

21-5-2019

# Aprendiendo UML en 24 Horas

*MATERIA:* Ingeniería software

*MAESTRO:* Eduardo Flores Gallegos

*ALUMNO:* Sierra Lynn Brown



## RESEÑA CRÍTICA / VALORATIVA

### REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

**Schmuller, Joseph** “*Aprendiendo UML en 24 Horas*” Primera Edición. Editorial Pretice Hall [ENLÍNEA]

<https://drive.google.com/drive/folders/1dTUmJgifu70DBecrWkPgU7GTDikMKRB3?usp=sharing>

Capturado el 21 de mayo de 2019.

Joseph Schmuller, ha escrito diversas reseñas y artículos acerca del campo tecnológico y de la computación, él menciona ser autor de *ActiveX No Experience Required Y Dynamic HTML Master the Essentials*. Dentro del arte literario su figura se ve atraída a escribir de una manera en que al lector le sea fácil entender los procesos que de alguna u otra manera se ven complicados, él busca dar esa facilidad de explicar los procesos, técnicas y objetivos de sus obras en un lenguaje sencillos, fuera del amplio uso del tecnicismo y conceptos que al lector a la hora de la lectura, pudieran estancarlo y darle mermas a su avance dentro de la misma. Dentro del trayecto de su biografía podemos resaltar que actualmente es un maestro y escritor galardonado. Joseph tiene un BS del Brooklyn College, una maestría de la Universidad de Missouri — Kansas City, y un doctorado de la Universidad de Wisconsin — Madison (todos en Psicología). Ha ocupado diversos puestos en la industria y en el mundo académico. El Dr. Schmuller, ex miembro de la Asociación Americana de estadística, ha enseñado estadísticas en los niveles de licenciatura, honores y posgrado. Es autor de las tres ediciones de Statistical An.

Schmuller busca en esta obra lo mejor que se puede encontrar en material para poder consultarlo, siempre que el motivo de la consulta sea sobre computación, el con su trayecto de vida y experiencias A priori ha podido recabar el conocimiento y con ayuda del personal de Pearson Educación Latinoamérica. Para nuestro autor todo gira en torno de una visión, si se nos pone un sistema complejo, la visión de la tecnología puede mejorar las cosas y darle forma a la complejidad, esta capacidad de visión es fundamental para los desarrolladores que deben de entender una idea, no solo al inicio sino en todo el proceso de la formación de un sistema. Para el escritor el UML (*Lenguaje Unificado de Modelado*) es la base, es el lenguaje, o mejor dicho, la herramienta con la que un desarrollador podrá llegar a comprender la capacidad de visión y saber manejar el proceso entero de la creación de un sistema. Joseph Schmuller ha podido plasmar sus ideas y pensamientos racionales en una lectura donde consta de 24 capítulos, cada uno dividido en subtemas, el libro debe terminarse de estudiar el 24 horas por lo que el objetivo es dar una hora por capítulo.

Mi labor durante esta reseña será dar mi punto de vista, que es personal, donde valorare la anteriormente obra literaria citada ya que al realizar esta lectura y empezar por una organización de presentación y objetivos, que el autor buscaba obtener al realizar a lo largo de las sesiones, pude notar que antes de que esta sesiones empezaran, el mismo autor daba consejos y datos que me facilitarían entender el proceso de cómo se tendría que tomar la lectura, dando así conceptos y notas que me acompañaran en el desarrollo de las lecciones. Al comenzar a leer me percate que la obra se divide en tres partes, bien lo menciona el autor al inicio; en la primera parte pude leer las primeras 11 horas o lecciones donde pude ver que se daban las bases al Lenguaje Unificado Modelado (UML), empezando por lo básico respondiéndome de forma muy comprensible y fácil de entender lo que era un UML, su importancia, el concepto que el autor maneja para este tipo de lenguaje, y sobre todo el uso tan importante de los diagramas, pero sin antes entrar al basto uso de la computación, el no pudo omitir los antecedentes que llevaron a la creación de un sistema que al final se convertiría en un lenguaje usado para la computación. El uso de contenido visual, las anotaciones y recomendaciones que da el autor al ir explicando cada tipo de diagrama y sus funciones me ayudó mucho en comprensión tal y como él lo buscaba. Y por si fuese poco, el implementar ejemplos reales con conceptos que un programador o informático a lo largo de su carrera debería de ver, sin duda alguna hacen de la lectura una novela o mejor dicho un cuento ilustrado, donde es sencillos disfrutar

de la lectura y emocionarse por procesar la información que se convierte en conocimiento de una manera tan simple. Algo que no esperaba al finalizar cada lección es la implementación de un apartado de preguntas y respuestas que sirven de repaso para rescatar lo más relevante de la interpretación. El uso mínimo de tecnicismo dentro de los resúmenes de cada hora es fundamental para que el conocimiento sea fácil de digerir y dar una salida a las lecciones de forma agradable. Dentro de los nuevos conceptos que nuestro autor maneja, pude observar que el intenta asociarlos para que tengan una coherencia junto con la lectura. Los ejemplos a lo largo de la obra van variando, dándole una ruptura a la monotonía de la presentación de los subtemas y que no sea tediosa la asimilación de la información.

En mi opinión recomiendo esta obra, ya que el autor dio mucho empeño por vaciar su conocimiento de una forma en que el lector pudiera comprenderla de manera sencilla. El uso de resúmenes, actividades y ejercicios acompañados de ejemplos me dieron un amplio panorama para entender el uso del UML, pude crear, gracias a la lectura, un panorama de este lenguaje y poder así entender la orientación que tienen los objetivos planteados dentro de la misma, así que por consecuente la asimilación de cómo se conforman los diagramas y sus conceptos bases, para crear clases y objetos (de los sistemas que se plantearon). Las últimas lecciones u horas, me dieron un gran espacio de trabajo sobre el resto de diagramas que se utilizan dentro del Lenguaje Unificado de Modelado.