UML permite definir software sin escribir código.

Describe su arquitectura y las relaciones estáticas que existen entre los programas. En cuanto al modelo de comportamiento, lo que se describe es cómo se relacionan los elementos del programa a lo largo del tiempo de ejecución.

Tienen 2 tipos de comunicación y de secuencia:

* Modelo clásico o en cascada:
  + Ciclo de vida lineal
  + Estructura rígida de las fases
  + No se puede volver atrás
  + Requiere mucha planificación inicial
* Modelo ágil:
  + Ciclo de vida iterativo e incremental
  + Se favorece el cambio durante el desarrollo
  + Al final de cada iteración hay un prototipo evaluable por el cliente