

# Lenguaje Unificado de Modelado

Código: DIS-102

**Propuesta de Valor:** DESARROLLO - PROGRAMACIÓN - METODOLOGÍAS

**Duración:** 20 Horas



Lenguaje Unificado de Modelado (LUM o UML, por sus siglas en inglés, Unified Modeling Language) es el lenguaje de modelado de sistemas de software más conocido y utilizado en la actualidad; está respaldado por el OMG (Object Management Group). Es un lenguaje gráfico para visualizar, especificar, construir y documentar un sistema. UML ofrece un estándar para describir un "plano" del sistema (modelo), incluyendo aspectos conceptuales tales como procesos de negocio, funciones del sistema, y aspectos concretos como expresiones de lenguajes de programación, esquemas de bases de datos y compuestos reciclados.

Es importante remarcar que UML es un "lenguaje de modelado" para especificar o para describir métodos o procesos. Se utiliza para definir un sistema, para detallar los artefactos en el sistema y para documentar y construir. En otras palabras, es el lenguaje en el que está descrito el modelo.



## AUDIENCIA

- Este curso está dirigido a todas aquellas personas que tienen conocimientos básicos de programación y quieren especializarse en el lenguaje UML, y requieren que su formación esté orientada a POO (Programación Orientada a Objetos).



## PRE REQUISITOS

- Con la finalidad de que el estudiante obtenga el máximo aprovechamiento de este curso de UML, es recomendable que el participante cuente con los conceptos fundamentales de la programación orientada 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

- Introducción al Uml
- Orientación a objetos
- Introducción a los casos de uso
- Agregación, composición, interfaces y realización



## CERTIFICACIÓN DISPONIBLE

- Certificación emitida por COGNOS.
- 



## CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN AL UML
2. ORIENTACIÓN A OBJETOS
3. USO DE LA ORIENTACIÓN A OBJETOS
4. USO DE RELACIONES
5. AGREGACIÓN, COMPOSICIÓN, INTERFACES Y REALIZACIÓN
6. INTRODUCCIÓN A LOS CASOS DE USO
7. DIAGRAMAS DE CASOS DE USO
8. DIAGRAMAS DE ESTADOS
9. DIAGRAMAS DE SECUENCIAS
10. DIAGRAMAS DE COLABORACIONES
11. DIAGRAMAS DE ACTIVIDADES
12. DIAGRAMAS DE COMPONENTES
13. DIAGRAMAS DE DISTRIBUCIÓN
14. NOCIONES DE LOS FUNDAMENTOS DEL UML
15. ADAPTACIÓN DEL UML EN UN PROCESO DE DESARROLLO
16. PRESENTACIÓN DEL CASO POR ESTUDIAR
17. ELABORACIÓN DE UN ANÁLISIS DE DOMINIO
18. RECOPIACIÓN DE LAS NECESIDADES DEL SISTEMA
19. DESARROLLO DE LOS CASOS DE USO

20. ORIENTACIÓN A LAS INTERACCIONES Y CAMBIOS DE ESTADO

21. DISEÑO DE LOS CASOS DE USO

22. NOCIÓN DE LOS PATRONES DE DISEÑO

23. MODELADO DE SISTEMAS INCRUSTADOS

24. EL FUTURO DEL UML

---

## ★ BENEFICIOS

- Al finalizar el curso, tendrá conocimientos y nociones de los fundamentos del uml.