

# Análisis y Diseño Orientado a Objetos con UML - Casos Prácticos

Código: DIS-P-109

**Propuesta de Valor:** DESARROLLO - PROGRAMACION - METODOLOGIAS

**Duración:** 30 Horas Académicas



En este curso, el estudiante practica en simulaciones reales de proyectos, los conceptos del desarrollo orientado a objetos con UML, desde el análisis de requerimientos hasta la implementación práctica basada en el diseño formal de una arquitectura robusta en componentes. Todo esto siguiendo durante el curso un plan de trabajo basado en las recomendaciones del proceso RUP. El participante se enfrenta a situaciones y problemas similares a las que vive en condiciones normales de trabajo, pudiendo así comprobar los beneficios de este novedoso lenguaje de modelado, actualmente utilizado en las principales empresas de desarrollo de clase mundial.

## AUDIENCIA

Este curso está dirigido a cualquier persona que esté involucrada directamente con las actividades y artefactos generados en el análisis y diseño de Software:

- Analistas y diseñadores responsables de generar artefactos formales.
- Líderes de proyecto que requieren administrar y controlar los artefactos a generar durante el proyecto.
- Revisores responsables de garantizar la calidad de los productos de software.
- Programadores que requieren desarrollar código a partir de una especificación formal.
- Ingenieros de pruebas que requieren realizar pruebas a partir de casos de uso.
- Documentadores responsables de realizar manuales del sistema.
- Cualquier persona que intervenga en proyectos de software.

## PRE REQUISITOS

- Con la finalidad de que el estudiante obtenga el máximo aprovechamiento de este nuestro curso de UML, es recomendable que el participante cuente con los conceptos fundamentales de la orientación a objetos. También es bastante deseable que el profesional ostente experiencia previa en el uso de alguno de los lenguajes de programación orientado a objetos moderno.



## OBJETIVOS

---



## CERTIFICACIÓN DISPONIBLE

---



## CONTENIDO

1. TECNOLOGIA DE OBJETOS (REVISION RAPIDA)
2. EL CICLO DE VIDA Y EL PLAN DE TRABAJO CON BASE EN EL PROCESO UNIFICADO (REVISION RAPIDA)
3. LA IMPORTANCIA DEL MODELADO VISUAL (REVISION RAPIDA)
4. ANTECEDENTES DE UML (REVISION RAPIDA)
5. MODELO DE CASOS DE USO
6. ESPECIFICACION DE CASOS DE USO (FLUJOS DE EVENTOS)
7. MODELO CONCEPTUAL
8. DIAGRAMAS DE SECUENCIA
9. PATRONES DE ASIGNACION DE RESPONSABILIDADES
  
10. DIAGRAMAS DE CLASES
  
11. DIAGRAMAS DE COMPONENTES
  
12. DIAGRAMAS DE DISTRIBUCION
  
13. IMPLEMENTACION EN EL LENGUAJE SELECCIONADO
  
14. GENERACION DE CODIGO
  
15. PRIMER CASO PRACTICO

16. DIAGRAMAS DE ACTIVIDAD (VISTO DENTRO DEL SEGUNDO CASO PRACTICO PARA MODELAR EL NEGOCIO)

17. DIAGRAMAS DE ESTADO (VISTO DENTRO DEL SEGUNDO CASO PRACTICO)

18. SEGUNDO CASO PRACTICO

---

 **BENEFICIOS**