

Estimad@s Estudiantes:

➤ *Bienvenido a la clase Virtual – II Ciclo – Modalidad CCM*



---

Ing. Wilman Vásquez Gutiérrez

Consultor en Tecnologías y Sistemas de Información

Semana 5

# PROYECTO CERTIFICADOR DESARROLLO DE SW 1



**TOMAR EN CUENTA:**

C5 | TI | TG



**Semana 5**

## RECORDAR-EC2:

LOGRO ~~1~~: S5 – S6 – S7

### Temas 5 - 7

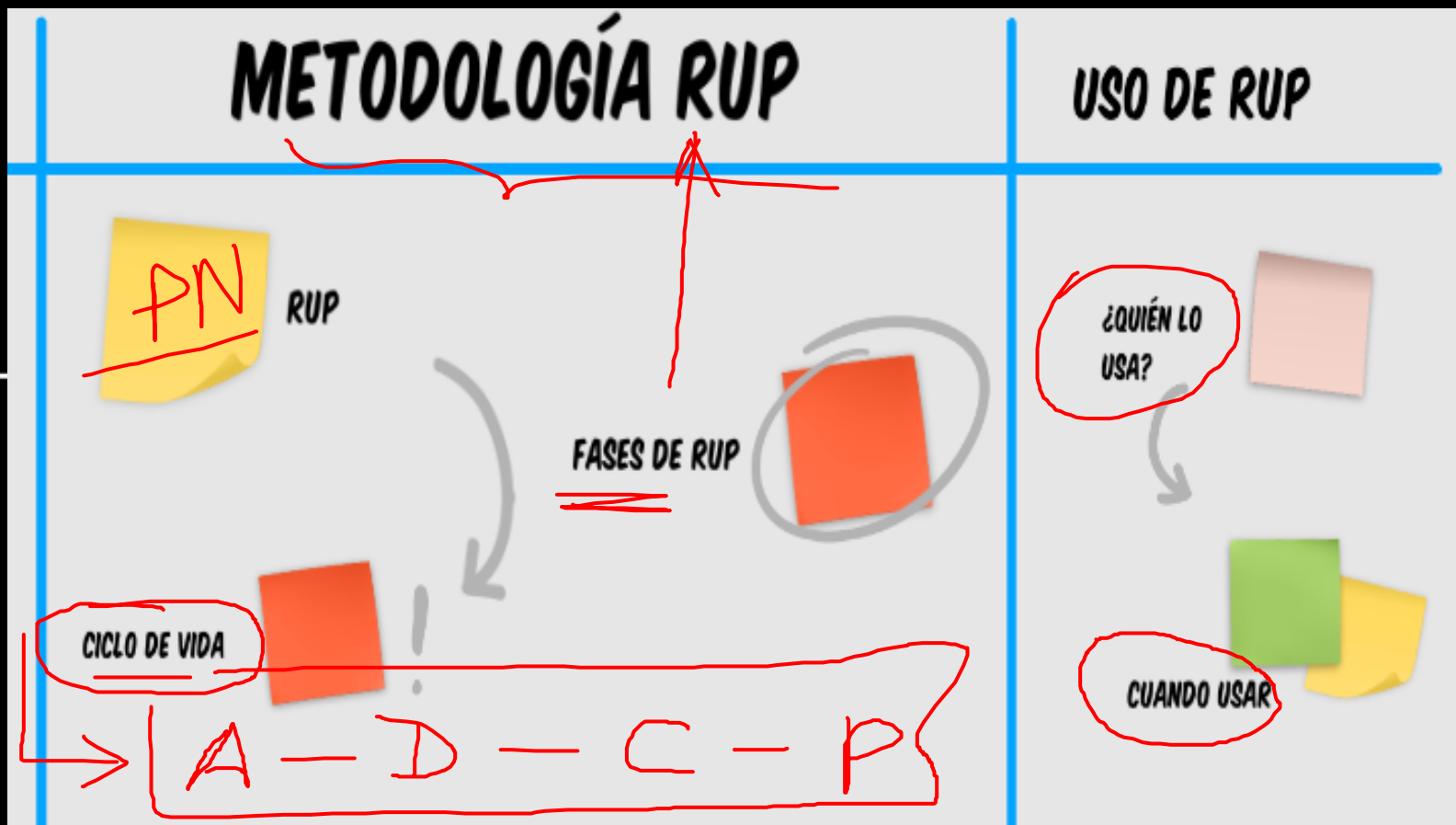
- La Organización
- Metodología RUP y UML
- Modelo de Negocio
- Realización del Modelo de Negocio

