MANUALES DE LA APLICACIÓN

Programa: ANÁLISIS Y DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

Duración estimada de estudio (horas): 70 horas

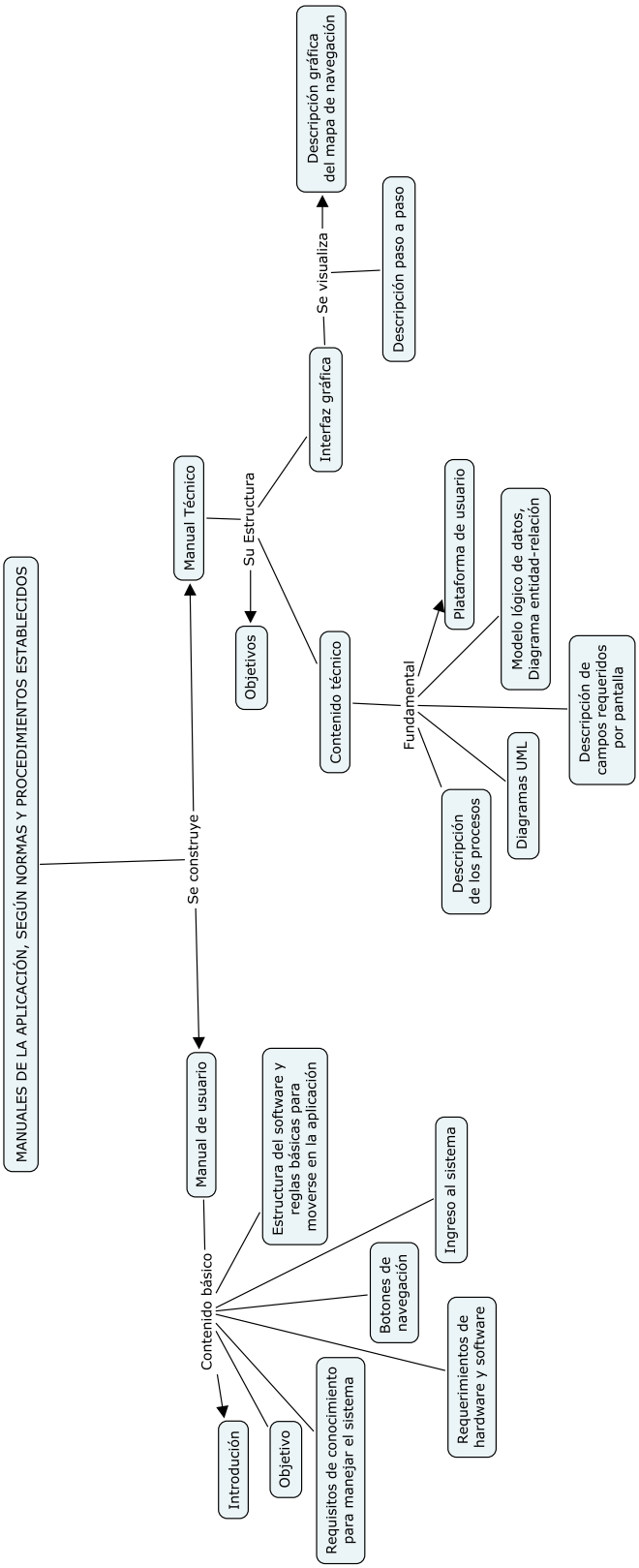
Estructura de contenidos

Mapa conceptual 3
Introducción 4
1.MANUAL DE USUARIO 5
1.1.Componentes 5
1.1.1. Objetivo.....5
1.1.2. Requisitos de conocimiento para manejar el sistema 6
1.1.3. Requerimientos de hardware y software 6
1.1.4. Estructura del software y reglas básicas para moverse en la aplicación 7
1.1.4.1. Ingreso al sistema 7
1.1.4.2. Interfaz gráfica 7
1.1.4.3. Mapa de navegación 7
1.1.4.4. Descripción.....8
2. MANUAL TECNICO.....9
2.1. Componentes 9
2.1.1. Objetivos general y especificos.....9
2.1.2. Contenido técnico.....10
2.1.2.1. Descripción de los procesos 10
2.1.2.2. Diagramas UML.....10
2.1.2.3. Descripción de campos requeridos por pantalla.....11

2.1.2.4. Modelo lógico de datos, diagrama entidad-relación. 11
2.1.3. Plataforma de usuario. 11
2.1.4. Interfaz Gráfica 12
2.1.4.1. Mapa de navegación 12
2.1.4.2. Descripción paso a paso 12
Recursos Bibliográficos 13
Glosario 14

