
PROTOTIPOS



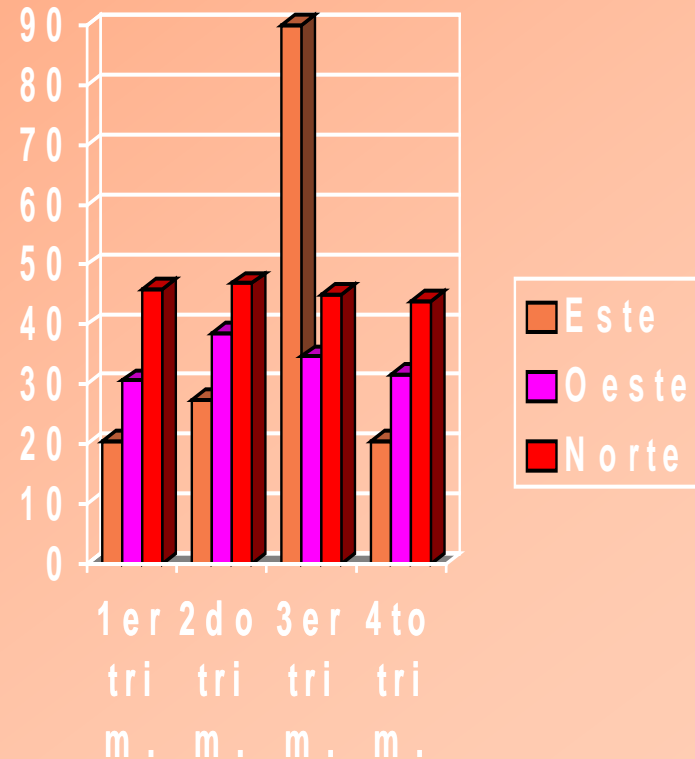
Resultado del Diseño



**Modelar Detalladamente el Sistema Propuesto
para verificar conformidad del usuario**

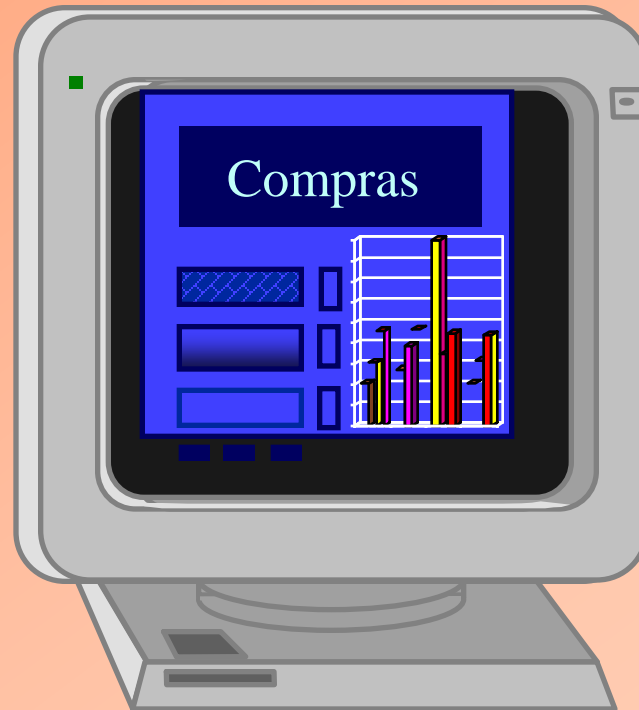
El modelaje

Es cierto, un gráfico dice más que mil palabras....



El modelaje

... Pero un
Prototipo dice
más que mil
gráficos



¿ Qué es un prototipo?

Es un modelo del sistema, que el usuario puede ver y tocar.

Permite recopilar la información directa del usuario.



Usado para identificar y afinar con rapidez las necesidades del usuario

Es un sistema de desecho

Información que se Obtienen con el prototipo:

- * Reacciones del usuario
- * Innovaciones
- * Sugerencias del usuario
- * Planes de revisión para el desarrollo, identificando prioridades.