Evaluación Continua 2

Sustentación



“RUP proporcionando técnicas para el desarrollo de software y su productividad en el proceso de desarrollo”



## LOGRO DE APRENDIZAJE

- Aplica la metodología RUP y la Notación Gráfica del Lenguaje de Modelado Unificado UML, en el desarrollo de software.



## Sesión 5

# Metodología RUP y UML

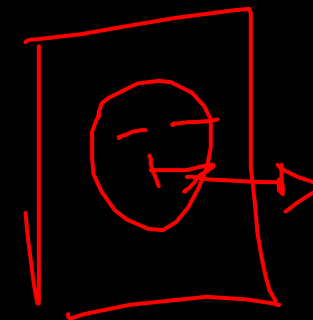
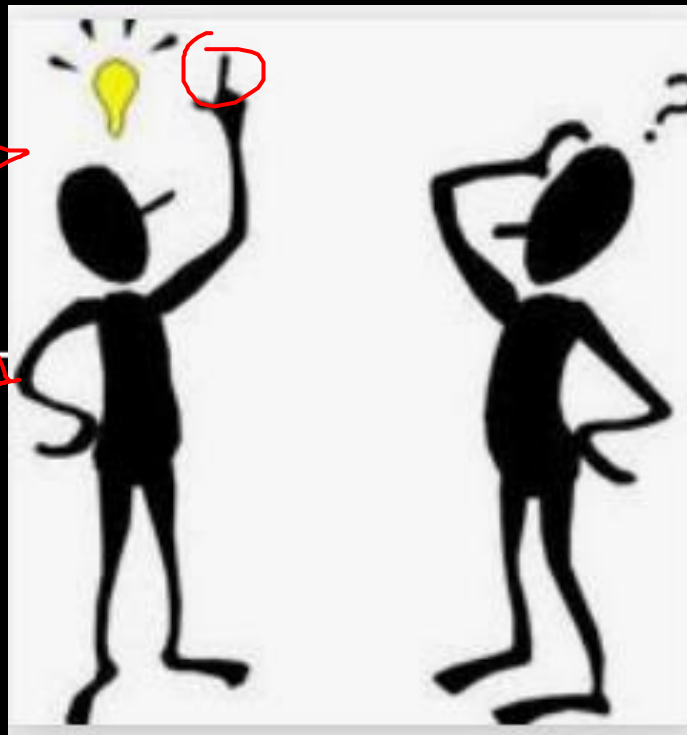
- 
- • Definición de metodología de desarrollo de software.
  - Metodología RUP, RUP/EUP. Disciplinas y Fases
  - Notación gráfica del Lenguaje de Modelado Unificado UML.
  - Taxonomía de diagramas UML 2.



## ¿Qué aprendimos en la Sesión 4 ?

PCC

20 | 16







# Exploración

Utilizo mis conocimientos previos y experiencia para asimilar lo nuevo!

