b.\ 3$	$e.\ \sqrt[3]{8}$	$h.\ \frac{11}{2}$
$c.\ 1,25$	$f.\ \sqrt{7}$	$i.\ -\pi.$

2. Hallar la representación decimal de los siguientes números racionales:

$a.\ \frac{2}{5}$	$d.\ \frac{2}{9}$	$g.\ \frac{7}{3}$
$b.\ -\frac{1}{5}$	$e.\ \frac{3}{8}$	$h.\ -\frac{17}{6}$
$c.\ \frac{5}{2}$	$f.\ -\frac{8}{5}$	$i.\ \frac{4}{2}$

Respuestas

1. *a.* $\mathbb{Z}$ *d.* $\mathbb{Q}$ *g.* $\mathbb{Q}$

   b. $\mathbb{N}$ *e.* $\mathbb{N}$ *h.* $\mathbb{Q}$

   c. $\mathbb{Q}$ *f.* $\mathbb{I}$ *i.* $\mathbb{I}$.

2. *a.* $0,4$ *d.* $0,\overline{2}$ *g.* $2,\overline{3}$

   b. $-0,2$ *e.* $0,375$ *h.* $-2,8\overline{3}$

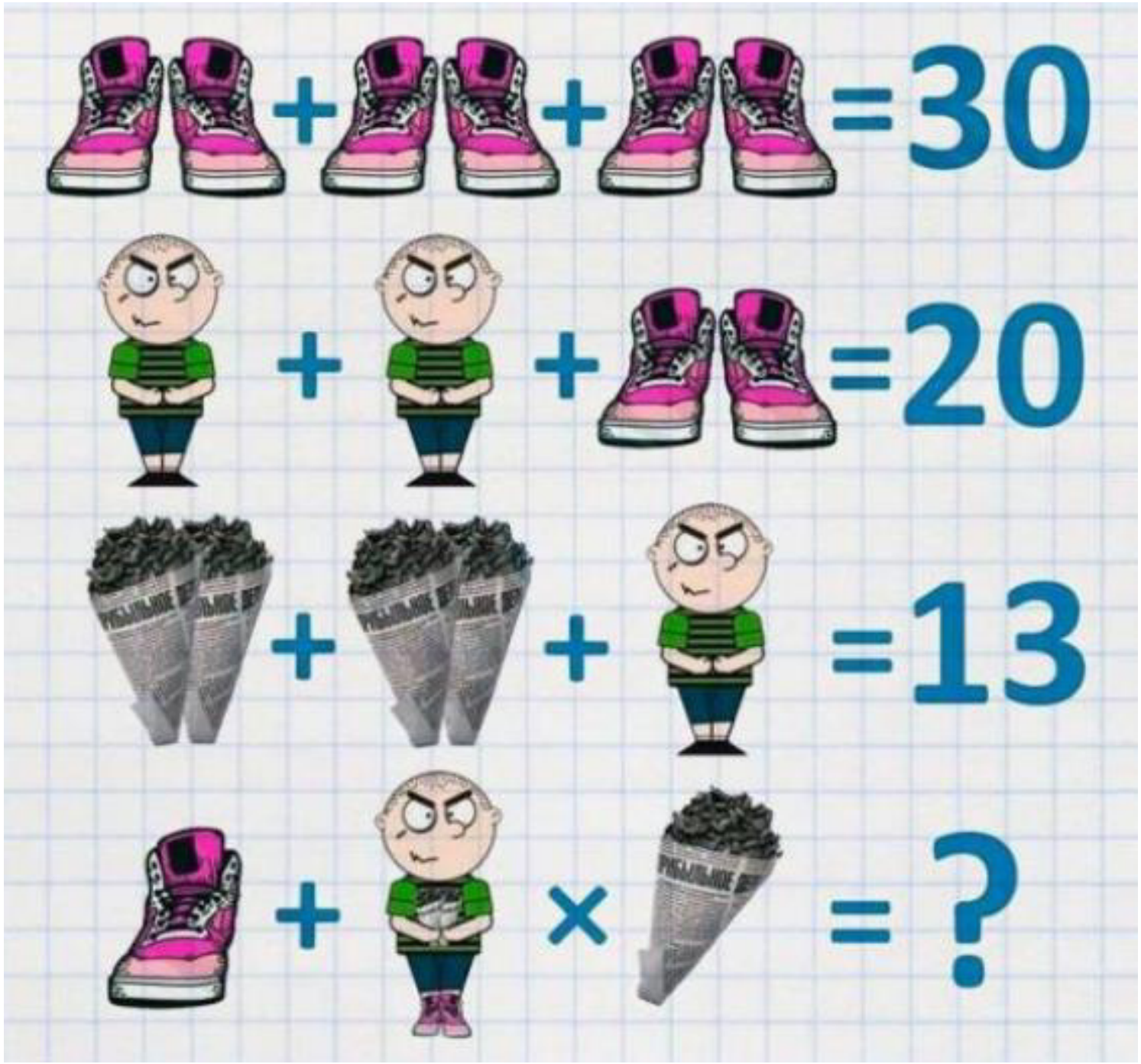
   c. $2,5$ *f.* $-1,6$ *i.* $2,0$.

OPERACIONES ARITMETICAS

La aritmética es la rama de las matemáticas que relaciona los números y las diferentes operaciones
que se pueden realizar con los números (Suma, resta, multiplicación y división) así mismo las propiedades implícitas en dichas operaciones.

- para las operaciones combinadas en el conjunto de los números reales es necesario conocer la **jerarquía** que es una regla que nos determina cuáles operaciones se deben realizar primero en un determinado ejercicio que contenga varias operaciones .

1) Las operaciones que se encuentren agrupadas en paréntesis, llaves y corchetes.
2) Luego deben resolverse las potencias y raíces.
3) Posteriormente las divisiones y multiplicaciones en orden (De izquierda a derecha).
4) Por último debemos resolver las sumas y restas.


=30
=20
=13
=?

Operaciones en números enteros

Suma y resta de números enteros:
Cuando los números enteros tienen el mismo signo. Se suman los valores y se deja el signo que tengan, si son positivos signo positivo y si son negativos signo negativo. Si no se pone nada delante del número se entiende que es +.

Ejemplo: (+6) + (+2) = +8
Es los mismo que: 6 + 2 = 8

- (-6) + (-2) = - 8
- -6 - 2 = 8

Cuando los números enteros tienen distinto signo:
Se restan sus valores absolutos y se pone el signo del sumando de mayor valor absoluto. (Se restan y se deja el signo del más grande en valor absoluto).
Ejemplo:

- (+ 30) + (- 20) = 30 – 20 = + 10
- (- 8) + (+ 3) = - 8 + 3 = - 5

Multiplicación y división de números enteros

Para estas operaciones es importante enunciar las reglas de los signos como se muestra a continuación:

Multiplicar	**Dividir**
+ por + = +	+ entre + = +
- por - = +	- entre - = +
+ por - = -	+ entre - = -
- por + = -	- entre + = -

Para multiplicar dos números enteros: Se multiplican sus valores absolutos y se aplica la regla de los signos. Cuando van dos signos seguidos hay que separarlos utilizando paréntesis.

Ejemplo :

- (+ 6) * (+ 4) = + 24
- (- 4) * (- 2) = + 8
- (-2) * (3) = - 6

Para dividir dos números enteros: Se divide el dividendo entre el divisor y se aplica la regla de los signos. Una división es exacta cuando el resto es 0.

ejemplo:

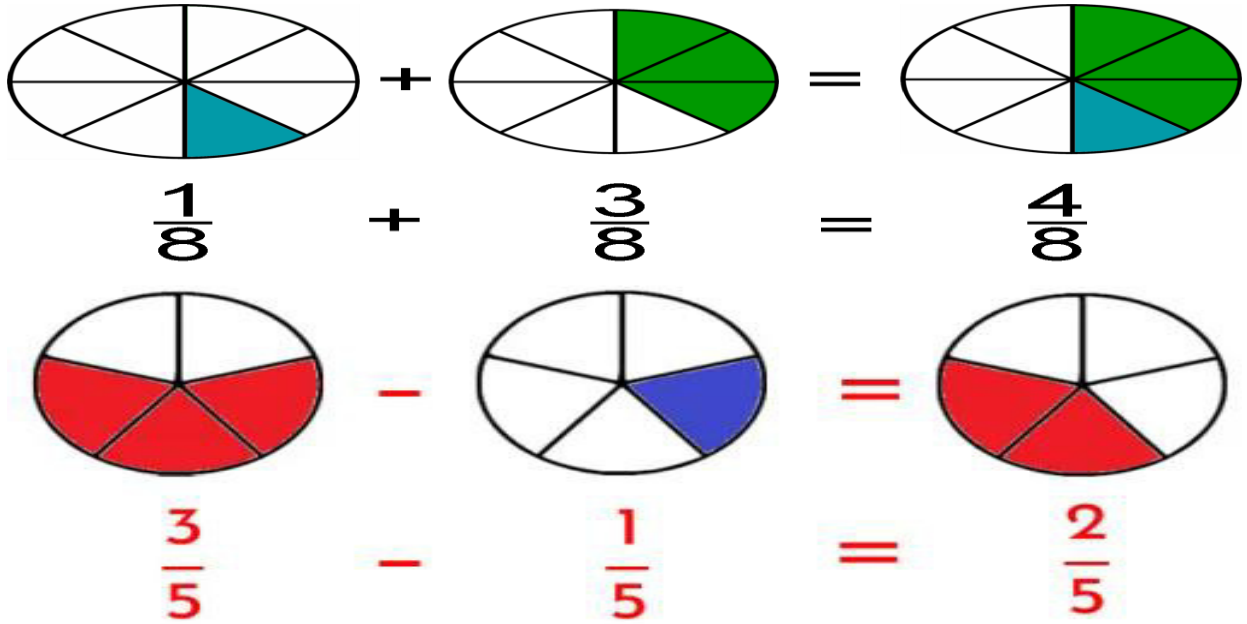
- (- 15) ÷ (3) = - 5
- 6 ÷ 2 = + 3

Operaciones en los números racionales

Recordemos que los números racionales también pueden ser nombrados como fracciones.
Y que una fracción es dividir cualquier cantidad en cantidades iguales y tomar algunas de esas partes.

Operaciones de suma y resta de fracciones homogéneas: Son aquellas que tienen igual denominador, Para sumar o restar números racionales homogéneos se coloca el mismo denominador y se suman o restan los numeradores.

Ejemplo:



OPERACIONES CON FRACCIONES HETEROGÉNEAS.

Para adicionar o sustraer números racionales heterogéneos: se multiplican los denominadores entre sí y ese será el denominador, Se multiplican el numerador de la primera fracción por el denominador de la segunda, Se coloca el signo más. (+,-) Se multiplica el numerador de la segunda fracción por el denominador de la primera, Por último, sumamos los dos números que nos quedan en el en la parte de arriba.

Ejemplo:

$$\begin{aligned}\frac{5}{6}+\frac{3}{10} &= \frac{(5\times 10)+(6\times 3)}{6\times 10}\\ &= \frac{68}{60}\\ &= \frac{17}{15}\end{aligned}$$

Multiplicación De Números Racionales (Fracciones)

El producto de dos números racionales es otro número racional y se realiza multiplicando los numeradores entre sí y denominadores entre sí.

$$\frac{8}{3} x \frac{4}{3} = \frac{8x4}{3x3} = \frac{32}{9}$$

División de fracciones

Para dividir dos números racionales se multiplica el numerador del primer número racional con el denominador del segundo número racional, y el numerador del segundo número con el denominador del primero. (Se multiplica en cruz)

$$\frac{4}{3} \cdot \frac{5}{4} = \frac{20}{12}$$

Potencias y raíces

La potenciación es la multiplicación de un número (n) veces, el mismo número entero o racional, en el la base es el número racional que multiplicaremos y n (Denominado exponente) es el número de veces que multiplicamos la base.

Propiedades de la potenciación:

Propiedad	*Exposición*	*Ejemplo*
Potencia de base cero.	Cualquier potencia de base 0 es igual a 0. $0^m = 0$	$0^4 = 0$
Potencia de exponente cero.	Cualquier potencia de exponente 0 es igual a 1. $X^0 = 1$	$5^0 = 1$
Potencia de exponente 1.	Cualquier potencia de exponente 1 es el mismo número. $X^1 = X$	$7^1 = 7$
Producto de potencias de la misma base.	El producto de potencias de la misma base es la misma base y el exponente la suma de los exponentes. $X^m + X^n = X^{m+n}$	$2^4 * 2^6 = 2^{4+6} = 2^{10}$
Cociente de potencias de la misma base.	El producto de potencias de la misma base es la misma base y el exponente de la suma de los exponentes. $X^m / X^n = X^{m-n}$	$3^5 / 3^2 = 3^{5-2} = 3^3$
Potencia de una potencia.	La potencia de una potencia es la misma base y el exponente el producto de los exponentes. $(X^m)^n = X^{m*n}$	$(6^2)^4 = 6^{2*4} = 6^8$
Producto de potencias con el mismo exponente.	El producto de potencias con el mismo exponente es una potencia con el mismo exponente y como base el producto de las bases. $X^m * Y^m = (X * Y)^m$	$2^3 * 4^3 = (2 * 4)^3$

Propiedad	*Exposición*	*Ejemplo*
Cociente de potencias con el mismo exponente.	El cociente de potencias es una potencia con el mismo exponente y con base el cociente de las bases. $X^m / Y^m = (X / Y)^m$	$6^3 / 2^3 = (6 / 2)^3 = 3^3$
Potencia de exponente negativo.	La potencia de exponente negativo es igual al inverso de la potencia, con exponente positivo. $X^{-m} = 1 / X^m$	$4^{-2} / 2 = 1 / 4^2$
Potencia de exponente racional.	La potencia de exponente racional es igual a una raíz, donde el denominador es el índice de la raíz y el numerador el exponente del radicando. $X^{m/n} = \sqrt[n]{X^m}$	$7^{4/3} = \sqrt[3]{7^4}$

RADICACION

es conocida como la operación contraria a la potenciación en donde se conoce el índice de la raíz y el radicando de este modo se puede encontrar un número que multiplicado el número de veces que enuncie el índice nos de como resultado el radicando.

Propiedades de la potencia

Operación	*Ejemplo*
Producto: $\sqrt[n]{a} * \sqrt[n]{b} = \sqrt[n]{a * b}$	$\sqrt[3]{4} * \sqrt[3]{6} = \sqrt[3]{24}$
Cociente: $\sqrt[n]{a} : \sqrt[n]{b} = \sqrt[n]{a / b}$	$\sqrt[3]{4} : \sqrt[3]{6} = \sqrt[3]{4 / 6}$
Potencia: $(\sqrt[n]{a})^m = \sqrt[n]{a^m}$	$(\sqrt[5]{4})^6 = \sqrt[5]{4^6}$
Simplificar: $(\sqrt[n]{a^n}) = a$	$(\sqrt[3]{2^3}) = 2$
Raíz de raíz: $(\sqrt[p]{\sqrt[n]{a}}) = \sqrt[n * p]{a}$	$(\sqrt[4]{\sqrt[2]{3}}) = \sqrt[8]{3}$
Introducir: $(a \sqrt[n]{a^n}) = \sqrt[n]{a^n * a} = \sqrt[n+1]{a^{n+1}}$	$(4 \sqrt[3]{4}) = \sqrt[3]{4^3 * 4} = \sqrt[3]{4^4}$

G R A C I A S

Línea de atención al ciudadano: 018000 910270
Línea de atención al empresario: 018000 910682

@SENAcomunica

www.sena.edu.co

GC-F-004v.06

El empleo es de todos

Mintrabajo

Gestión Administrativa del Sector Salud

SENA

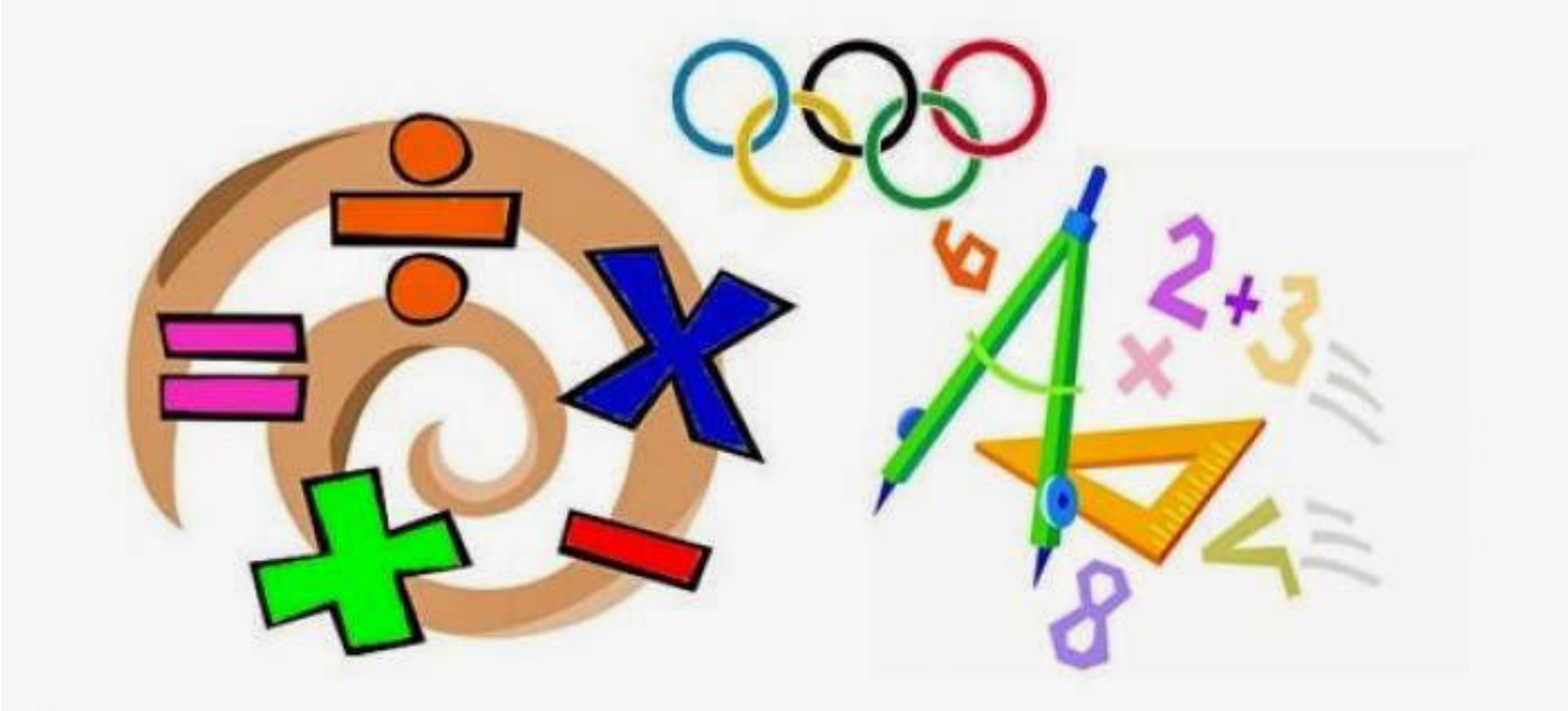
II TRIMESTRE 2022

Gestor del Proyecto: Lindelia Peralta Paula
Instructor Transversal: Alvaro Antonio Rodríguez Fernández