Mapa Conceptual

Manuales de la Aplicación





Introducción

Para trabajar este tema, es fundamental tomar como referente el término Manual, donde la Real Academia de la Lengua lo define, Manual , Libro en que se compendia lo más sustancial de una materia., aunque nosotros no hablamos de materia, como tal, este término si es aplicado a nuestro Sistema de Información, "Compendio de lo más sustancial de nuestro sistema de información"

En este objeto de Aprendizaje se relacionaran algunos de los aspectos básicos que se deben tener en cuenta al momento de construir el manual de Usuario y el manual técnico.

1. MANUAL DE USUARIO



Este manual busca explicar paso a paso cada una de las operaciones que se pueden realizar en la aplicación, es un manual muy gráfico, con lenguaje de fácil interpretación; y se construye de tal manera, que sea de fácil comprensión para los "usuarios finales" de la aplicación.

Se espera despejar todas las dudas del lector y que al final el usuario logre manejar la aplicación correctamente.

1.1. Componentes

Algunos de los ítems que se deben relacionar en este manual son:

1.1.1. Objetivo

Realizar un documento que sirva de guía al usuario, en el que se muestren las diferentes funcionalidades de la aplicación y que este logre manipular la herramienta correctamente.

1.1.2. Requisitos de conocimiento para manejar el sistema

En este apartado se deben indicar si los usuarios que van a manejar el sistema, requieren conocimientos técnicos particulares, como algunos de los que se listan a continuación:

- Informática básica
- Sistemas operativos
- Conocer las políticas de seguridad de la institución como por ejemplo, las políticas de ingreso, validación de usuarios y manejo de contraseñas

Estos también se pueden estructurar por perfiles de usuario.

1.1.3. Requerimientos de hardware y software

Es necesario indicar las especificaciones técnicas del hardware y software que se deben utilizar para que el sistema funcione adecuadamente, estas especificaciones ya fueron definidas en los documentos de diseño y validadas posteriormente durante el proceso de construcción de la aplicación.

En cuanto al Hardware se pueden indicar los requerimientos mínimos, los recomendados y los óptimos.

En cuanto a los requerimientos de Software, se debe aclarar si hay limitaciones en cuanto al sistema operativo, el gestor de bases de datos (Se debe mencionar el SMBD en el que se construyó la base de datos de la aplicación) y las demás herramientas necesarias para el buen funcionamiento del Sistema de Información, un ejemplo de estas herramientas adicionales podía ser la máquina virtual de JAVA, para el caso de las aplicaciones desarrolladas en JAVA.

Si nuestro cliente, maneja varias versiones de sistemas operativos se debe dejar estipulado lo necesario para realizar la instalación y configuración sobre cada una de las versiones de sistemas operativos.

1.1.4. Estructura del software y reglas básicas para moverse en la aplicación

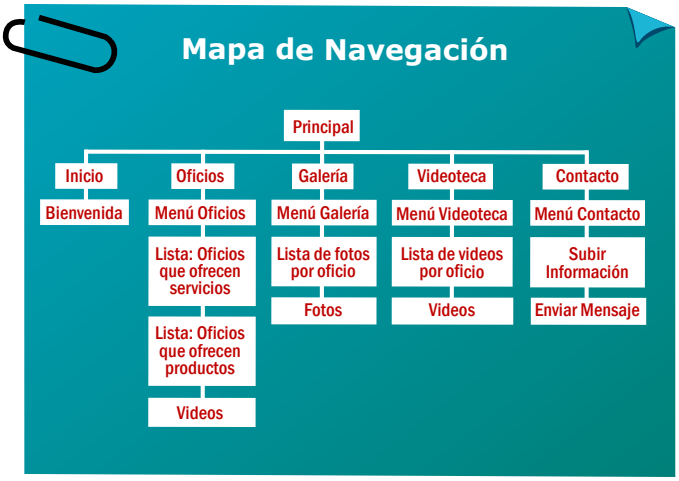
1.1.4.1. Ingreso al sistema

Se debe explicar detalladamente la forma de ingresar al sistema de información, para cada uno de los usuarios que se tengan contemplados, teniendo siempre presente el manejo de las políticas de seguridad de la información.

1.1.4.2. Interfaz gráfica

En este capítulo se representa todo lo referente a la parte visual del aplicativo, con aspectos como, el mapa de navegación, la descripción del miso y la descripción paso a paso de cada uno de los formularios que se manejan en el aplicativo.