---

102



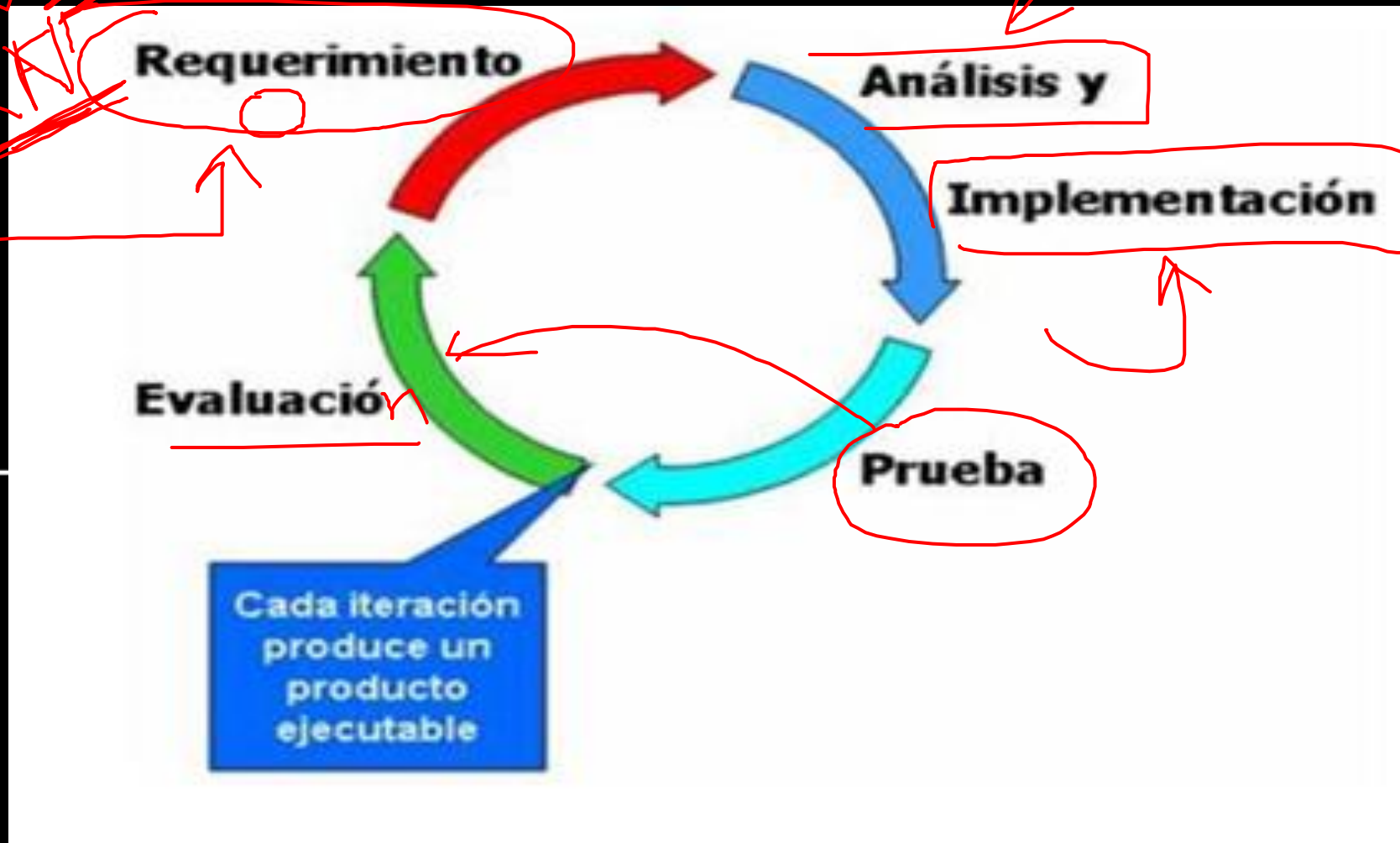
— I — **F** — C — T