Orden del día

1. Presentación
2. Explicación metodología de aprendizaje
3. Evidencias de aprendizaje
4. Seguimiento evidencia de aprendizaje
5. Sección de dudas e inquietudes

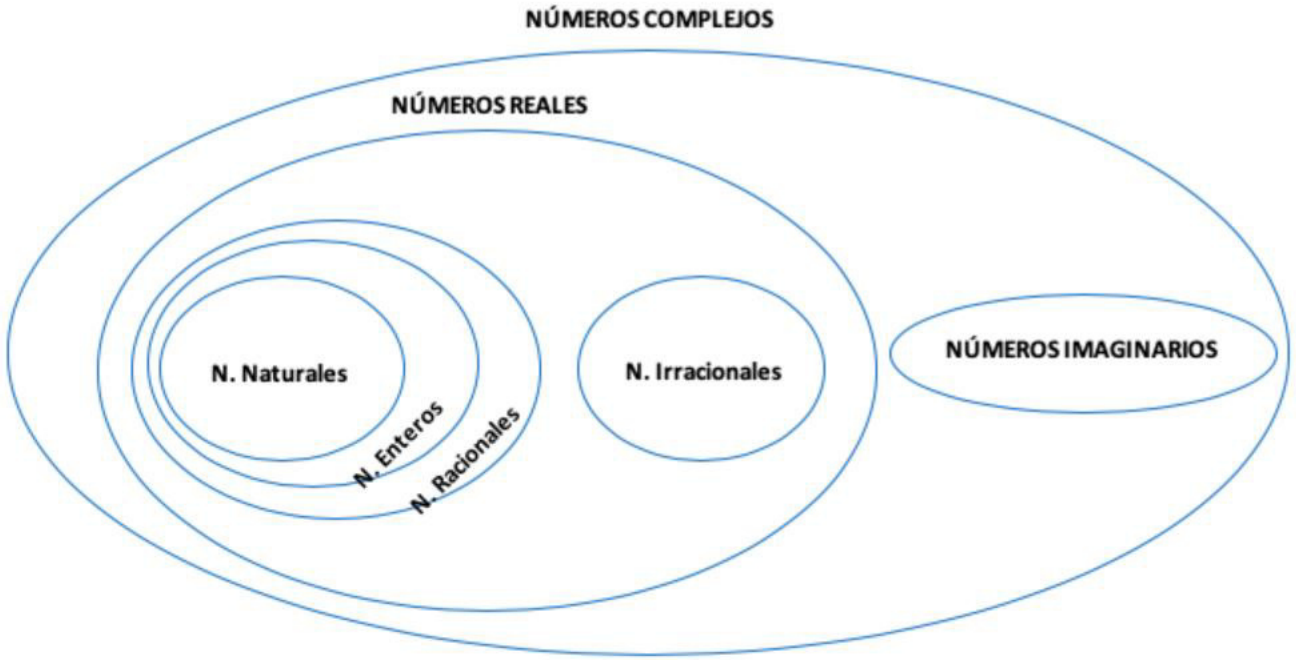
1. CONJUNTOS NUMÉRICOS



1. CONJUNTOS NUMÉRICOS

Los conjuntos numéricos son, en otras palabras, los tipos de números que las personas tenemos a nuestra disposición para realizar operaciones, tanto cotidianas como a un nivel más sofisticado (por parte de ingenieros o científicos, por ejemplo).

Estos conjuntos son creación de la mente humana, y forman parte de una abstracción. Es decir, no existen materialmente hablando.



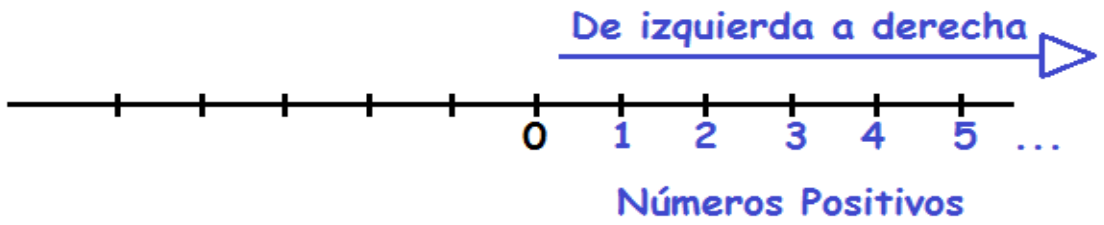
NUMEROS NATURALES

Los números naturales son aquellos que toman intervalos discretos de una unidad, y empiezan con el número 1, extendiéndose hasta el infinito. Una forma de distinguir estos números es como aquellos que sirven para contar.

En términos formales, el conjunto de números naturales se expresa con la letra N y de la siguiente forma:

se caracteriza por:

- Tener un numero infinito de elemento
- Cada elemento tiene un sucesor y todos excepto el 1, tiene un antecesor
- El sucesor de un número natural, se obtiene sumando uno (+1); el antecesor se obtiene restando uno (-1)



NÚMEROS ENTEROS

Surge de la necesidad de incluir números negativos para dar solución a problemas de matemáticas como la sustracción pues cuando el sustraendo es mayor que el minuendo, esta sustracción no tiene solución en los conjuntos naturales, se denotan con la letra (z)

Este conjunto numérico nos permite realizar las operaciones básicas como:

- Para la suma y la resta se utiliza la resta numérica
- Para la multiplicación y división se hace uso de la ley de signos

+ por + = + **- por - = +**

+ por - = - **- por + = -**



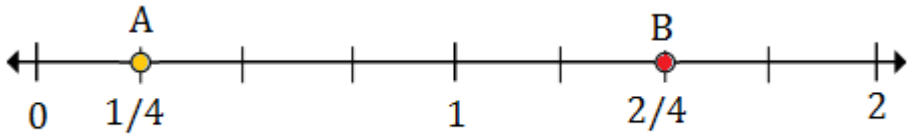
NÚMEROS RACIONALES

El conjunto de los números racionales se creó debido a las limitaciones de cálculo que se presentaban en el conjunto de los números naturales y números enteros.

- Los números racionales son aquellos que nos permiten dividir una unidad en partes iguales y tomar de ella lo necesario, denotan con la letra (Q).

Como el resultado no es un número entero, Para solucionar esta dificultad, se creó este conjunto, el cual está formado por todos los números de la forma a/b. Esta fracción en la cual el numerador es a, es un número entero y el denominador b, es un número entero distinto de cero.

$$Q = \{. . ., -\tfrac{3}{4}, -\tfrac{1}{2}, -\tfrac{1}{4}, 0, \tfrac{1}{4}, \tfrac{1}{2}, \tfrac{3}{4}, . . .\}$$



Los números racionales incluyen no solo aquellos enteros, sino también los que pueden expresarse como el cociente de dos números enteros, de manera que pueden tener una parte decimal.

El conjunto de números racionales puede expresarse de la siguiente forma:
Números Racionales

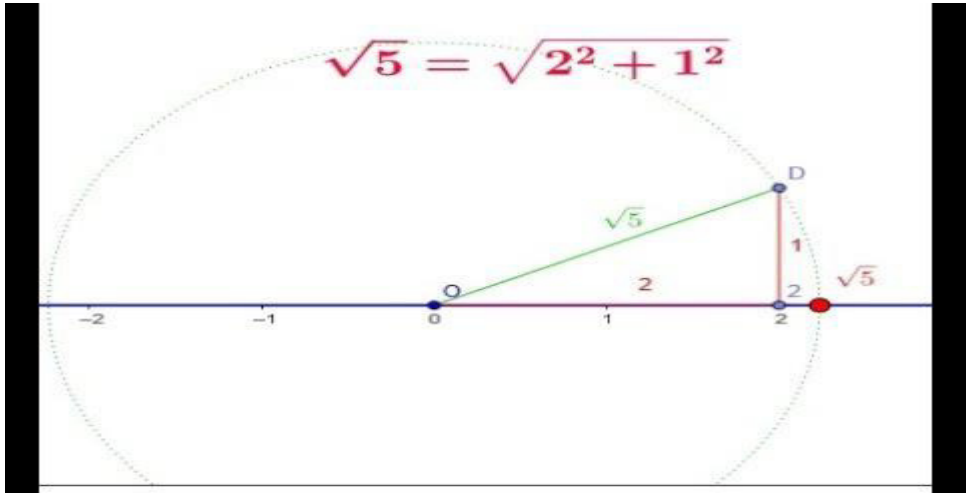
$$\mathbb{Q} = \frac{\mathbb{Z}}{\mathbb{Z}}$$

Conviene señalar que la parte decimal de u ro racional puede repetirse indefinidamente, caso en el cual se le denomina periódico. Así pues, puede tratarse de un periódico puro, cuando la parte decimal contiene uno o más números que se repiten al infinito, o un periódico mixto, cuando después de la coma decimal hay algún número, o algunos números, que no se repiten, mientras que el resto sí se prolonga al infinito

Números irracionales

Denotado con la letra (Q*) con un asterisco, es un conjunto de números decimales infinitos no periódicos.
Este conjunto surgió de la necesidad de reunir a ciertos números que no pertenecen a los conjuntos anteriores.

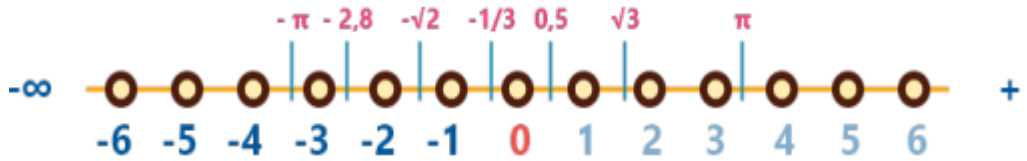
- Entre ellos se pueden citar a las raíces inexactas, el número Pi, etc.
- A él pertenecen todos los números decimales infinitos puros, es decir aquellos números que no pueden transformarse en una Fracción.



Número	En fracción	Es…
1,25	5/4	Racional
0,33333333333333…	1/3	Racional
2	8/4	Racional
1,4142135623… (√2)	¡No se puede!	Irracional
0,97	97/100	Racional
3,1415926535… (π)	¡No se puede!	Irracional
1,090909090909090…	12/11	Racional

Números reales

Denotados por la letra (R). Surgen de la necesidad de reunir los racionales y los irracionales en un solo conjunto. Se denotan por R.
R = { . . . , - 10, -1, - ¾, - ½, - ¼, 0, ¼ , √2, 5 , . . . }



NUMEROS COMPLEJOS E IMAGINARIOS
son utilizados frecuentemente en los campos de la física como en la mecánica cuántica, electrónica, telecomunicaciones, ingenierías, entre otras.

Ejercicios propuestos

1. Determinar el menor conjunto numérico al cual pertenecen los siguientes números y ubicarlos en la recta real:

$a.\ -12$	$d.\ \frac{16}{3}$	$g.\ -4,161616...$
$b.\ 3$	$e.\ \sqrt[3]{8}$	$h.\ \frac{11}{2}$
$c.\ 1,25$	$f.\ \sqrt{7}$	$i.\ -\pi.$

2. Hallar la representación decimal de los siguientes números racionales:

$a.\ \frac{2}{5}$	$d.\ \frac{2}{9}$	$g.\ \frac{7}{3}$
$b.\ -\frac{1}{5}$	$e.\ \frac{3}{8}$	$h.\ -\frac{17}{6}$
$c.\ \frac{5}{2}$	$f.\ -\frac{8}{5}$	$i.\ \frac{4}{2}$

Respuestas

1. *a.* $\mathbb{Z}$ *d.* $\mathbb{Q}$ *g.* $\mathbb{Q}$

   b. $\mathbb{N}$ *e.* $\mathbb{N}$ *h.* $\mathbb{Q}$

   c. $\mathbb{Q}$ *f.* $\mathbb{I}$ *i.* $\mathbb{I}$.

2. *a.* $0,4$ *d.* $0,\overline{2}$ *g.* $2,\overline{3}$

   b. $-0,2$ *e.* $0,375$ *h.* $-2,8\overline{3}$

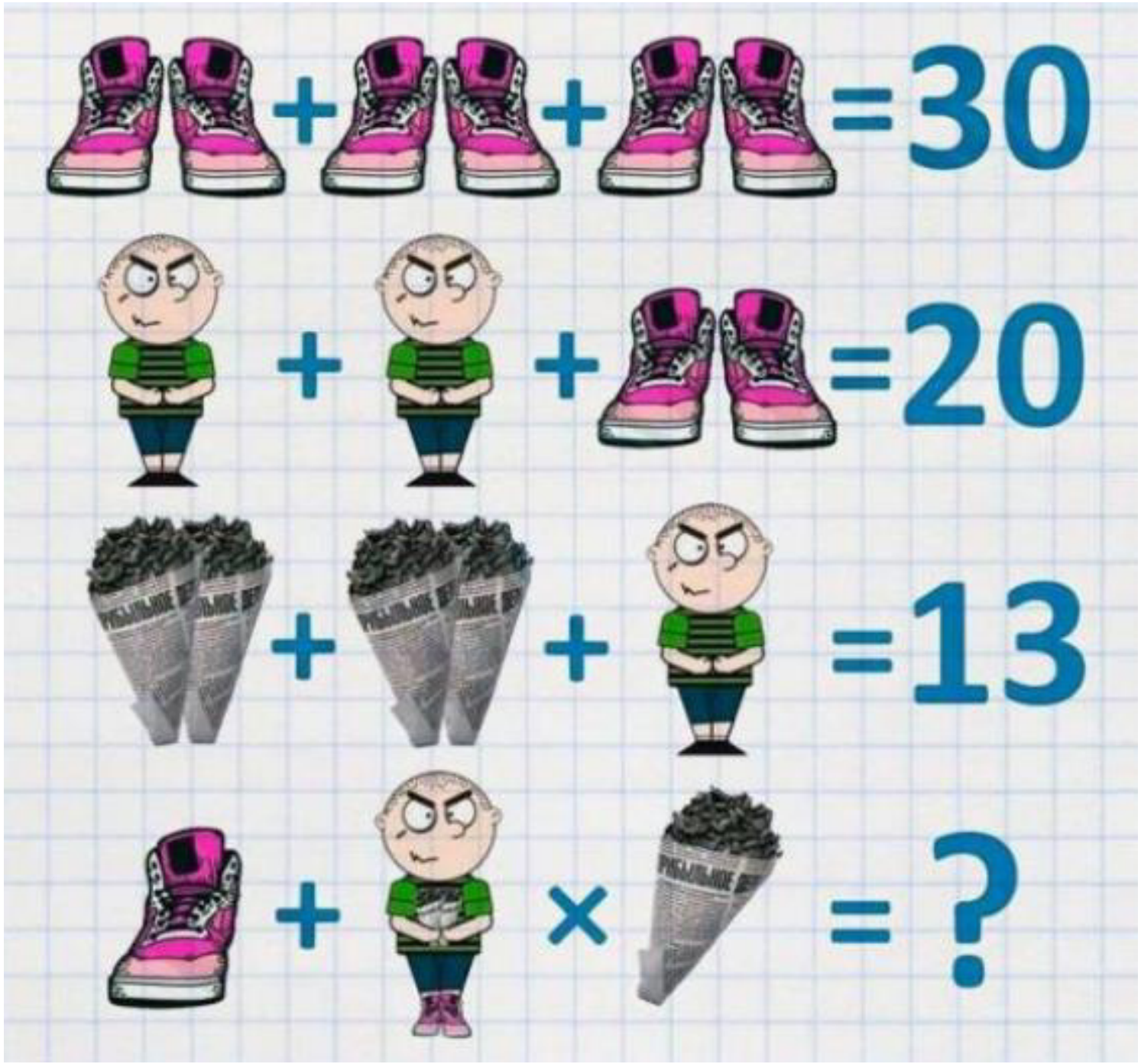
   c. $2,5$ *f.* $-1,6$ *i.* $2,0$.

OPERACIONES ARITMETICAS

La aritmética es la rama de las matemáticas que relaciona los números y las diferentes operaciones
que se pueden realizar con los números (Suma, resta, multiplicación y división) así mismo las propiedades implícitas en dichas operaciones.

- para las operaciones combinadas en el conjunto de los números reales es necesario conocer la **jerarquía** que es una regla que nos determina cuáles operaciones se deben realizar primero en un determinado ejercicio que contenga varias operaciones .

1) Las operaciones que se encuentren agrupadas en paréntesis, llaves y corchetes.
2) Luego deben resolverse las potencias y raíces.
3) Posteriormente las divisiones y multiplicaciones en orden (De izquierda a derecha).
4) Por último debemos resolver las sumas y restas.


=30
=20
=13
=?

Operaciones en números enteros

Suma y resta de números enteros:
Cuando los números enteros tienen el mismo signo. Se suman los valores y se deja el signo que tengan, si son positivos signo positivo y si son negativos signo negativo. Si no se pone nada delante del número se entiende que es +.

Ejemplo: (+6) + (+2) = +8
Es los mismo que: 6 + 2 = 8

- (-6) + (-2) = - 8
- -6 - 2 = 8

Cuando los números enteros tienen distinto signo:
Se restan sus valores absolutos y se pone el signo del sumando de mayor valor absoluto. (Se restan y se deja el signo del más grande en valor absoluto).
Ejemplo:

- (+ 30) + (- 20) = 30 – 20 = + 10
- (- 8) + (+ 3) = - 8 + 3 = - 5

Multiplicación y división de números enteros

Para estas operaciones es importante enunciar las reglas de los signos como se muestra a continuación:

Multiplicar	**Dividir**
+ por + = +	+ entre + = +
- por - = +	- entre - = +
+ por - = -	+ entre - = -
- por + = -	- entre + = -

Para multiplicar dos números enteros: Se multiplican sus valores absolutos y se aplica la regla de los signos. Cuando van dos signos seguidos hay que separarlos utilizando paréntesis.

