

# Orientación - Curso UML

Georg Lehner

22 de octubre de 2002

Comprensión de la Ingeniería de Software (IS) requiere penetración práctica en la programación en equipo. Basado en esta experiencia se puede evaluar la utilidad relativa y la de un cierto método de IS en su aplicación en un proyecto concreto.

La enseñanza académica no puede satisfacer este requerimiento, solo puede dar a conocer principios básicos de los métodos y dar orientación inicial.

Este curso es muy breve y solo rasca la superficie de una metodología y de dos paradigmas:

- El paradigma de la modelación
- El paradigma del análisis y diseño orientado a objetos
- UML - un lenguaje gráfico (diagramación) para la modelación y comunicación de sistemas.

Profundización del tema es requerido para que no se quede como conocimiento muerto: Se ofrece una lista de referencia literaria y recomienda la aplicación práctica personalizada y cursos de profundización.

## **Progreso:**

1. Familiarización con la notación UML, conceptos principales
2. Discusión del paradigma de la modelación en el desarrollo de sistemas de Software
3. Conocer editores gráficos con soporte para la simbología UML
4. Trabajo de proyecto - dos o tres grupos

## **Metodología:**

- Presentación de la materia, utilizando proyector y pizarra

- Práctica individual y en grupo en computadora
- Trabajo en grupo

Los estudiantes tienen los docentes y el aprendizaje que se merecen: Un grupo activo e interesado tiende a influir sustancialmente en temas, metodología y alcance de aprendizaje.

### **Calificación:**

- Prueba escrita con selección múltiple: 70 puntos
- Trabajo en grupo: 30 puntos
- Trabajos voluntarios: hasta 20 puntos extra

### **Material:**

- Notas lectores: editados con la mayor brevedad posible, sirven de referencia para la calificación de la prueba.
- UML for the Impatient - Introducción en Inglés en 23 páginas.
- UML Summary - Historia y Contexto de UML, editado por los creadores.
- 1 Disquete con los documentos originales de UML en formato PDF.

## **Referencias**

[1] Aprendiendo UML en 24 horas, Joseph Schmuller, Prentice Hall

[2] Modelado y diseño orientados a objetos, James Rumbaugh et. al., Prentice Hall

[3] [www.rational.com/umlk](http://www.rational.com/umlk)