

Metodologías ágiles para la programación. Cesde 2020  
Carlos Steeven Jaramillo Ibargüen.

Taller para el momento uno (Etapas de desarrollo de un proyecto de software):

En este taller se valora el uso de palabras propias mas allá de leer al pié de la letra definiciones o textos externos.

Se debe realizar un video corto, donde converse sobre 3 aspectos sencillos:

1. Que es UML (introducción)
2. Que son los diagramas de clase y para que sirven.
3. Que es un diagrama de casos de uso y para que sirven

Pueden hablar sobre los componentes y cualquier opinión que desen expresar. Es su video.