Ejemplo :

- (+ 6) * (+ 4) = + 24
- (- 4) * (- 2) = + 8
- (-2) * (3) = - 6

Para dividir dos números enteros: Se divide el dividendo entre el divisor y se aplica la regla de los signos. Una división es exacta cuando el resto es 0.

ejemplo:

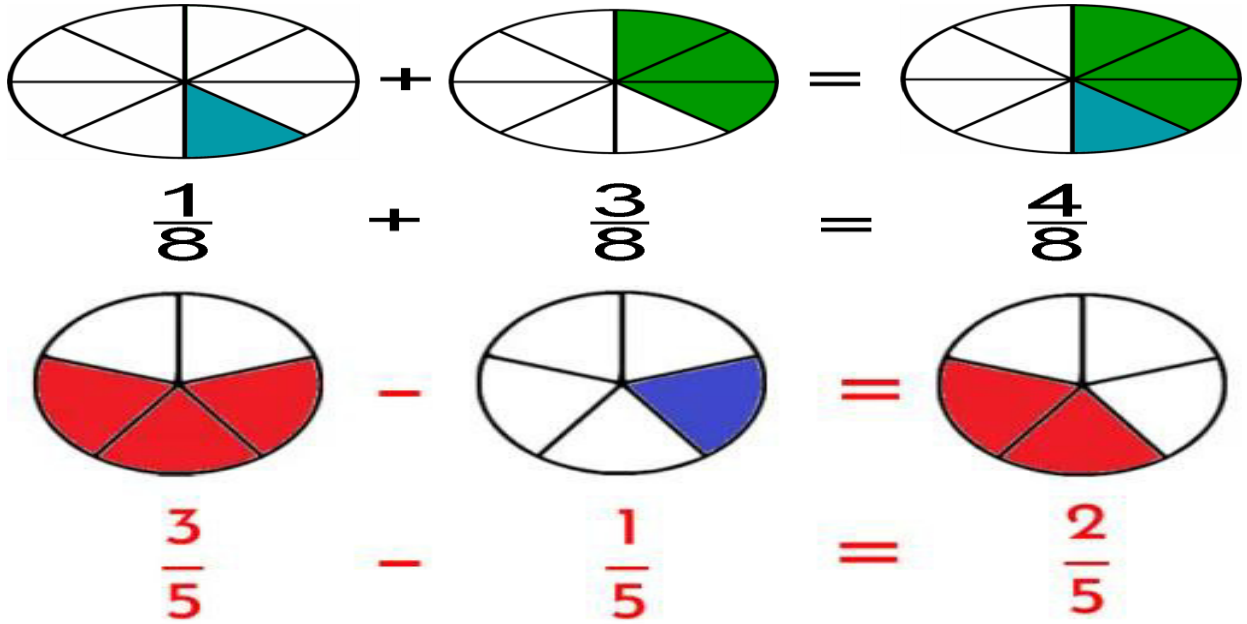
- (- 15) ÷ (3) = - 5
- 6 ÷ 2 = + 3

Operaciones en los números racionales

Recordemos que los números racionales también pueden ser nombrados como fracciones.
Y que una fracción es dividir cualquier cantidad en cantidades iguales y tomar algunas de esas partes.

Operaciones de suma y resta de fracciones homogéneas: Son aquellas que tienen igual denominador, Para sumar o restar números racionales homogéneos se coloca el mismo denominador y se suman o restan los numeradores.

Ejemplo:



OPERACIONES CON FRACCIONES HETEROGÉNEAS.

Para adicionar o sustraer números racionales heterogéneos: se multiplican los denominadores entre sí y ese será el denominador, Se multiplican el numerador de la primera fracción por el denominador de la segunda, Se coloca el signo más. (+,-) Se multiplica el numerador de la segunda fracción por el denominador de la primera, Por último, sumamos los dos números que nos quedan en el en la parte de arriba.

Ejemplo:

$$\begin{aligned}\frac{5}{6}+\frac{3}{10} &= \frac{(5\times 10)+(6\times 3)}{6\times 10}\\ &= \frac{68}{60}\\ &= \frac{17}{15}\end{aligned}$$

Multiplicación De Números Racionales (Fracciones)

El producto de dos números racionales es otro número racional y se realiza multiplicando los numeradores entre sí y denominadores entre sí.

$$\frac{8}{3} x \frac{4}{3} = \frac{8x4}{3x3} = \frac{32}{9}$$

División de fracciones

Para dividir dos números racionales se multiplica el numerador del primer número racional con el denominador del segundo número racional, y el numerador del segundo número con el denominador del primero. (Se multiplica en cruz)

$$\frac{4}{3} \cdot \frac{5}{4} = \frac{20}{12}$$

Potencias y raíces

La potenciación es la multiplicación de un número (n) veces, el mismo número entero o racional, en el la base es el número racional que multiplicaremos y n (Denominado exponente) es el número de veces que multiplicamos la base.

Propiedades de la potenciación:

Propiedad	*Exposición*	*Ejemplo*
Potencia de base cero.	Cualquier potencia de base 0 es igual a 0. $0^m = 0$	$0^4 = 0$
Potencia de exponente cero.	Cualquier potencia de exponente 0 es igual a 1. $X^0 = 1$	$5^0 = 1$
Potencia de exponente 1.	Cualquier potencia de exponente 1 es el mismo número. $X^1 = X$	$7^1 = 7$
Producto de potencias de la misma base.	El producto de potencias de la misma base es la misma base y el exponente la suma de los exponentes. $X^m + X^n = X^{m+n}$	$2^4 * 2^6 = 2^{4+6} = 2^{10}$
Cociente de potencias de la misma base.	El producto de potencias de la misma base es la misma base y el exponente de la suma de los exponentes. $X^m / X^n = X^{m-n}$	$3^5 / 3^2 = 3^{5-2} = 3^3$
Potencia de una potencia.	La potencia de una potencia es la misma base y el exponente el producto de los exponentes. $(X^m)^n = X^{m*n}$	$(6^2)^4 = 6^{2*4} = 6^8$
Producto de potencias con el mismo exponente.	El producto de potencias con el mismo exponente es una potencia con el mismo exponente y como base el producto de las bases. $X^m * Y^m = (X * Y)^m$	$2^3 * 4^3 = (2 * 4)^3$

Propiedad	*Exposición*	*Ejemplo*
Cociente de potencias con el mismo exponente.	El cociente de potencias es una potencia con el mismo exponente y con base el cociente de las bases. $X^m / Y^m = (X / Y)^m$	$6^3 / 2^3 = (6 / 2)^3 = 3^3$
Potencia de exponente negativo.	La potencia de exponente negativo es igual al inverso de la potencia, con exponente positivo. $X^{-m} = 1 / X^m$	$4^{-2} / 2 = 1 / 4^2$
Potencia de exponente racional.	La potencia de exponente racional es igual a una raíz, donde el denominador es el índice de la raíz y el numerador el exponente del radicando. $X^{m/n} = \sqrt[n]{X^m}$	$7^{4/3} = \sqrt[3]{7^4}$

RADICACION

es conocida como la operación contraria a la potenciación en donde se conoce el índice de la raíz y el radicando de este modo se puede encontrar un número que multiplicado el número de veces que enuncie el índice nos de como resultado el radicando.

Propiedades de la potencia

Operación	*Ejemplo*
Producto: $\sqrt[n]{a} * \sqrt[n]{b} = \sqrt[n]{a * b}$	$\sqrt[3]{4} * \sqrt[3]{6} = \sqrt[3]{24}$
Cociente: $\sqrt[n]{a} : \sqrt[n]{b} = \sqrt[n]{a / b}$	$\sqrt[3]{4} : \sqrt[3]{6} = \sqrt[3]{4 / 6}$
Potencia: $(\sqrt[n]{a})^m = \sqrt[n]{a^m}$	$(\sqrt[5]{4})^6 = \sqrt[5]{4^6}$
Simplificar: $(\sqrt[n]{a^n}) = a$	$(\sqrt[3]{2^3}) = 2$
Raíz de raíz: $(\sqrt[p]{\sqrt[n]{a}}) = \sqrt[n * p]{a}$	$(\sqrt[4]{\sqrt[2]{3}}) = \sqrt[8]{3}$
Introducir: $(a \sqrt[n]{a^n}) = \sqrt[n]{a^n * a} = \sqrt[n+1]{a^{n+1}}$	$(4 \sqrt[3]{4}) = \sqrt[3]{4^3 * 4} = \sqrt[3]{4^4}$

G R A C I A S

Línea de atención al ciudadano: 018000 910270
Línea de atención al empresario: 018000 910682

@SENAcomunica

www.sena.edu.co

GC-F-004v.06

El empleo es de todos

Mintrabajo

Análisis y Desarrollo de Sistemas de Información

SENA

Ciclo de vida del software

También conocido como (SDLC o Systems Development Life Cycle), es el proceso que se sigue para construir y hacer evolucionar un determinado software. El ciclo de vida permite iniciar una serie de fases mediante las cuales se procede a la validación y al desarrollo del software garantizando que se cumplan los requisitos para la aplicación y verificación de los procedimientos de desarrollo; para ello, se utilizan métodos del ciclo del software, que indican distintos pasos a seguir para el desarrollo de un producto.



A continuación, se indican cuáles son los elementos que integran un ciclo de vida:



Fases:

Una fase es un conjunto de actividades relacionadas con un objetivo en el desarrollo del proyecto. Se construye agrupando tareas (actividades elementales) que pueden compartir un tramo determinado del tiempo de vida de un proyecto. La agrupación temporal de tareas impone requisitos temporales correspondientes a la asignación de recursos (humanos, financieros o materiales).



Entregables:

Son los productos intermedios que generan las fases. Pueden ser materiales o inmateriales (documentos, software). Los entregables permiten evaluar la marcha del proyecto mediante comprobaciones de su adecuación o no a los requisitos funcionales y de condiciones de realización previamente establecido.

Las fases del modelo de ciclo del software son: planificación, análisis, diseño, implementación, pruebas y mantenimiento, las cuales se describen en la siguiente figura.

FASE PLANIFICACIÓN:

En esta primera fase se realiza el planteamiento del problema, se definen alcances y objetivos del software.

Objetivos: estudio de viabilidad, realizar planificación detallada.



FASE ANÁLISIS (definición de requisitos):

Esta fase busca definir los requisitos que son los que dirigirán el desarrollo del proyecto de software.

Objetivos: conocer los requisitos, asegurar que los requisitos son alcanzables, formalizar acuerdo con el cliente.



FASE DISEÑO:

En esta fase se estudian posibles opciones de implementación para el software que hay que construir, estructura general del mismo.

Objetivos: Identificar soluciones tecnológicas, asignar recursos materiales, proponer identificar y seleccionar, establecer métodos de validación, ajustar especificaciones.

FASE PRUEBAS:

Esta fase busca detectar fallos cometidos en las etapas anteriores para corregirlos.

Objetivos: Realizar los ajustes necesarios para corregir posibles errores o inconsistencias.

FASE MANTENIMIENTO:

En esta fase se realizan tres puntos referenciados: mantenimiento correctivo, mantenimiento adaptativo y mantenimiento perfectivo.

Objetivos: Operación asegurar que el uso del proyecto es el que se pretendía, mantenimiento.







Paradigmas de los modelos de ciclo de vida del software

- Con la finalidad de proporcionar una metodología común entre el cliente y la empresa de software, se utilizan los modelos de ciclos de vida o paradigmas de desarrollo de software para plasmar las etapas y la documentación necesaria, de manera que cada fase se valide antes de continuar con la siguiente.

- Un modelo de ciclo de vida de software es una vista de las actividades que ocurren durante el desarrollo de software e intenta determinar el orden de las etapas involucradas y los criterios de transición asociados entre estas.

- Existen modelos preestablecidos con los cuales se pude elaborar un proyecto; a continuación, se mencionan los diferentes paradigmas de modelos de ciclo de vida para desarrollar software.



Paradigma tradicional

Los paradigmas tradicionales se identifican, fundamentalmente, por ser lineales, es decir se trata de completar cada proceso de principio a fin hasta que quede listo para avanzar a la segunda fase del ciclo del software.

Si bien es verdad que las metodologías actuales están basadas en lo que fueron los paradigmas tradicionales, hoy en día se ha evolucionado, sin embargo, los paradigmas tradicionales se mantienen.



Desventaja:

Pérdida de tiempo si se encuentran errores en una fase avanzada porque al devolverse se debe pasar nuevamente por todas las fases y reestructurar de acuerdo con las modificaciones.



Paradigma orientado a objetos:

Las etapas de desarrollo de software en el paradigma orientado a objetos, se conforma principalmente por la creación de clases, análisis de requisitos y el diseño. Con este paradigma se pretende que el código fuente sea reutilizable para otros proyectos.



Paradigma de desarrollo ágil

El objetivo de este paradigma es el desarrollo de proyectos en poco tiempo, se simplifican procesos tediosos, se agilizan las fases del desarrollo y las interacciones se hacen en corto tiempo.

Una de las principales diferencias con los paradigmas anteriores es que el cliente se ve involucrado en el proyecto durante el desarrollo de este, así, el cliente sugiere mejoras, propone ideas y se mantiene al tanto del desarrollo del producto, a diferencia del paradigma tradicional y el orientado objeto donde el cliente únicamente está al principio.

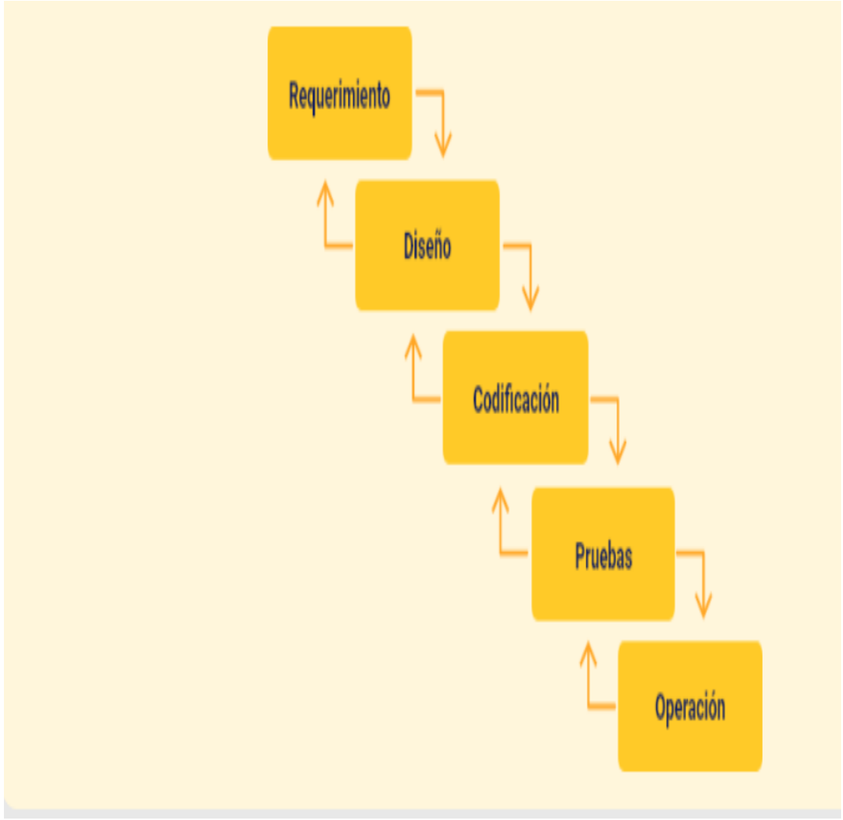


Figura 1. Modelo de cascada del ciclo de vida del desarrollo.

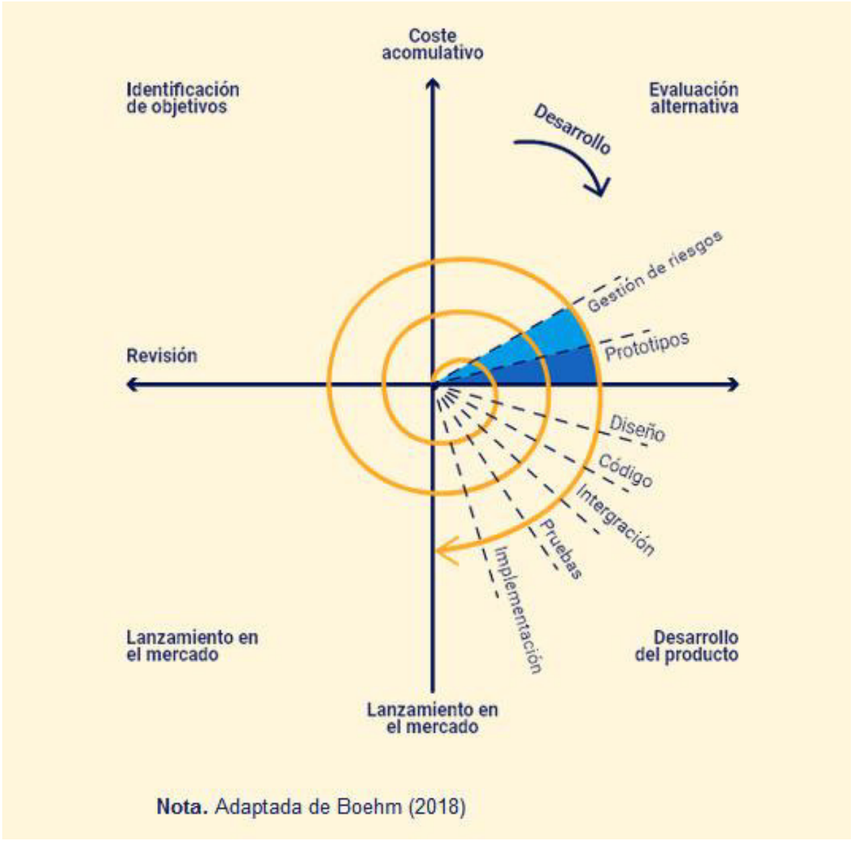


Figura 2. Modelo espiral del ciclo de vida del desarrollo.

- A continuación, se revisan los modelos del paradigma tradicional más utilizados.

Modelo interactivo o por prototipos.

Este modelo consiste en un procedimiento que permite al equipo de desarrollo diseñar y analizar una aplicación que represente el sistema que será implementado (McCracken y Jackson, 1982).

Objetivos

A Son un medio eficaz para aclarar los requisitos de los usuarios e identificar las características de un sistema que deben cambiarse o añadirse.

B Mediante el prototipo se puede verificar la viabilidad del diseño de un sistema.

Las etapas del modelo son:

1 Colecta y refinamiento de los requerimientos y proyecto rápido.

- Análisis.
- Especificación del prototipo.

2 Diseño rápido.

3 Construcción del prototipo.

4 Evaluación del prototipo por el cliente.

5 Refinamiento del prototipo.

- Diseño técnico.
- Programación y test.
- Operación y mantenimiento.

6 Producto de ingeniería.



Figura 3. Modelo de iterativo o por prototipos.