Prototipo

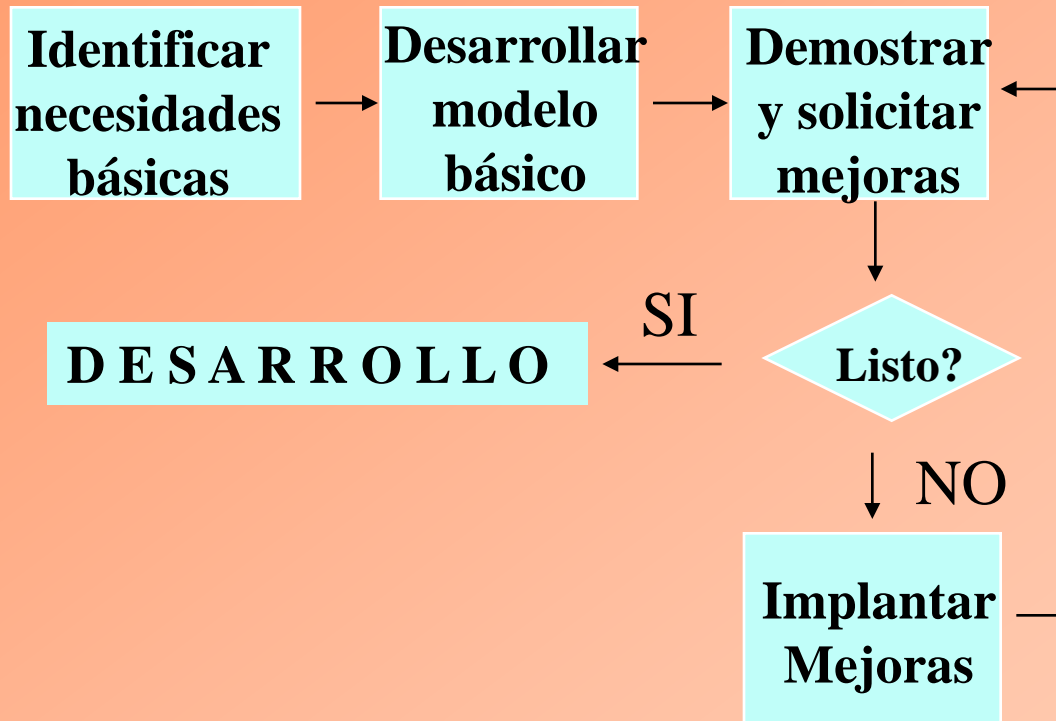
Lineamientos para la Construcción de un prototipo:

- Trabajar con módulos manipulables
- Construir el prototipo con rapidez
- Modificarlo en interacciones sucesivas
- Enfatizar en la interfaz con el usuario



Prototipo

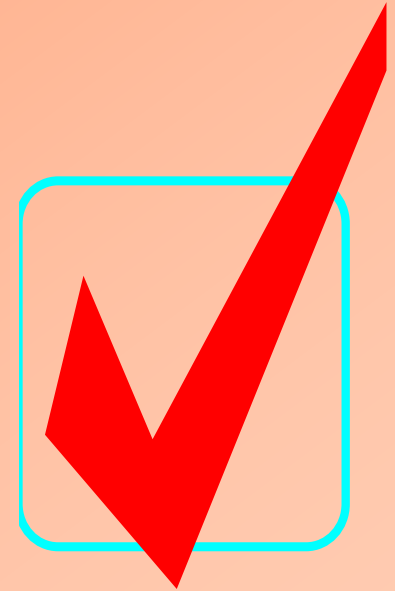
Pasos para la Construcción de un prototipo:



Prototipo

Ventajas :

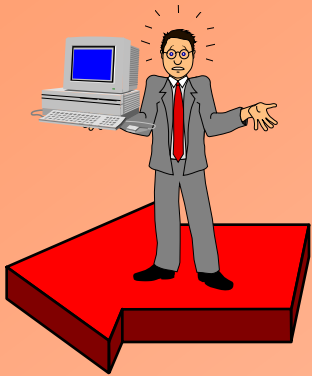
- Estimula la participación activa del usuario.
- Permite Validar Requerimientos.
- Permite probar interfaces.
- Reduce los problemas de comunicación.
- El usuario “ **VE y USA** ” el sistema.
- Posibilidad de modificar el sistema antes de desarrollarlo.
- Detener a tiempo el desarrollo un sistema que no sirve.