1.1.4.3. Mapa de navegación



Se debe presentar de manera muy detallada, el mapa de navegación con sus respectivos botones y funciones.

Por regla general, existe una estandarización en los botones de la barra de menú, es por ello que en este capítulo se deben relacionar cada uno de los botones, incluyendo, su nombre, imagen y su función.

Se debe indicar de manera general cual será la filosofía de navegación del sistema, el uso de los menús, botones y las recomendaciones correspondientes con el inicio y cierre de sesiones.

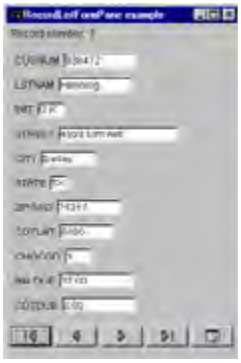
En este se muestran los menús, submenús y pantallas disponibles para cada una de las funcionalidades del sistema.

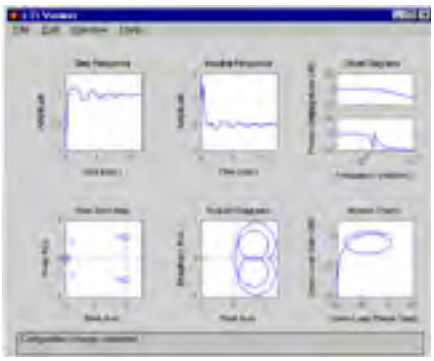
1.1.4.4. Descripción

Describe paso a paso los procesos, con sus respectivas pantallas, se recomienda incorporar algunos ejemplos, puede ser presentada por módulos o perfiles de usuario.











2. MANUAL TECNICO



Este manual va dirigido al área de soporte técnico de la organización o a quien haga sus veces, ya que en él se detallan aspectos sobre la estructura del Sistema que le permitirá entender su funcionamiento global y posibilitar el mantenimiento del mismo.

En este documento se debe presentar una breve descripción del sistema desarrollado, que contemple el contexto de la aplicación, subsistemas o módulos que lo componen, muchos de los ítems de este documento se encuentran en los diferentes informes que se han ido construyendo en la medida del avance del proyecto, como son, el informe de requerimiento, el informe de análisis, el de diseño, entre otros.

2.1. Componentes

Algunos de los componentes de este documento son:

2.1.1. Objetivos general y especificos

Se debe de describir el objetivo general del sistema y los objetivos específicos que se cumplieron con el desarrollo del sistema.