MANIFIESTO AGIL:

Los valores de la metodología Ágil son:

- Individuos e interacciones sobre procesos y herramientas.
- Software funcional sobre documentación completa.
- Colaboración con clientes sobre negociación de contratos.
- Respuesta al cambio sobre el seguimiento de un plan.

PRINCIPIO AGIL

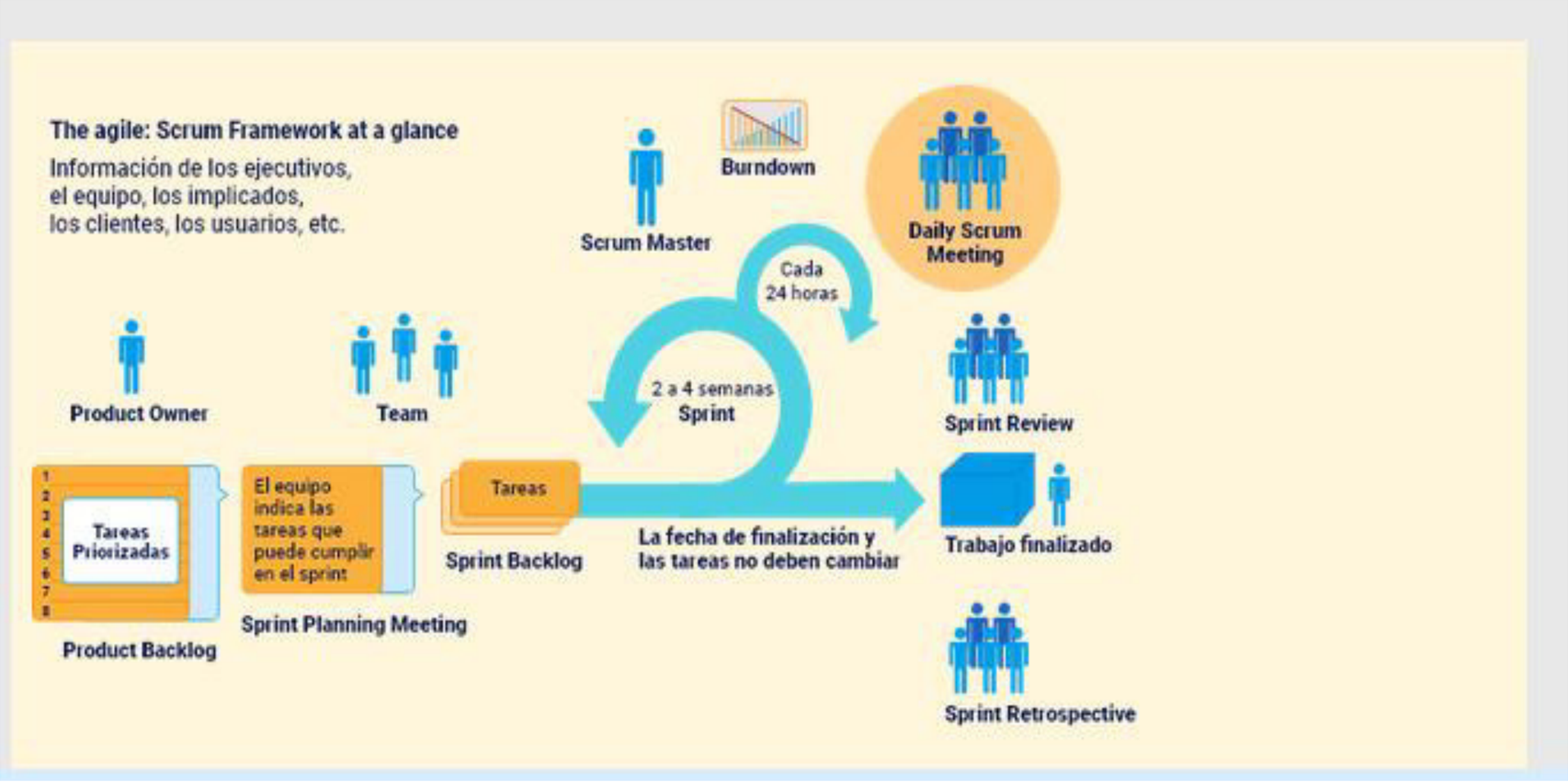
1. Nuestra mayor prioridad es satisfacer al cliente mediante la entrega temprana y continua de software con valor.
2. Aceptamos que los requisitos cambien, incluso en etapas tardías del desarrollo. Los procesos Ágiles aprovechan el cambio para proporcionar ventaja competitiva al cliente.
3. Entregamos software funcional frecuentemente, entre dos semanas y dos meses, con preferencia al periodo de tiempo más corto posible.
4. Los responsables de negocio y los desarrolladores trabajamos juntos de forma cotidiana durante todo el proyecto.
5. Los proyectos se desarrollan en torno a individuos motivados. Hay que darles el entorno y el apoyo que necesitan, y confiarles la ejecución del trabajo.
6. El método más eficiente y efectivo de comunicar información al equipo de desarrollo y entre sus miembros es la conversación cara a cara.

7. El software funcionando es la medida principal de progreso.
8. Los procesos Ágiles promueven el desarrollo sostenible. Los promotores, desarrolladores y usuarios debemos ser capaces de mantener un ritmo constante de forma indefinida.
9. La atención continua a la excelencia técnica y al buen diseño mejora la Agilidad.
10. La simplicidad, o el arte de maximizar la cantidad de trabajo no realizado, es esencial.
11. Las mejores arquitecturas, requisitos y diseños emergen de equipos auto-organizados.
12. A intervalos regulares el equipo reflexiona sobre cómo ser más efectivo para a continuación ajustar y perfeccionar su comportamiento en consecuencia.

Modelos del ciclo de vida del paradigma ágil:

Ventajas

- Gestión regular de las expectativas del usuario: los usuarios participan y proponen soluciones
- Resultados anticipados: no es necesario esperar hasta el final para ver resultados
- Flexibilidad y adaptación: se adapta a cualquier contexto, área o sector.
- Gestión sistemática de riesgos: los problemas son gestionados en el mismo momento de su aparición.



Modelo Scrum

ANTES DE INICIAR...

¿Qué es una metodología?

Es un conjunto de procesos, procedimientos, técnicas y/o herramientas que brindan una guía para el cumplimiento de metas u objetivos...

¿Qué es un Framework?

Es un conjunto estandarizado de conceptos, prácticas, herramientas y criterios para enfocar un tipo de problemática particular que sirve como referencia, para enfrentar y resolver nuevos problemas de índole similar.

¿QUÉ ES SCRUM?

Scrum es un marco de trabajo para el desarrollo y el mantenimiento de productos complejos.
Un marco de trabajo dentro del cual las personas pueden afrontar complejos problemas adaptativos, a la vez que entregan productos del máximo valor posible de forma productiva y creativa.
Con SCRUM abordaremos un proyecto y dividiremos su desarrollo para realizar entregas funcionales.
Scrum es:

- Ligero
- Fácil de entender
- Extremadamente difícil de llegar a dominar

Artefactos ::

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Diagrama de incremento



Ceremonias::

- Daily Standup.
- Sprint Retrospective.
- Global Retrospective



TERMINOLOGIA AGIL

- **Scrum Master** :: Coordinar el trabajo, permear la filosofía SCRUM al equipo y mantener un clima socioemocional atractivo (Mantener al equipo motivado).

- **Product Owner** :: Es el encargado de añadir elementos de trabajo al backlog.

- **Scrum Team** :: Son los encargados de agregar (o modificar) funcionalidades al proyecto, cumplen las tareas especificadas en backlogs.

- **Stake Holders** :: Evaluar el incremento de funcionalidad al final de cada iteración (Sprint).

TERMINOLOGIA AGIL

- **Backlog** :: Base de datos que almacena todo los requerimientos en un formato de historias de usuarios, ponderadas y priorizadas.

- **Sprint** :: Corresponde a un periodo de tiempo, durante el cual se desarrollan aquellas actividades del producto backlog que fueron seleccionadas (sprint backlog).

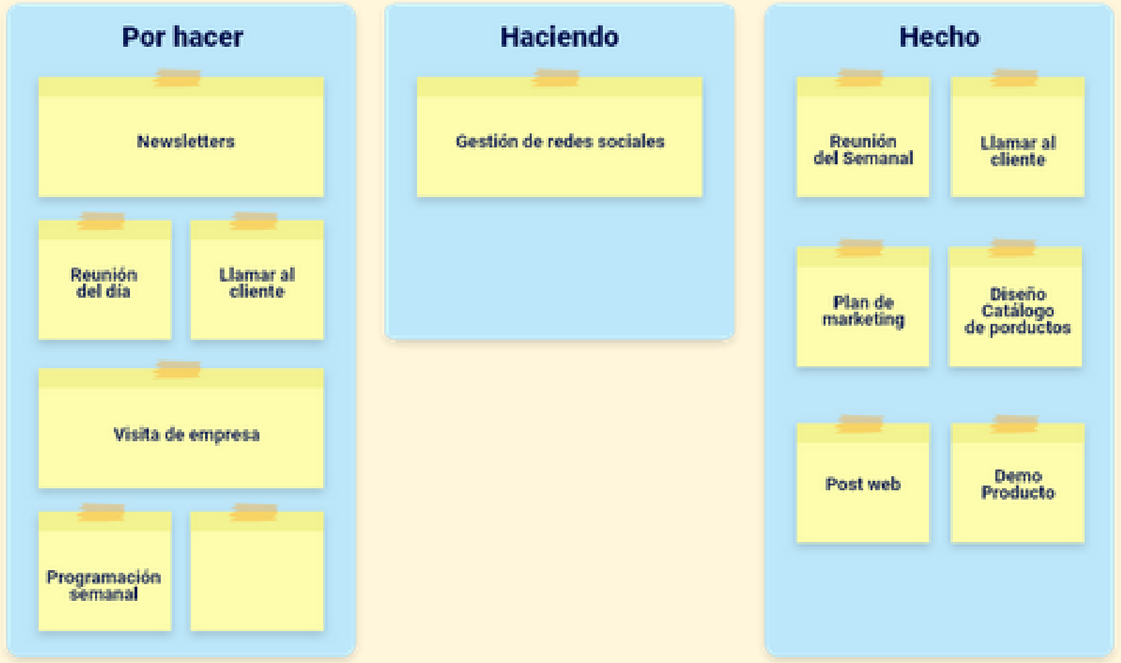
- **Restrocpetivas** :: Reuniones del equipo, con la finalidad de evaluar aspectos acontecidos durante el ciclo; se constituyen en la principal herramienta de gestión de conocimiento y aprendizaje de equipo.

- **Incremento de funcionalidad** :: Resultados finales de cada sprint y su aporte a la adición de funcionalidades (de forma incremental) al producto final.

Mediante la metodología japonesa Kanban se:

1. Define el flujo de trabajo.
2. Establecen las fases del ciclo de producción.
3. Stop Starting, start finishing.
4. Tiene un control.

Kanban.



Nota. Adaptada de Anderson.

POR HACER	EN CURSO 1 INCIDENCIA	LISTO ✓	CON PROBLEMAS
+ Crear incidencia	mockup proyecto COARF-1		

Ejemplo: Historia de Usuario

Como Neil Armstrong **Quiero** Un traje espacial **Para** dar un paseo por la superficie lunar
PRIORIDAD 10
TAMAÑO 15

CRITERIO DE ACEPTACIÓN
Dado un astronauta que se encuentra en un viaje a la luna **cuando** aluniza y desciende de la nave espacial **entonces** no se congela y puede respirar.

Referencias bibliograficas

https://agilemanifesto.org/iso/es/principles.html

https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Spanish-Latin-South-American.pdf

G R A C I A S

Línea de atención al ciudadano: 018000 910270
Línea de atención al empresario: 018000 910682

@SENAcomunica

www.sena.edu.co

JIRA Software:

Con Jira, los equipos pueden planificar, asignar, supervisar y gestionar el trabajo, así como elaborar informes al respecto. Crea hábitos entre los equipos en todos los ámbitos, desde el desarrollo de software ágil, pruebas y la atención al cliente. :

Planificación:
Cree historias de usuario e incidencias, planifica sprints y distribuya tareas entre el equipo de software de hasta 10 integrantes.

Supervisar:
Priorice y analice el trabajo de un equipo en su contexto y con una completa visibilidad.

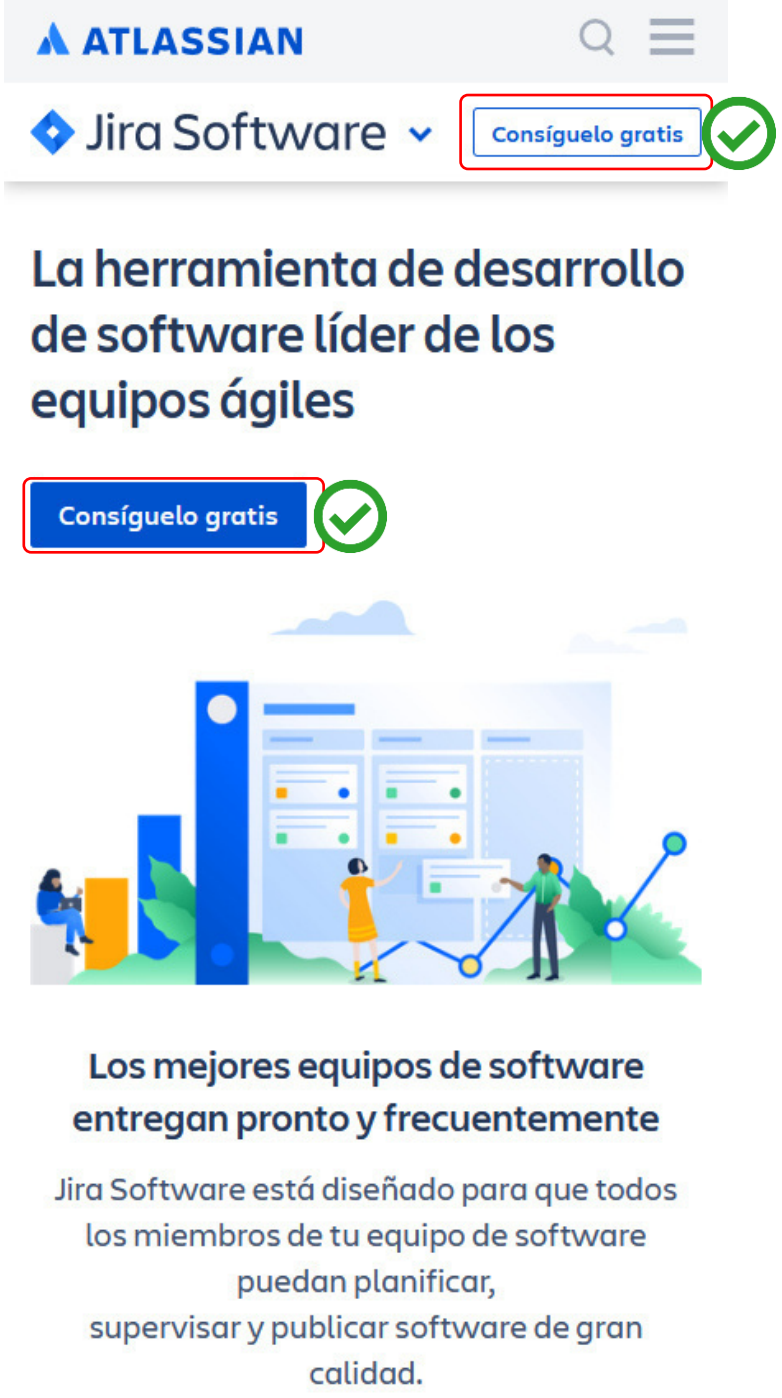
Informes:
Mejore el rendimiento del equipo con diferentes gráficos en tiempo real que el equipo puede generar y emplear para el mejoramiento continuo.

Registro:

Proceso de registro en la plataforma de **Jira Software, preferible usar correo @misena.edu.co**

Ingresar a la dirección:

https://www.atlassian.com/es/software/jira



Registro:


ATLASSIAN
Nuestros productos de la nube juntos incluso funcionan mejor.
Consigue otro gratuito
CADA PRODUCTO DEL PLAN FREE:
Admite hasta 10 usuarios o 3 agentes
Incluye 2 GB de almacenamiento
Ofrece soporte de la Comunidad
Siempre es gratuito, no se necesita tarjeta de crédito
¿Tienes un equipo más grande?
Comparar planes
SELECCIONASTE
Jira Software
Seguimiento de proyectos e incidencias
SELECCIONA UN SEGUNDO PRODUCTO
Confluence
Colaboración en documentos
Seleccionar
Agrega contexto a tus proyectos con una única fuente de información para los requisitos del producto, las notas de la versión y la documentación.
Jira Service Management
ITSM de alta velocidad
Seleccionar
Autoriza a los equipos de desarrollo y operaciones a colaborar a gran velocidad, de modo que puedan responder a los cambios empresariales y ofrecer experiencias de servicio rápidamente.
Siguiente
NO SE NECESITA TARJETA DE CRÉDITO

Registro:


Jira Software
Cloud Free
Empieza ya
Gratis para hasta 10 usuarios
Continuar con Google
o
Registrarse con el correo electrónico
ATLASSIAN
Más de 65 000 equipos de todo el mundo ya confían en esta solución
Square
Spotify
cisco
airbnb
Escala prácticas ágiles
Consolida los flujos de trabajo
Amplía la visibilidad
Planificación, supervisión y publicación

Aquí es donde se crea su espacio en la plataforma

Jira Software

Cloud Free



Más de 65 000 equipos de todo el mundo ya confían en esta solución

Square Spotify cisco airbnb

- ✓ Escala prácticas ágiles
- ✓ Consolida los flujos de trabajo
- ✓ Amplía la visibilidad
- ✓ Planificación, supervisión y publicación

Hola de nuevo, Hernan

Dirección de correo electrónico del trabajo *

Regístrate con una cuenta de Atlassian diferente

Solicita tu sitio *

.atlassian.net

Al hacer clic a continuación, aceptas las Condiciones de servicio de Atlassian Cloud y la Política de privacidad.

Aceptar

NO SE NECESITA TARJETA DE CRÉDITO

ATLASSIAN

Registro:

Te damos la bienvenida a Jira Software,

Si respondes a estas rápidas preguntas, nos ayudarás a personalizar tu experiencia. Mantendremos tu información segura, de acuerdo con lo establecido en nuestra política de privacidad.

¿En qué tipo de equipo trabajas?

Operaciones | Legal | Ventas

Servicio de atención al cliente | Soporte de TI

Desarrollo de software | Recursos humanos

Marketing | Finanzas

Otro

Saltar pregunta



Invitar a los compañeros de equipo

¡Reúne a tu equipo para el viaje!