**Metodología RUP**

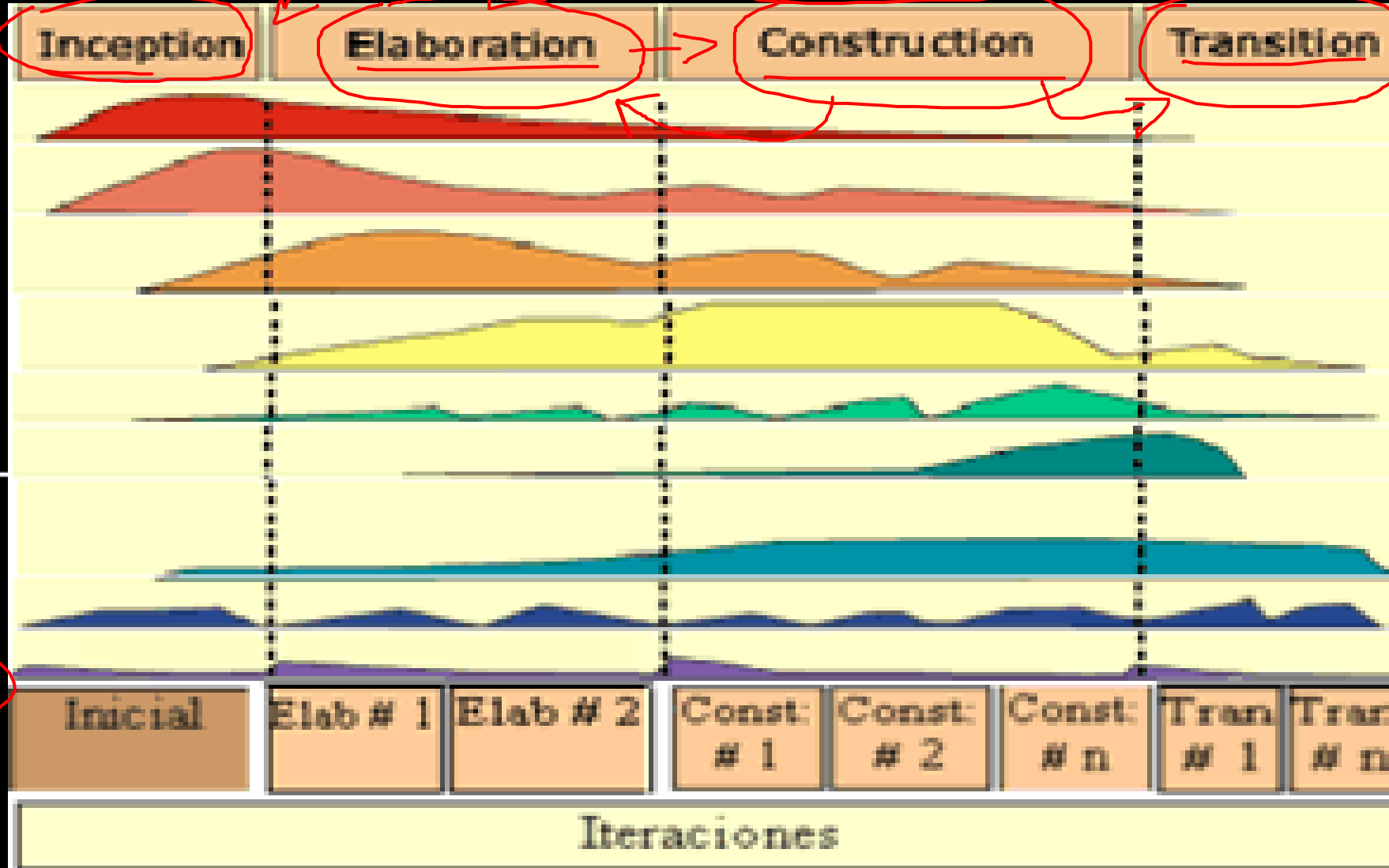
**Objetos (Clase)**



# Metodología