

## Ingeniería del software orientado a objetos con UML 2

REF: 114

**Duración:** 25 horas

**Perfil:** Básico



### Dirigido a

Esta acción formativa va dirigida a Programadores, Analistas y Jefes de proyecto que necesiten conocer el lenguaje UML como herramienta para crear, analizar, documentar y gestionar el proceso de desarrollo de Sistemas de Información.

### Requisitos previos

Los alumnos necesitarán tener conocimientos de algún lenguaje de programación orientado a objetos para poder comprender la materia del curso con éxito.

### Objetivos

Al acabar el curso, el alumno será capaz de interpretar y realizar diagramas para modelar el proceso de construcción de un sistema de información.

### Contenido

1. Introducción a la ingeniería de software orientada a objetos
2. Antecedentes e Introducción a UML
3. Fundamentos de la POO: clases, objetos, abstracción, cohesión, acoplamiento, encapsulación, herencia y polimorfismo
4. Elementos del Lenguaje UML
5. Modelos y vistas en UML: Casos de uso, Diseño, Interacción, Implementación y Despliegue
6. Recogida y documentación de requisitos
7. Análisis y diseño orientado a objetos
8. Diagramas de UML
  - 8.1. Diagramas de casos de uso
  - 8.2. Diagramas de clase y objetos
  - 8.3. Diagramas de interacción, secuencia y comunicación (colaboración)
  - 8.4. Diagramas de estado
  - 8.5. Diagramas de actividad
  - 8.6. Diagramas de componentes
  - 8.7. Diagramas de despliegue
  - 8.8. Diagrama de estructura compuesta
  - 8.9. Diagrama de fortaleza

## Ingeniería del software orientado a objetos con UML 2

REF: 114

- 8.10. Diagrama de tiempos
- 9. La metodología de desarrollo RUP: flujos de trabajos, roles, actividades y artefactos
- 10. Caso Práctico

**Precio:** 450 €

**MATRICULA ABIERTA**

**GRUPOS REDUCIDOS:**

MINIMO 5 ALUMNOS POR CLASE

MÁXIMO 10 ALUMNOS POR CLASE

**PRECIOS ESPECIALES PARA EMPRESAS**