Añadir dirección de correo electrónico

@example.com

Añadir dirección de correo electrónico

@example.com

Añadir dirección de correo electrónico

@example.com

Dejar que mis compañeros de equipo inviten a otras personas a nuestro sitio

Puedes modificar esta configuración en cualquier momento.

Continuar

Registro:



Recomienda un proyecto

Responde unas cuantas preguntas para que podamos recomendarte un tipo de proyecto que se adapte lo mejor posible a ti y a tu equipo.

Ayúdanos a configurar tu Jira

Soy nuevo en Jira.

Mi equipo es nuevo en metodologías ágiles.

Invertimos nuestro tiempo trabajando en las funcionalidades .

Tenemos un programa flexible para finalizar nuestro trabajo.

Omitir Siguiente

Registro:

Plantillas de proyectos

Desarrollo de software

PRODUCTOS

Jira Software

MÁS

Importar tu trabajo

Desarrollo de software

Planifica, monitoriza y publica software de gran calidad. Ponte manos a la obra en seguida con plantillas que se adaptan a la forma de trabajar de tu equipo. Además, contarás con integraciones para los equipos de DevOps que quieran conectar el trabajo en toda su cadena de herramientas.



Kanban RECOMENDADO

Visualiza tu proyecto y hazlo avanzar utilizando incidencias en un tablero lleno de posibilidades.



Scrum

Realiza un sprint hacia los objetivos de tu proyecto con un tablero, un backlog y una hoja de ruta.



Seguimiento de errores

Administra una lista de errores y tareas de desarrollo.

Registro:


1 Plantilla del proyecto
Scrum
Realiza un sprint hacia los objetivos de tu proyecto con un tablero, un backlog y una hoja de ruta.
r plantilla
2 Elegir un tipo de proyecto
Si decides cambiar de tipo de proyecto más adelante, tendrás que crear un proyecto nuevo.
Gestionados por el equipo
Configurado y mantenido por tu equipo.
Para equipos que quieren controlar sus propios procesos y prácticas de trabajo en un espacio independiente. Combina funciones de metodología ágil para respaldar a tu equipo a medida que creces en tamaño y complejidad.
Configuración simplificada
Ponte en marcha rápidamente con una configuración simplificada.
Cualquiera de tu equipo puede configurarlo y mantenerlo
Selecciona un proyecto gestionado por el equipo
Gestionados por la empresa
Configuración y mantenimiento a cargo de tus administradores de Jira
Para equipos que quieren trabajar con otros equipos en muchos proyectos de forma estándar. Fomenta y promueve las prácticas recomendadas y los procesos de la organización mediante una configuración común.
Configuración de los partners
Sácale partido a un control total con la configuración, personalización y flexibilidad de los partners.
Configuración y mantenimiento a cargo de tus administradores de Jira
Selecciona un proyecto gestionado por la empresa

Registro:

Crear proyecto

Nombre *

Estudios

Clave *

Plantilla

Scrum

Realiza un sprint hacia los objetivos de tu proyecto con un tablero, un backlog y una hoja de ruta.

Cambiar plantilla

Vincula el trabajo en todas tus herramientas

Sincroniza el trabajo desde otras herramientas para que tu equipo pueda acceder fácilmente al código, las implementaciones, la wiki y mucho más desde tu proyecto de Jira.

Siguiente

rrar



Conecta tu proyecto

Sincroniza el trabajo desde tus herramientas conectadas para que puedas acceder a todo desde tu proyecto de Jira. Siempre puedes añadir, eliminar o modificar estas conexiones más tarde. Más información

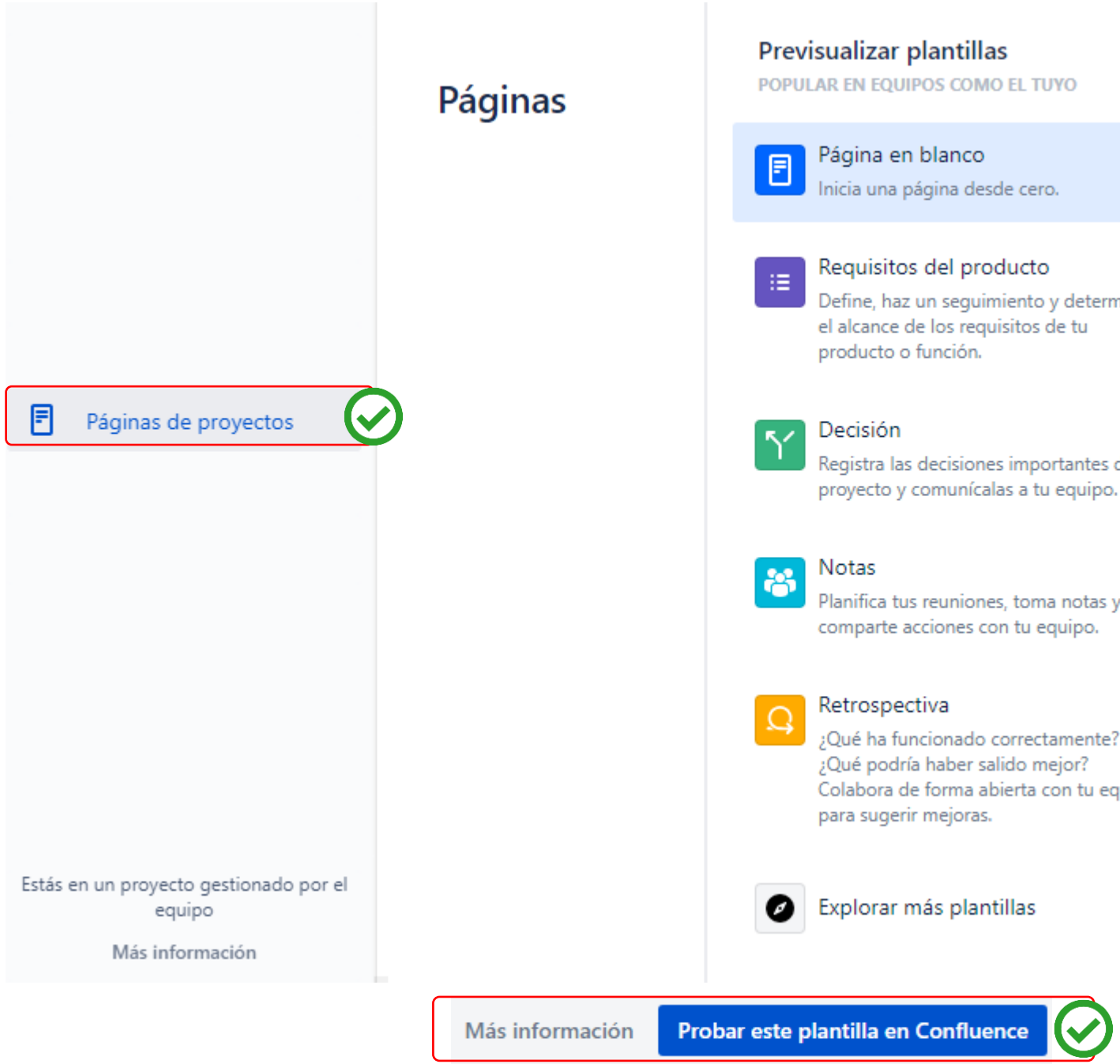
Todavía no has conectado ninguna herramienta

Para sincronizar el trabajo con este proyecto, primero deberás conectar las herramientas a tu sitio de Jira. Siempre puedes hacerlo más tarde.

Buscar herramientas para establecer la conexión

Ir al proyecto

Registro:


Páginas
Páginas de proyectos
Estás en un proyecto gestionado por el equipo
Más información
Previsualizar plantillas
POPULAR EN EQUIPOS COMO EL TUYO
Página en blanco
Inicia una página desde cero.
Requisitos del producto
Define, haz un seguimiento y determina el alcance de los requisitos de tu producto o función.
Decisión
Registra las decisiones importantes del proyecto y comunícalas a tu equipo.
Notas
Planifica tus reuniones, toma notas y comparte acciones con tu equipo.
Retrospectiva
¿Qué ha funcionado correctamente? ¿Qué podría haber salido mejor? Colabora de forma abierta con tu equipo para sugerir mejoras.
Explorar más plantillas
Más información
Probar este plantilla en Confluence

¿Qué es un diagrama de Gantt?

El diagrama de Gantt es una herramienta de gestión de proyectos en la que se recoge la planificación de un proyecto.

Normalmente tiene dos secciones: en la parte izquierda se incluye una lista de tareas y, en la derecha, un cronograma con barras que representan el trabajo. Los diagramas de Gantt también pueden incluir las fechas de inicio y de finalización de las tareas, los hitos, las dependencias entre tareas y las personas asignadas. Para cumplir con las demandas del desarrollo de software moderno, las herramientas de **hoja de ruta** como se llaman en Jira Software incluyen funciones como una estructura de tareas plegable y paneles de gestión de recursos.

Estas herramientas de hoja de ruta ayudan a los equipos a mantener una estrategia coherente en los proyectos a pesar de la naturaleza iterativa de los procesos de desarrollo de software.

¿Para qué se utiliza un diagrama de Gantt?

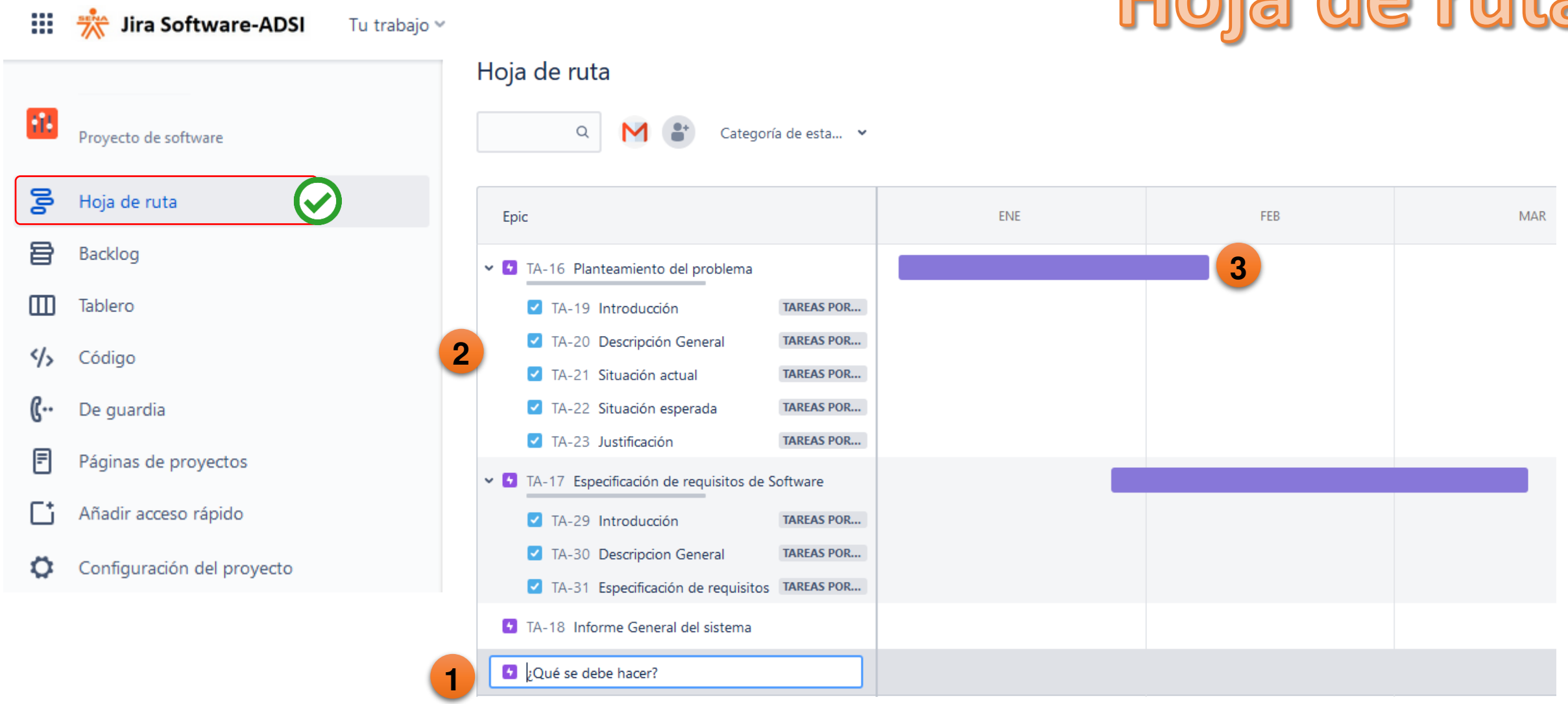
Los gestores de proyectos utilizan los diagramas de Gantt con tres fines principales:

Crear y gestionar un proyecto completo

Los diagramas de Gantt sirven para visualizar los componentes básicos de un proyecto y para organizarlo en tareas más pequeñas y gestionables. Las pequeñas tareas resultantes se programan en la línea de tiempo del diagrama de Gantt, junto con las dependencias entre las tareas, las personas asignadas y los hitos.

e-qüid
Soluciones inteligentes

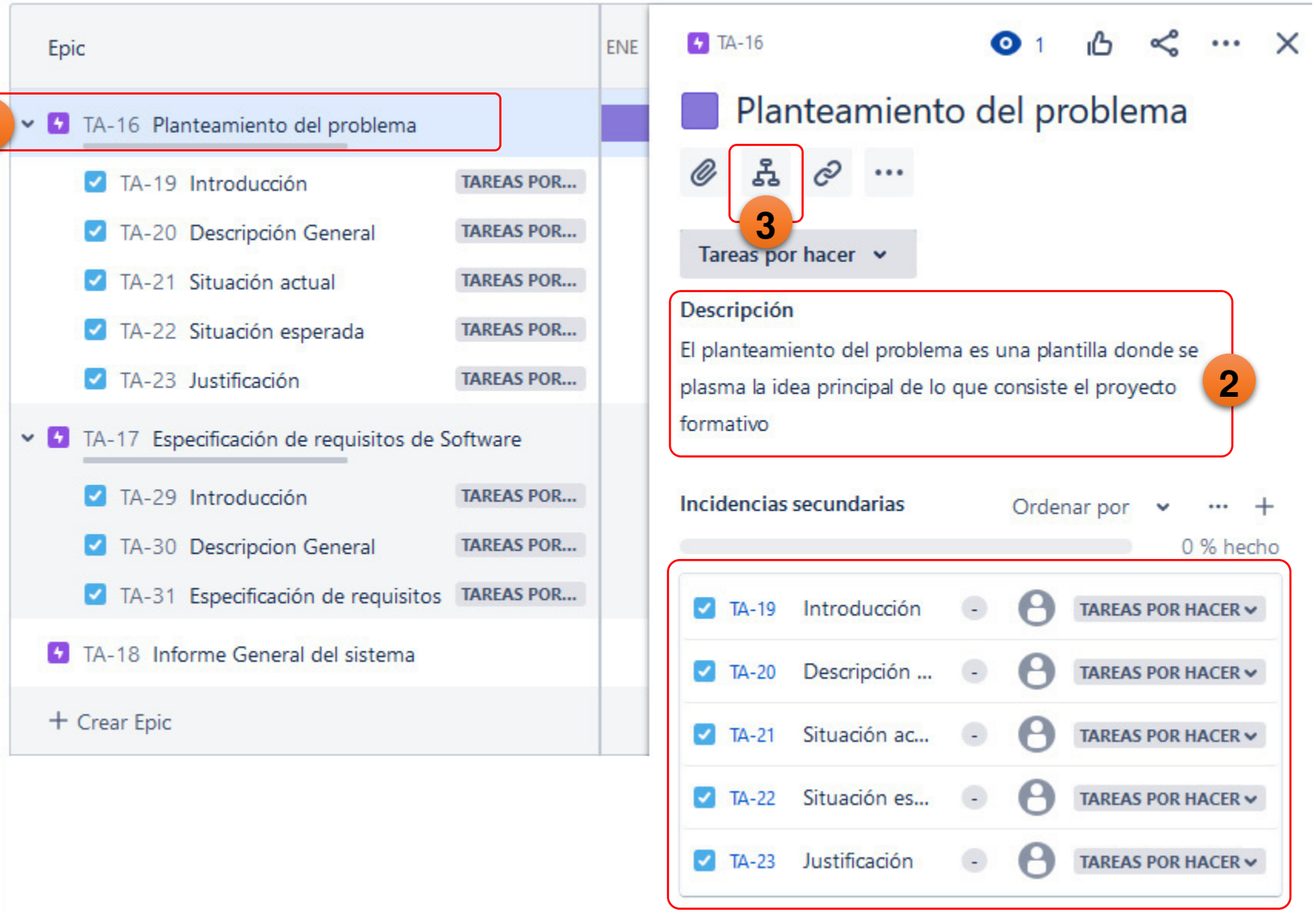
Hoja de ruta



1. 1: Cree las tareas mas grandes, en Jira se llaman Épicas
2. 2: A las épicas se le asignan tareas
3. 3: se puede definir el tiempo asignado a cada épica, haciendo clic sostenido

Detalles de la épica

Aplica también para historias de usuario y tareas



1. Clic sobre la épica, a la derecha de la pantalla se activa una sección para detalles como:
2. Descripción: cuadro de texto con el fin de detallar en que consiste la épica/tarea/historia de usuario.
3. Para asignar subtareas a una épica/historia/tarea

Las tareas de la épica/historia/tarea se agrupan

Detalles de las tareas.