2.1.2. Contenido técnico

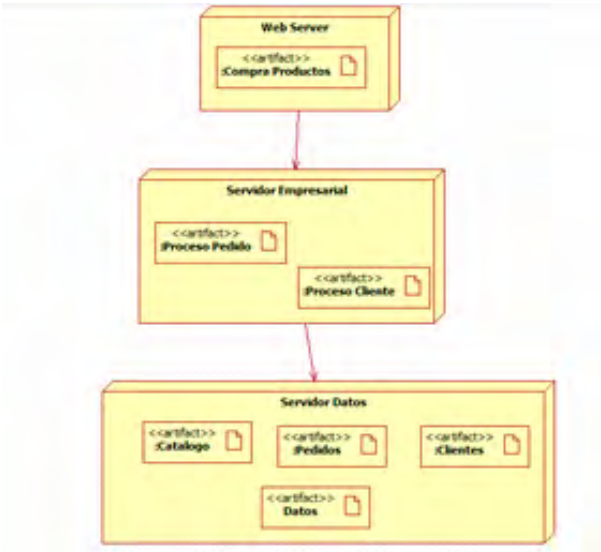
2.1.2.1. Descripción de los procesos

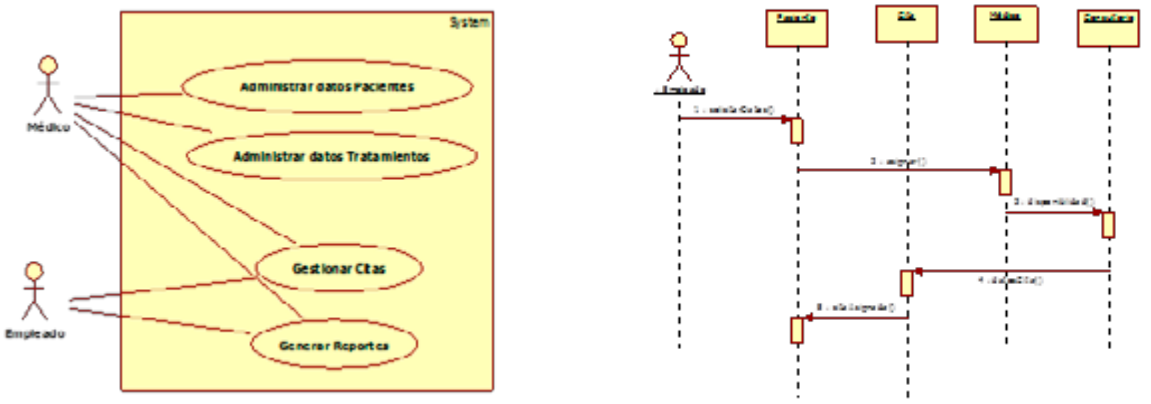
En este ítem, se describen los procesos a los cuales va a apoyar el sistema de información, generalmente en el informe de requerimientos se incluye un capítulo con el mapa de procesos de la empresa. O se puede seleccionar algunos de los diagramas ilustrativos de los requerimientos como pueden ser el diagrama de casos de uso o una lista de requerimientos funcionales.

2.1.2.2. Diagramas UML

Se deben presentar los diagramas UML más representativos, entre ellos encontramos, el de casos de uso, clases, secuencias, entre otros







2.1.2.3. Descripción de campos requeridos por pantalla

Debe explicar los campos que utilizan en cada formulario, anexar la presentación de cada una de las pantallas.

2.1.2.4. Modelo lógico de datos, diagrama entidad-relación.

Como su título lo indica, en este espacio se incluye el Diagrama Entidad Relación y el diccionario de datos de la aplicación.

2.1.3. Plataforma de usuario.

En este numeral se relacionan las diferentes herramientas utilizadas para el desarrollo del sistema de Información, entre ellas el lenguaje de Programación, el Sistema Manejador de Bases de Datos, las librerías, los pluggins, y TODAS las herramientas necesarias para que el aplicativo funcione correctamente.

Un ejemplo podría ser: El proyecto fue desarrollado en lenguaje XXX interactuando con el gestor de bases de datos XXX, los cuales trabajan sobre el sistema operacional XXX y posteriores.

2.1.4. Interfaz Gráfica

En este capítulo se representa todo lo referente a la parte visual del aplicativo, con aspectos como, el mapa de navegación, la descripción del miso y la descripción paso a paso de cada uno de los formularios que se manejan en el aplicativo.

2.1.4.1. Mapa de navegación

Muestra a partir de una gráfica la relación con cada uno de los formularios y pantallas de la aplicación, esto permite saber cómo llegar a determinada parte de la aplicación. En este se muestran los menús, submenús y pantallas a las que nos lleva cada uno de ellos

2.1.4.2. Descripción paso a paso

Describe paso a paso los procesos, así como pantallas, botones, cuadros de texto, incluyendo también una muestra del código de cada rutina, pantalla, botón, etc. es decir, se muestra lo que hay detrás de la interfaz del usuario.

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

IEEE Computer Society. 1063-2001 – IEEE Estándar for Software User Documentation. Consultada en Noviembre de 2013 y disponible en standards.ieee.org/findstds/standard/1063-2001.html

GLOSARIO

Manual: Documento o elemento de software que contiene en forma descriptiva, ordenada y sistemática las acciones y procedimientos a seguir para la manipulación de un sistema de información.

Mapa de navegación: Un mapa de navegación es la representación gráfica de la organización de los distintos módulos o subsistemas que componen una aplicación de software. Presenta la jerarquía y secuencia de las interfaces gráficas asociadas al uso del aplicativo.

UML: Unified Modeling Language, por sus siglas en inglés corresponde al lenguaje unificado de modelamiento, el cual contiene una serie de diagramas y artefactos para representar la estructura lógica y física de un software.

SMBD: Sistema Manejador de Base de Datos, es un software utilitario con el que se administran bases de datos.

OBJETO DE APRENDIZAJE	MANUALES DE LA APLICACIÓN
Desarrollador de contenido Experto temático	Magda Milena García Gamboa
Asesor Pedagógico	Rafael Neftalí Lizcano Reyes
Productores Multimedia	Manuel Francisco Silva Barrera Yesenia Andrea Cárdenas Rodríguez
Programador	Daniel Eduardo Martínez Díaz
Líder expertos temáticos	Ana Yaqueline Chavarro Parra
Líder línea de producción	Santiago Lozada Garcés

Atribución, no comercial, compartir igual

Este material puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

Creative Commons