Prototipo

Desventajas :

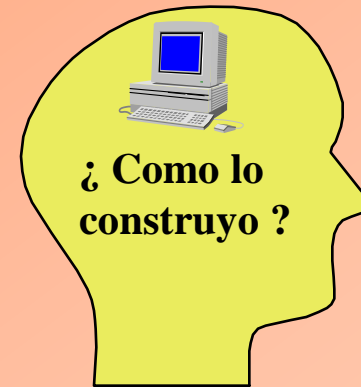
- Puede convertirse en el “Cuento de Nunca Acabar”.
- No se puede elaborar prototipos para todos los casos
- El Usuario y el Analista pueden adoptarlo como el sistema definitivo
- Presenta dificultad para manejarlo **como un proyecto.**



Prototipo

Tipos de Prototipos:

- a) Prototipo de Remiendo.**
- b) Modelo de Escala No Funcional.**
- c) Primer Modelo a Escala Completa.**
- d) Prototipo con ciertas características esenciales.**



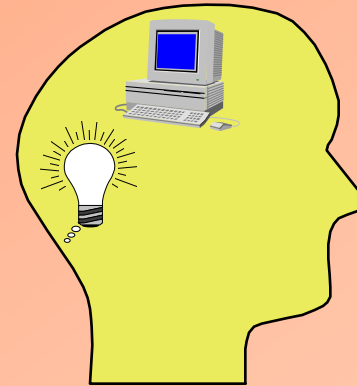
Prototipo

Tipos de Prototipos:

a) Prototipo de Remiendo.



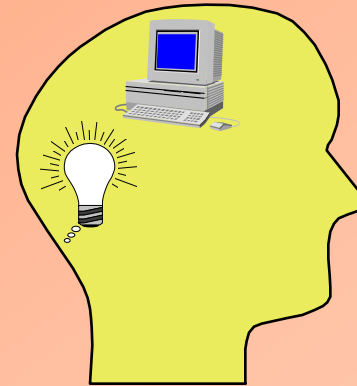
**Operativo en todos los
módulos pero no eficiente**



Prototipo

Tipos de Prototipos:

- a) Prototipo de Remiendo.
- b) Modelo de Escala No Funcional.**

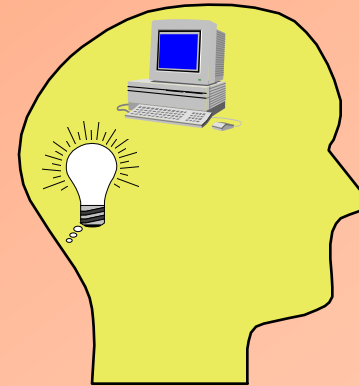


**Sólo funcionan las entradas
y las Salidas.**

Prototipo

Tipos de Prototipos:

- a) Prototipo de Remiendo.
- b) Modelo de Escala No Funcional.
- c) **Primer Modelo a Escala Completa.**

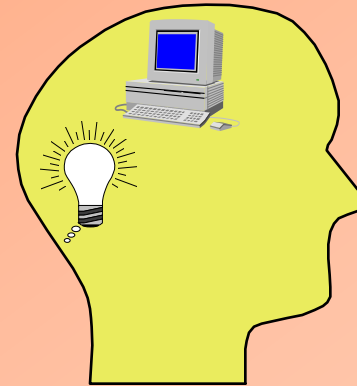


- **En un Sistema “PILOTO” completamente funcional.**
- **Se prueba para luego implantar en varias instalaciones.**

Prototipo

Tipos de Prototipos:

- a) Prototipo de Remiendo.
- b) Modelo de Escala No Funcional.
- c) Primer Modelo a Escala Completa.
- d) Prototipo con ciertas características esenciales.**



Se desarrollan los módulos esenciales.

Prototipo

¿ Cuándo conviene desarrollar un Prototipo ?

No conveniente

Conveniente

Prototipo

Suficiente

Experiencia en sistema similares

Muy poca

Conocido y estable

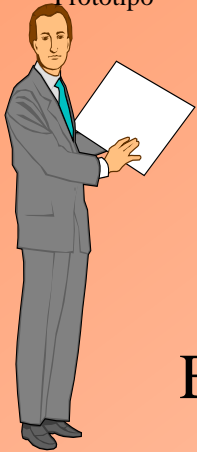
Medio Ambiente

Incierto e inestable

Estructurada

Toma de decisiones

Poco estructurada o semiestructurada



SISTEMAS II

BIBLIOGRAFÍA

- 1. Laudon K., y Laudon J. 1996. Administración de los Sistemas de Información. 3era Edición. Edit. PPH. México. Pág:429-435.**