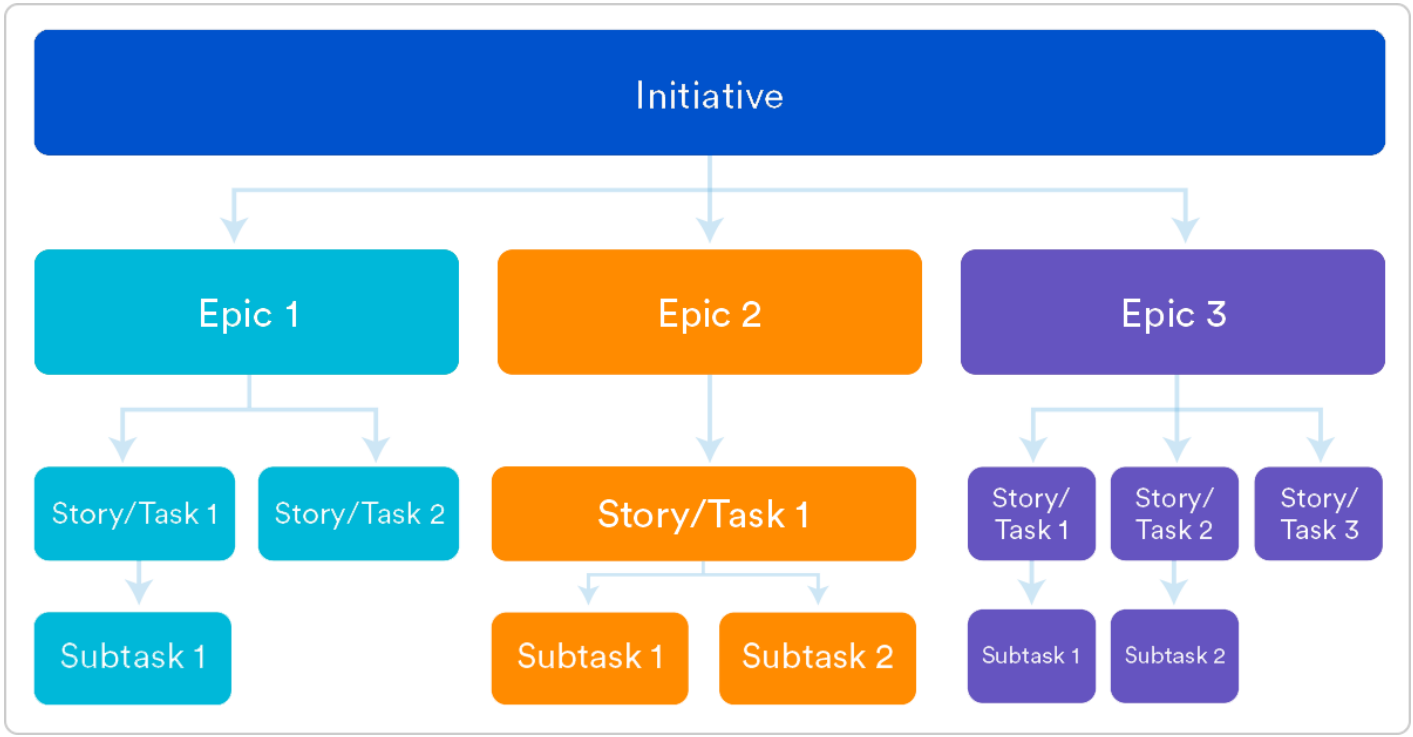


1. Sub tarea de una tarea: en el ejemplo observamos que la tarea TA-24 es una subtarea de la tarea TA-19.
2. Realice una descripción de la tarea, recuerde que esta tarea será asignada a alguien, y esa persona deberá saber en que consiste para poder realizarla.
3. Se selecciona a un integrante del equipo a quien s ele asignara la terea, o en la reunión diaria un integrante del equipo puede tomar la tarea a realizar.
4. Puntos de historia o estimado de dificultad de la tarea.
5. El informador es la persona que creo la tarea o incidente

Épicas e historias

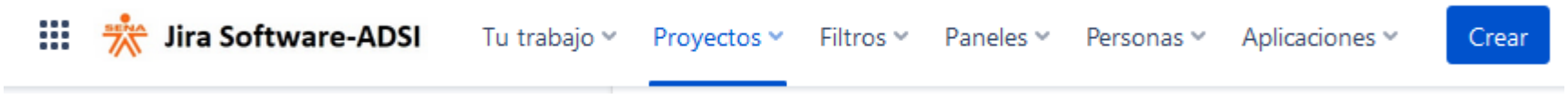
Ejemplos de una historia ágil:

- Los usuarios de iPhone necesitan acceder a una vista vertical de la alimentación en vivo cuando utilizan la aplicación móvil.
- Los usuarios de equipos de escritorio necesitan un botón de visualización en pantalla completa en la esquina inferior derecha del reproductor de vídeo.
- Los usuarios de Android deben estar vinculados al Apple Store.

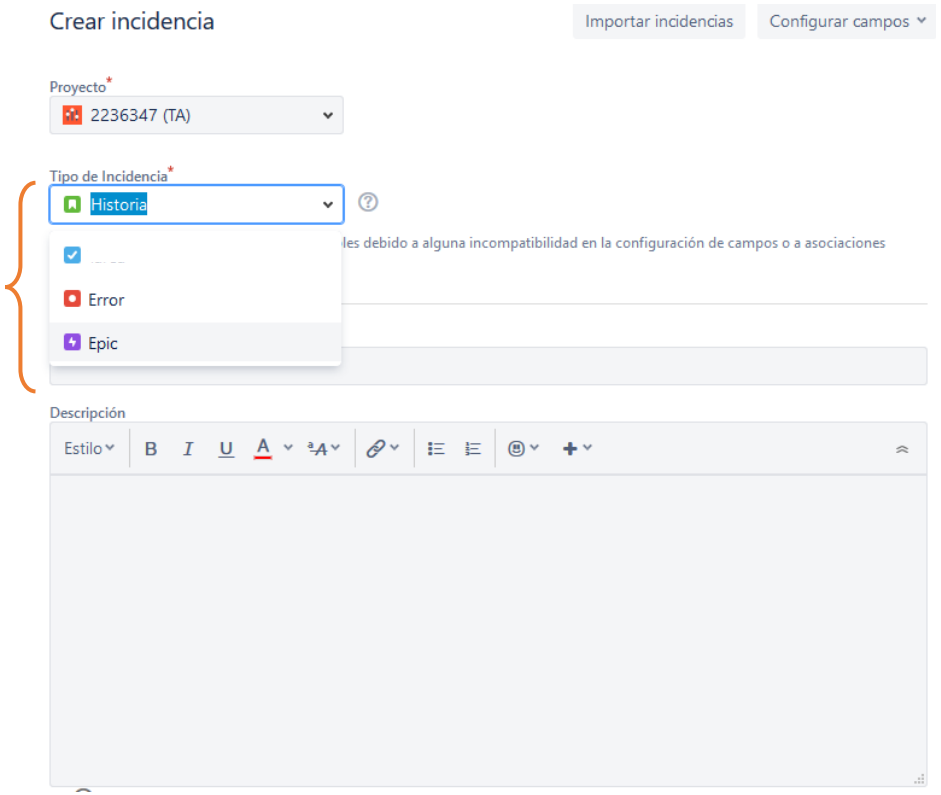


Las anteriores historias están relacionadas entre sí y podrían considerarse tareas independientes que conducen a la realización de un trabajo de mayor volumen (un epic o épica). En este caso, la épica podría ser **"mejorar el servicio de lanzamiento del primer trimestre"**.

Resumiendo



En la interfaz de jira en la parte superior todo el tiempo hay un botón azul que indica: Crear, al dar clic allí podemos crear todos los elementos de un proyecto: Épicas, Historias de usuario, tareas y errores



¿Qué son los sprints?

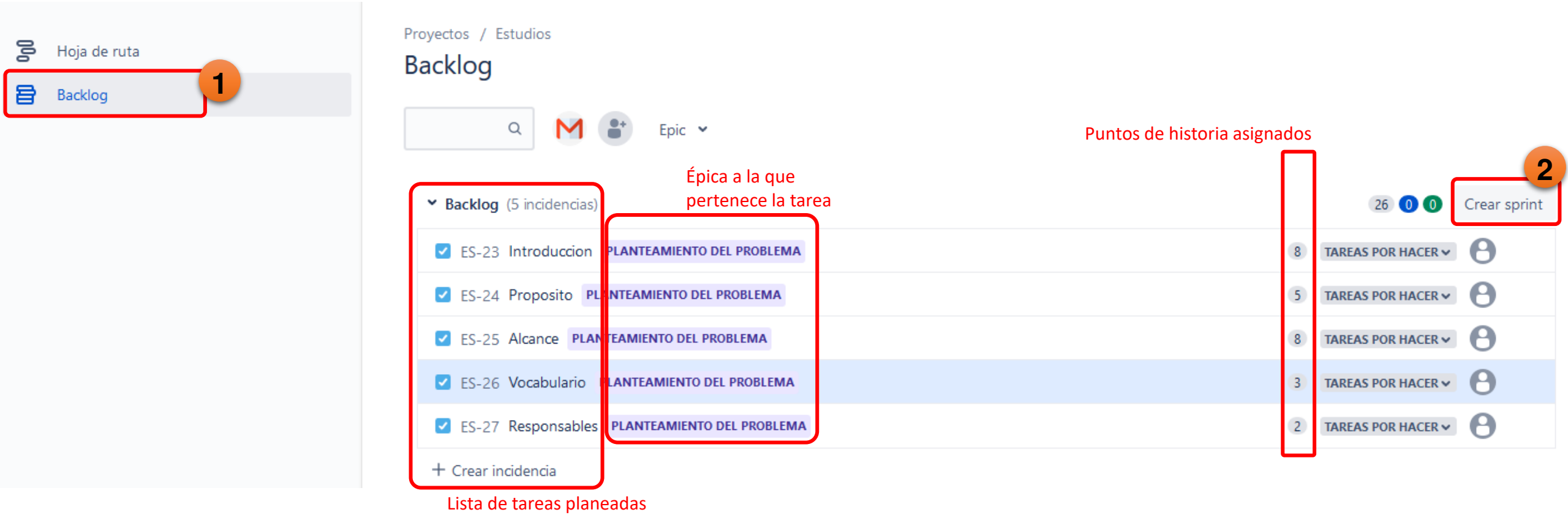
Un sprint es un período breve de tiempo fijo en el que un equipo de scrum trabaja para completar una cantidad de trabajo establecida. Los sprints se encuentran en el corazón de las metodologías scrum y ágil, y hacer bien los sprints ayudará al equipo ágil a lanzar mejor software con menos dificultades.

Muchos asocian los sprints de la metodología scrum con el desarrollo de software ágil, hasta tal punto que suelen pensar que las metodologías scrum y ágil son lo mismo, pero no es así. La metodología ágil constituye una serie de principios y la metodología scrum es un marco de trabajo para conseguir resultados.

e-qüid
Soluciones inteligentes

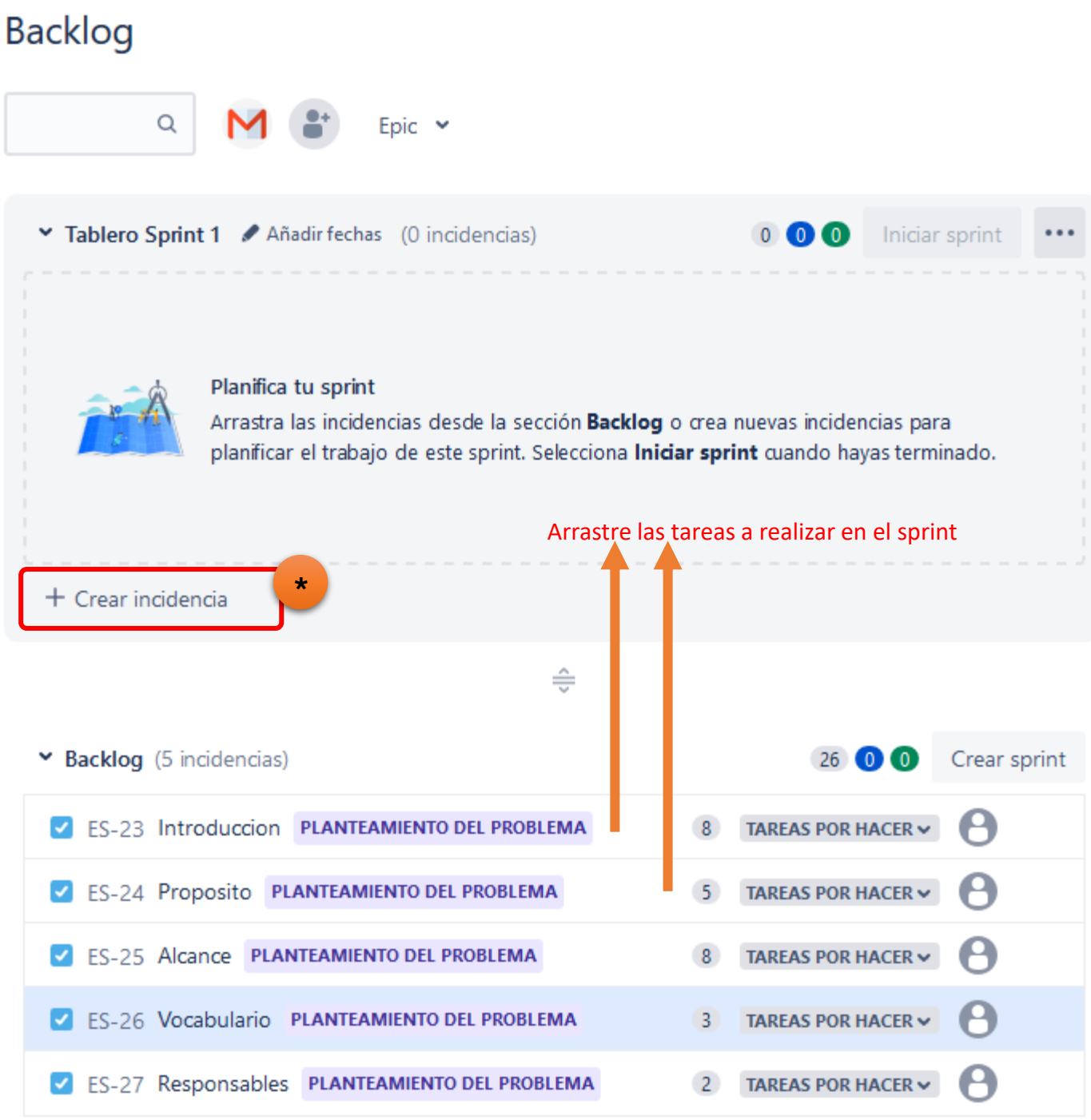
Crear un Sprint

Cuando ya se tienen las tareas a realizar durante el tiempo que dura el sprint y realizada la planeación del sprint se procede a crearlo desde las opciones de la izquierda en la opción Backlog, luego Crear sprint

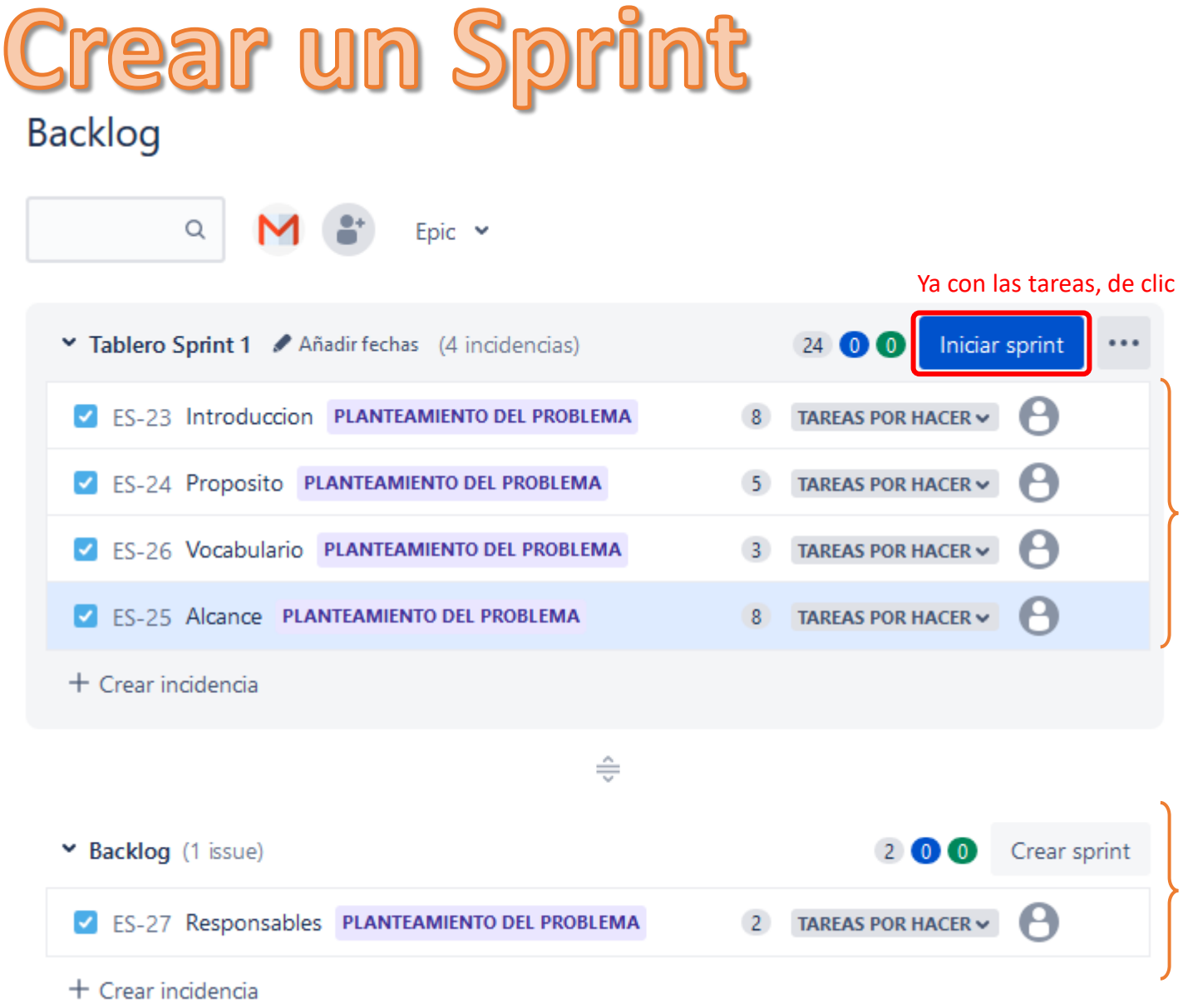


Crear un Sprint

La pantalla cambiara y lo que se debe hacer es arrastrar las tareas a realizar durante el sprint ala zona o parte superior, también hay una opción para crear directamente una incidencia (tarea, épica, historia de usuario o error), en el sprint



