

Indice

0. Resumen	5
Abstract	5
Keywords	5
1. Introducción	6
1.1 Principales contribuciones	8
1.2 Estructura de la Tesis	9
2. Estado del Arte en Procesos de Desarrollo de Hipermedia	11
2.1 Presentación del Problema	11
2.2 Trabajos Relacionados y Aportes	13
2.3 Motivaciones	20
2.4 Panorama de las principales fases y procesos del Modelo de Proceso Flexible	23
2.4.1 Ejemplo a utilizar	26
3. Una propuesta de Modelo Conceptual para Modelado de Procesos	29
3.1 Conceptos sobre Procesos de Software y Modelado de Procesos	29
3.2 Principales componentes de un Proyecto de Software de Hipermedia	39
3.3 Definición de un Modelo Conceptual	40
3.3.1 Descripción de las Clases y sus Relaciones Fundamentales	43
3.3.2 Comentarios finales	46
4. El Modelo de Proceso Flexible como soporte al desarrollo de Aplicaciones de Hipermedia	49
4.1 Introducción	49
4.2. La Fase de Desarrollo	50
4.3 El modelado de Requerimientos	52
4.3.1 El modelo de Casos de Uso	53
4.3.1.1 Comentarios	57
4.3.2 El modelo de Glosario	57
4.3.3 El modelo de Interface	58

4.4 El modelado Conceptual	59
4.5 El modelado Navegacional	61
4.6 El modelado de Interfaces Abstractas	63
4.7. El modelado Físico	64
4.8. Relaciones entre modelos	67
4.9 Algunos comentarios sobre la Perspectiva de Comportamiento	71
4.10 Criterios Cognitivos en el Diseño de Aplicaciones de Hipermedia	72
4.11 Otros asuntos	74
5. Ingeniería de Hipermedia: mecanismos para la evaluación y control de Procesos, Artefactos y Recursos	76
5.1 Características deseables de Artefactos, Procesos y Recursos en Proyectos de Hipermedia	76
5.2 Enfoque de Modelado de Procesos para evaluar, analizar y controlar Artefactos, Procesos y Recursos	81
5.2.1 Estructura integradora para enfoques descriptivos y prescriptivos	82
5.2.2 Mecanismos de modelado de procesos para enfoques descriptivos	83
5.2.3 Comentarios relacionados	86
5.3 Aspectos relacionados al Proyecto “ <i>Facultad de Ingeniería</i> ”	87
6. Conclusiones y Líneas de Trabajo Futuras	92
6. 1 Futuros Avances	94
Glosario	96
Referencias	104