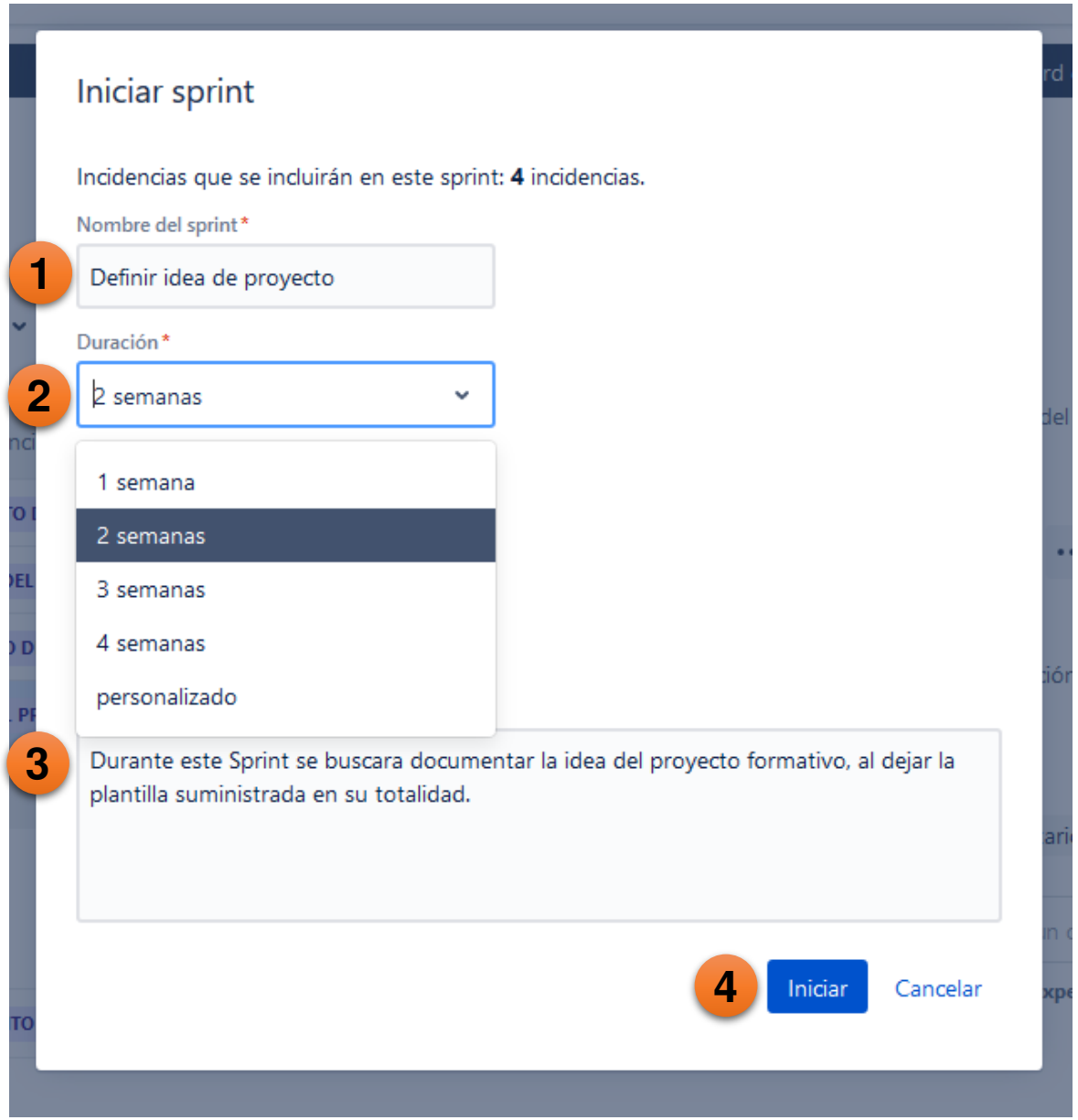
Crear un Sprint



Tareas a realizar durante el sprint planeado, es ideal que esta queden en el orden de prioridad de arriba abajo, siendo las que están arriba las que primero se deban hacer

Lista de tareas que quedan planeadas para otro sprint, tareas que por su prioridad pueden esperar

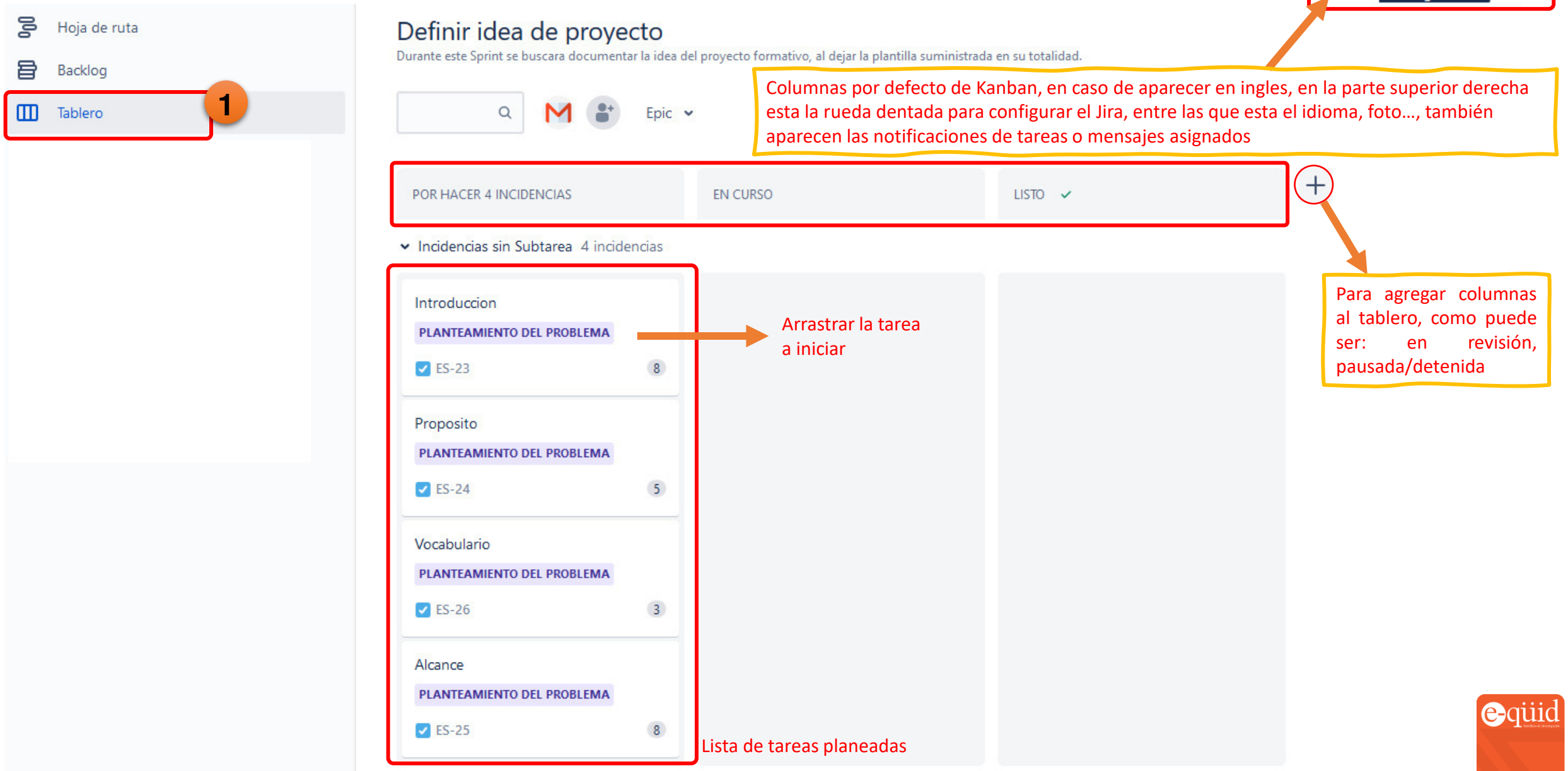
Crear un Sprint



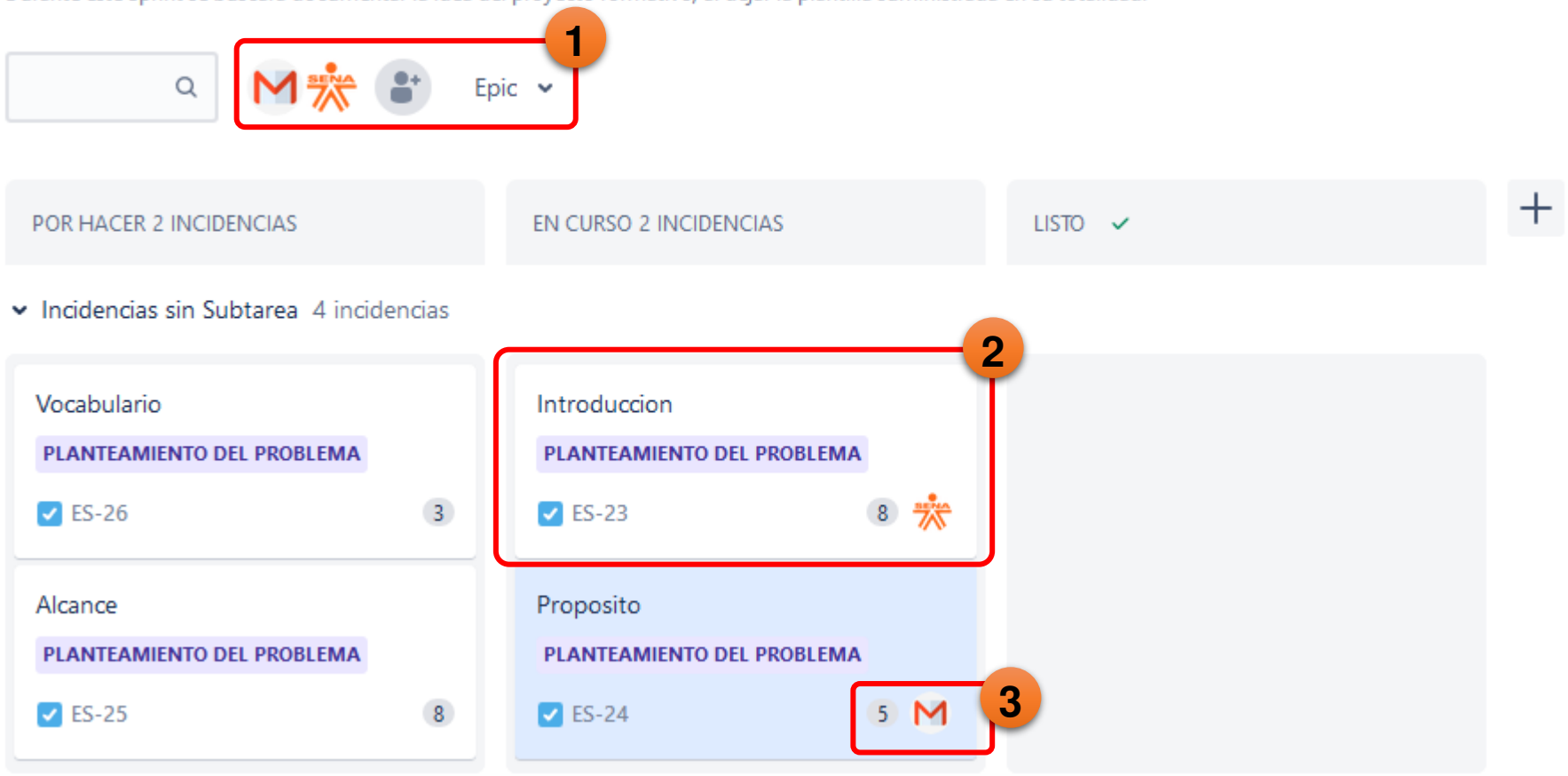
Al dar clic en iniciar sprint aparecerá una ventana emergente solicitando los siguientes datos:

1. Nombre del Sprint: Se puede personalizar y que este nombre tenga sentido
2. Duración del Sprint: Lista para seleccionar según lo planeado, ya sea 1,2,4 o semanas o personalizar la fecha de inicio y terminación especificando las horas
3. Objetivo del Sprint: Porque es importante realizar el sprint, es una descripción de lo que se quiere alcanzar.
4. Clic para crear el mismo y la plataforma a los segundos pasa al tablero Kanban

El tablero Kanban



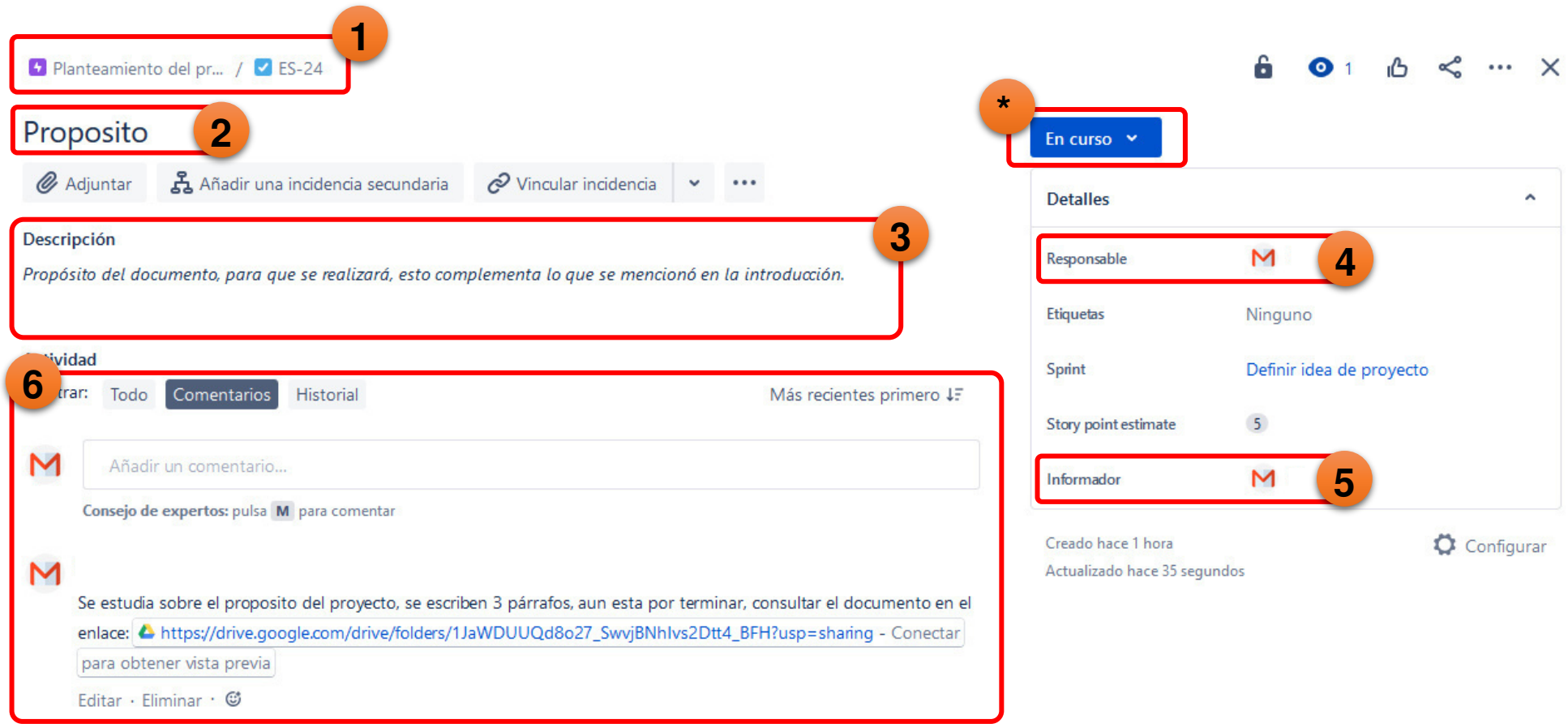
El tablero Kanban



En el tablero podemos identificar el nombre del Sprint y su objetivo, además de:

1. Personas que pertenecen al equipo
2. Tarea, que al dar clic sobre la misma aparece una ventana emergente que se explica en la siguiente pagina
3. Persona que tiene asignada la tarea o responsable de realizarla, una tarea solo puede ser asignada a un integrante del equipo

Documentar una tarea



En la ventana emergente aparecen los detalles de la tarea:

1. Código asignado y épica a la que pertenece
2. Nombre de la tarea
3. Descripción de la misma
4. Persona a la que le asignaron la tarea
5. Persona que creo la tarea.

6. Al dar clic en comentarios podemos escribir el avance realizado en la misma, se recomienda usar enlaces a documentos, también al finalizar la tarea documentar la misma

Terminando el Sprint



En el mismo tablero de Jira tipo Kanban, aparecen detalles del Sprint como los días que faltan para terminar o que han trascurrido (atrasados), al dar clic en la opción Terminar, aparecerá una ventana informando cuantas tareas se han terminado y cuales no, las tareas que no se han terminado se pueden pasar a otro sprint YA CREADO, o en su defecto egresan al backlog en el estado que estaban (por hacer / en curso).

Se supone que mientas el equipo esta trabajando en el tablero, el Product Owner sigue alimentando el Backlog para el siguiente sprint.

Documentando…

Este proceso se hace todo el tiempo y por cada integrante del equipo en la parte de “Comentarios”, el Product Owner cuando crea una tarea y la describe: aun así Jira posee plantillas para realizar el proceso como:

- Requisitos
- Actas o notas de reuniones
- Documento de retrospectiva
- Y muchas más…



Documentando...

Hoja de ruta

Backlog

Tablero

Páginas de proyectos

Opción para acceder a las plantillas

Páginas de proyectos

Actas

Acta del 20

Manual de usuario

Retrospectives

Documentos ya realizados en la plataforma, estos quedan disponibles y en algunos casos hasta agrupados

Vista previa de la plantilla

Requisitos del producto

Fill in project details in the table below. Type /date to quickly add the target release date, /jira to link to Jira epics or issues, and @mention functional owners to keep everyone on the same page.

Target release	
Epic	
Document status	DRAFT
Document owner	
Designer	
Tech lead	
Technical writers	
QA	

Objective

Provide context on this project and explain how it fits into your organization's strategic goals

Success metrics

List project goals and the metrics you'll use to judge its success

Goal	Metric
e.g., Simplify the user experience	e.g., Customer satisfaction score increases

Assumptions

List any assumptions you have about your users, technical constraints, or business goals (e.g., Most users will access this feature from a tablet)

•

Milestones

Use the roadmap planner (/roadmap) to help your team stay on track. To edit workstreams or dates, select the placeholder below and tap the pencil icon.

Crear una página

PLANTILLAS POPULARES

Página en blanco
Inicia una página desde cero.

Requisitos del producto
Define, haz un seguimiento y determina el alcance de los requisitos de tu producto o función.

Crear esta página en Confluence

Decisión
Registra las decisiones importantes del proyecto y comunícalas a tu equipo.

Notas
Planifica tus reuniones, toma notas y comparte acciones con tu equipo.

Retrospectiva
¿Qué ha funcionado correctamente?
¿Qué podría haber salido mejor?
Colabora de forma abierta con tu equipo para sugerir mejoras.

Más plantillas

Al seleccionar alguna el navegador se abrirá una nueva pestaña debido a que estos documentos quedan almacenados en otra plataforma llamada Confluence

GC-F-004v.06

El empleo es de todos

Mintrabajo

Análisis y Desarrollo de Sistemas de Información

SENA

Conceptos Integración Continua, DevOps, Versión final manual de configuración del sistema, Versión final Documento Informe General del sistema





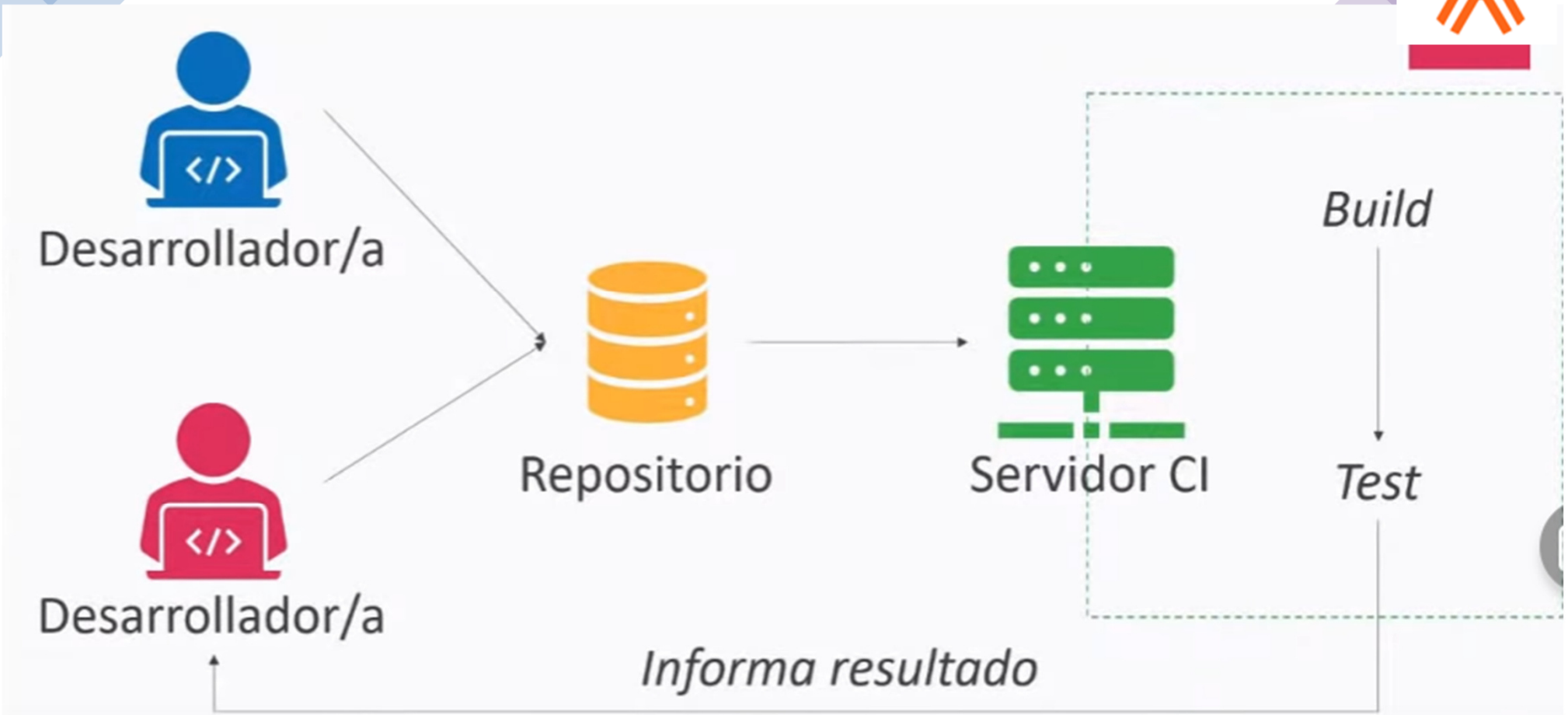
Esta foto de Autor desconocido está bajo licencia CC BY

INTEGRACIÓN CONTINUA

- La integración continua es una práctica de desarrollo de software mediante la cual los desarrolladores combinan los cambios en el código en un repositorio central de forma periódica, tras lo cual se ejecutan versiones y pruebas automáticas. La integración continua se refiere en su mayoría a la fase de creación o integración del proceso de publicación de software y conlleva un componente de automatización (p. ej., CI o servicio de versiones) y un componente cultural (p. ej., aprender a integrar con frecuencia). Los objetivos clave de la integración continua consisten en encontrar y arreglar errores con mayor rapidez, mejorar la calidad del software y reducir el tiempo que se tarda en validar y publicar nuevas actualizaciones de software.

Integración continua (CI) es una práctica de desarrollo de software, donde los miembros de un equipo integran su trabajo frecuentemente.

Martin Fowler


Desarrollador/a
Desarrollador/a
Repositorio
Servidor CI
Build
Test
Informa resultado

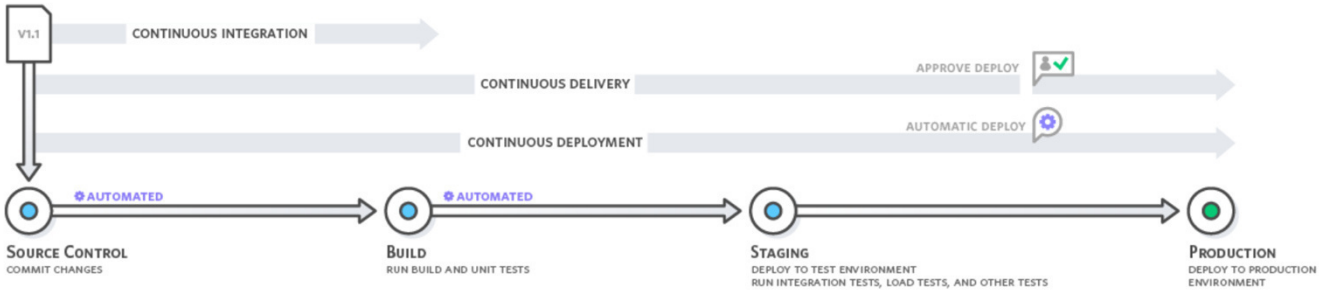
Integración continua

¿Por qué es necesaria la integración continua?

Anteriormente, era común que los desarrolladores de un equipo trabajasen aislados durante un largo periodo de tiempo y solo intentasen combinar los cambios en la versión maestra una vez que habían completado el trabajo. Como consecuencia, la combinación de los cambios en el código resultaba difícil y ardua, además de dar lugar a la acumulación de errores durante mucho tiempo que no se corregían. Estos factores hacían que resultase más difícil proporcionar las actualizaciones a los clientes con rapidez.

¿En qué consiste la integración continua?

Con la integración continua, los desarrolladores envían los cambios de forma periódica a un repositorio compartido con un sistema de control de versiones como Git. Antes de cada envío, los desarrolladores pueden elegir ejecutar pruebas de unidad local en el código como medida de verificación adicional antes de la integración. Un servicio de integración continua crea y ejecuta automáticamente pruebas de unidad en los nuevos cambios realizados en el código para identificar inmediatamente cualquier error.



Beneficios de la integración continua

Mejore la productividad de desarrollo

La integración continua mejora la productividad del equipo al liberar a los desarrolladores de las tareas manuales y fomentar comportamientos que ayudan a reducir la cantidad de errores y bugs enviados a los clientes.



Encuentre y arregle los errores con mayor rapidez

Gracias a la realización de pruebas más frecuentes, el equipo puede descubrir y arreglar los errores antes de que se conviertan en problemas más graves.



Entregue las actualizaciones con mayor rapidez

La integración continua le permite a su equipo entregar actualizaciones a los clientes con mayor rapidez y frecuencia.



¿Qué necesitas antes de empezar?

9

Que todo esté versionado

Build automatizado

Compromiso del equipo

Procedimiento

En la práctica, la integración continua se aplica del siguiente modo: un ingeniero debe desarrollar una función. Antes de comenzar a trabajar, se descargará la versión completa del código de la aplicación, la denominada línea principal. En esta versión local, también llamada copia de trabajo, será sobre la que trabaje. Cuando haya concluido su tarea, probará el programa, solucionará los posibles errores y podrá volver a cargar la nueva versión en la línea principal.

No obstante, este ingeniero no trabaja solo. Mientras desarrollaba su tarea, otros integrantes del equipo han realizado las suyas y cada uno de ellos tendrá una versión diferente del software en su equipo. Asimismo, probablemente la versión de la línea principal también haya sido modificada por otros desarrolladores en este lapso de tiempo, por lo que tendrá que actualizar su copia local. Si surge algún problema, será su responsabilidad solucionarlo. A continuación, integrará el código en la línea principal y probará de nuevo el programa. Solo cuando no se vuelva a producir ningún error, lo cual podría ocurrir si no ha actualizado correctamente su copia local, habrá concluido el proceso y podrá dedicarse al desarrollo de la siguiente tarea.

Condiciones para que funcione bien

- *Hacer check-in (commit, push, etc) al menos una vez al día.*
- *Crear una suite de pruebas automatizada.*
- *El build debe ser rápido.*
- *Nada es más importante que arreglar un build roto.*

Comportamiento

Cuando se trabaja de este modo, deben acatarse una serie de reglas. En la mayoría de las ocasiones, los programadores se rigen por los principios que Martin Fowler describió para llevar a cabo con éxito una integración continua. En primer lugar, se ha de garantizar que todos los implicados se encuentran al mismo nivel, y que no hay nadie cuyo comportamiento pueda causar problemas.

- Un único código fuente
- Automatizar la compilación del proyecto
- Sistemas que realizan sus propias pruebas
- Integración diaria
- Main line operativa
- Reparación inmediata
- Integración rápida
- Pruebas en una réplica del entorno de producción
- Accesibilidad
- Buena comunicación
- Despliegue automatizado

Ventajas e inconvenientes de la continuous integration

Ventajas	Inconvenientes
Detección temprana de errores	Cambio de procesos habituales
Comunicación constante	Precisa servidores y entornos adicionales
Evita una integración final de gran envergadura	Elaboración de un plan de pruebas propio
Registro exacto de las modificaciones	Puede derivar en demoras cuando varios desarrolladores intentan integrar sus códigos al mismo tiempo
Disponibilidad constante de una versión funcional y actualizada	
Fomenta el trabajo minucioso	

Selección de herramientas de integración continua

En principio, la integración continua se puede aplicar sin necesidad de utilizar herramientas específicas, ya que todas las fases pueden llevarse a cabo de forma manual, pero esto requeriría mucho tiempo y disciplina. Con ayuda de las herramientas justas, se puede facilitar el trabajo. Estas herramientas suelen proveer un servidor y ayudan en la compilación del proyecto y en el control de versiones.

- Jenkins
- Travis CI
- Bamboo
- Gitlab CI
- CircleCI
- CruiseControl
- Codeship
- TeamCity



Referencias bibliograficas

https://aws.amazon.com/es/devops/continuous-integration/

https://www.ionos.es/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/integracion-continua/

GC-F-004v.06

El empleo es de todos

Mintrabajo

Análisis y Desarrollo de Sistemas de Información

SENA

Aplicar las técnicas de recolección de datos, diseñando los instrumentos necesarios para el procesamiento de información, de acuerdo con la situación planteada



Datos

DATOS

- Es un conjunto: discreto, de factores objetivos sobre un hecho real o bien un registro de transacciones que por sí mismo tiene poca o ninguna relevancia o propósito.

- Un dato es un símbolo o símbolos que describen condiciones, hechos, situaciones o valores.

- Un dato puede significar un número, una letra, un signo ortográfico o cualquier símbolo que represente una cantidad, una medida, una palabra o una descripción. Tienen la capacidad de asociarse dentro de un contexto para convertirse en información. Por si mismos los datos no tienen capacidad de comunicar un significado y por tanto no pueden afectar el comportamiento de quien los recibe.

- Para que un dato sea útil debe convertirse en información, de tal manera que ofrece un significado, conocimiento, ideas o conclusiones.



TIPOS DE DATOS

Cuantitativos

Son aquellos que se pueden contar o medir, ejemplo:
Edad,
peso, fecha de transacción.

- Asociados con números
- Se implementan cuando los datos son numéricos.
- Los datos recolectados pueden ser analizados estadísticamente.

Los datos cuantitativos son rápidos y económicos de recopilar, fáciles de analizar y se pueden visualizar en gráficos, diagramas y tablas. Facilitan que las partes interesadas conozcan los números asociados al negocio para hacer estimaciones. Con ellos se realizan conjeturas para entender realmente el valor que aportan.

Cualitativos

No se pueden contar, ni medir. Ejemplo: sexo, descripción de un artículo, nombre.

- Asociado a los detalles
- Se implementan cuando los datos pueden ser segregados en grupos bien definidos.
- Los datos recogidos solo pueden ser observados y no evaluados

Los datos cualitativos de calidad son muy importantes, ya que nos ayudan a comprender el «¿por qué?» detrás del comportamiento de un usuario. Pueden ayudar a pintar una imagen completa de la persona y nos ayudan a generar empatía con ella. Valoramos cómo razona o piensa, lo que siente y probablemente qué necesita.



Imagen tomada de https://www.questionpro.com/es/cualitativa-vs-cuantitativa.html

DATOS -> INFORMACIÓN -> CONOCIMIENTO

Integridad de los datos

Significa que todos los datos requeridos para responder a una pregunta específica están disponibles.

Por ejemplo, un marcador de un partido de futbol, debe incluir el marcador de goles de los dos equipos, si se anuncia el marcador de un solo equipo este será incompleto y no tendría sentido.

Los datos pueden ser: inequívocos cuando el contexto no es claro. Por ejemplo, la expresión 2-x puede parecer:
•"La cantidad 2 menos la cantidad desconocida llamada x" para un estudiante de algebra.
•Puede significar "2 barra x" a un vaquero que marca ganado.

Tenemos que conocer el contexto de estos símbolos antes de poder conocer su significado..

Operaciones Sobre los datos

- **Captura:** se registran los datos antes de ser procesados. Puede ser manual o mediante cualquier dispositivo de entrada directa (teclado, caja registradora, lector óptico, captación sonora).
- **Validación**: se verifican y corrigen los datos durante la captura o después de ésta con la finalidad de minimizar el número de errores cometidos en su trascripción. Verifica que los datos capturados cumplan con ciertos parámetros previamente establecidos para el control de los mismos desde el punto de vista de su consistencia.
- **Almacenamiento**: se guardan los datos previamente capturados para su conservación en cualquier dispositivo físico (papel, magnético, microfilm, etc.)
- **Recuperación**: se logra el acceso posterior a los datos almacenados.
- **Reproducción**: se copian o trasladar los datos de un dispositivo a otro. Ejemplo: impresión de un
- documento, envío por internet,
- etc.

DATOS -> INFORMACIÓN -> CONOCIMIENTO

Procesamiento de los datos

Son las acciones sobre cualquier tipo de datos, para luego obtener información oportuna y útil en el logro de un mayor control y mejor toma de decisiones.
Se pueden clasificar una serie de pasos. A continuación se describen los pasos.

1. **Entrada:** Registro de datos en un medio adecuado para su manejo y procesamiento.
2. **Proceso:** Pueden organizarse de diferentes maneras:
    - Clasificación: Establecer un orden lógico para los datos según uno de sus atributos. Ejemplo: número de cédula, apellido, nivel de ventas, etc.
    - Agrupación: Consiste en separar sistemáticamente los datos por categorías. Ejemplos: tipo de productos, departamentos, rangos, etc.
    - Cálculos: Se refieren a los procesos aritméticos (+, -, * y /) y operaciones lógicas para convertir los datos en una forma significativa.
    - Síntesis: Consiste en sustituir grandes volúmenes de datos en información más fácil de interpretar. Ejemplos: gráficos de barras, líneas, tablas, etc.
3. **Salidas y/o resultados:** Información procesada que se obtiene del ciclo de procesamiento de datos en un medio de salida (papel o dispositivo magnético).
4. **Evaluación de resultados:** análisis las salidas de acuerdo a los objetivos y metas. De acuerdo con esto se puede ejercer nuevas acciones sobre los datos de entrada, en caso de ser necesario.

DATOS -> INFORMACIÓN -> CONOCIMIENTO

Concepto de Información

Se define como “un mensaje, normalmente bajo la forma de un documento o algún tipo de comunicación audible, gráfica o visible, que tiene un emisor y un receptor;
capaz de impactar sobre sus juicios de valor y comportamiento al proporcionar ciertas diferencias en
su interior o exterior. “ [3].
Es una colección de hechos significativos pertinentes, para una organización. Se puede afirmar que información
es un conjunto de datos significativos y pertinentes que describan sucesos o entidades.

Características de la información

Se clasifican según:

- **Significado (semántica):** ¿Qué quiere decir?
- Importancia (relativa al receptor): ¿Trata sobre alguna cuestión importante?
- **Vigencia (en la dimensión espacio-tiempo):** ¿Es actual o desfasada?
- **Validez (relativa al emisor):** ¿El emisor es fiable o puede proporcionar información no válida (falsa)?
- **Valor (activo intangible volátil):** ¿Resulta útil para el destinatario?

DATOS -> INFORMACIÓN -> CONOCIMIENTO

DIFERENCIAS ENTRE DATO E INFORMACIÓN

Los Datos a diferencia de la información son utilizados como diversos métodos para comprimir la información a fin de permitir una transmisión o almacenamiento más eficaz.

- La cantidad de información de un mensaje puede ser entendida como el número de símbolos posibles que representan el mensaje. Los símbolos que representan el mensaje no son más que datos significativos.
- La información es un mensaje con un contenido determinado emitido por una persona hacia otra y, como tal, representa un papel primordial en el proceso de la comunicación, a la vez que posee una evidente función social.

A diferencia de los datos, la información tiene significado para quien la recibe, por eso, los seres humanos siempre han tenido la necesidad de cambiar entre sí información que luego transforman en acciones.
La información es, entonces, conocimiento basado en los datos, a los cuales mediante un procesamiento, se les ha dado significado, propósito y utilidad.

Una empresa de telefonía celular recibe los siguientes datos cada mes entre varios documentos de sus clientes:
7684444, Pedro Martínez, marzo 5 de 2012, abril 4 de 2012, abril 25 de 2012, 3005763812, 65000, Calle 4 No. 2-80, Popayán.
De este modo, cada dato por sí solo, no nos dice nada, por ello tienen que pasar por un proceso (análisis, ordenamiento, agregado, etc.), el cuál le da sentido a los datos anteriores:

Referencias bibliograficas

Senn, James. (1986). Sistemas de información para la administración. Editorial Iberoamericana.

Gispert , Carlos.”Enciclopedia Autodidáctica Interactiva “. Sexta Edición, Océano, pp.1540 Tomo 6, México, 2002.

“Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado”. Séptima edición, Selecciones del Reader´s Digest, pp.1050, México, 2000.

http://www.ucla.edu.ve/dac/departamentos/informatica%20I/sesion%20no.%201.pdf