RUP



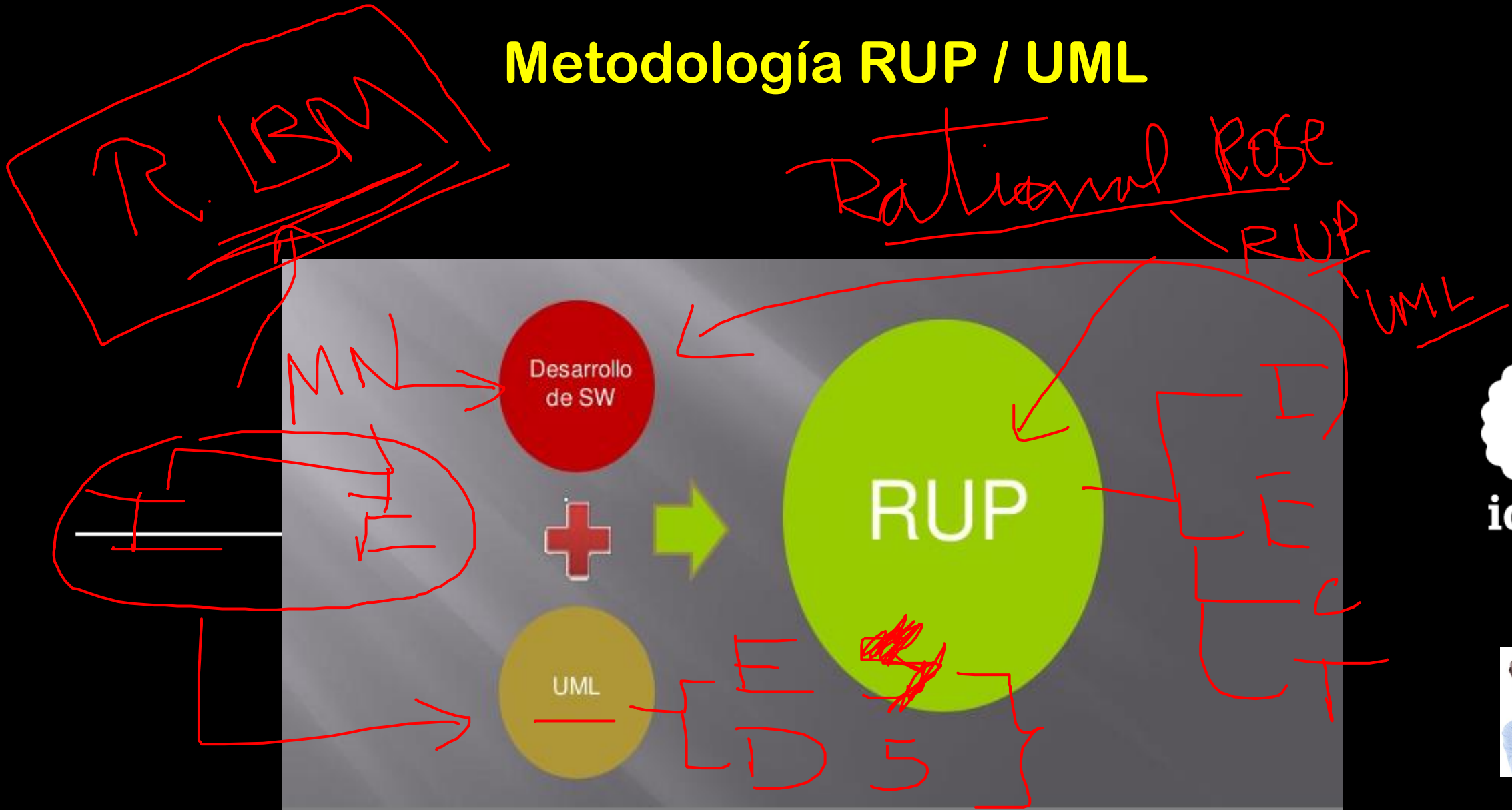
# Metodología Disciplina- RUP



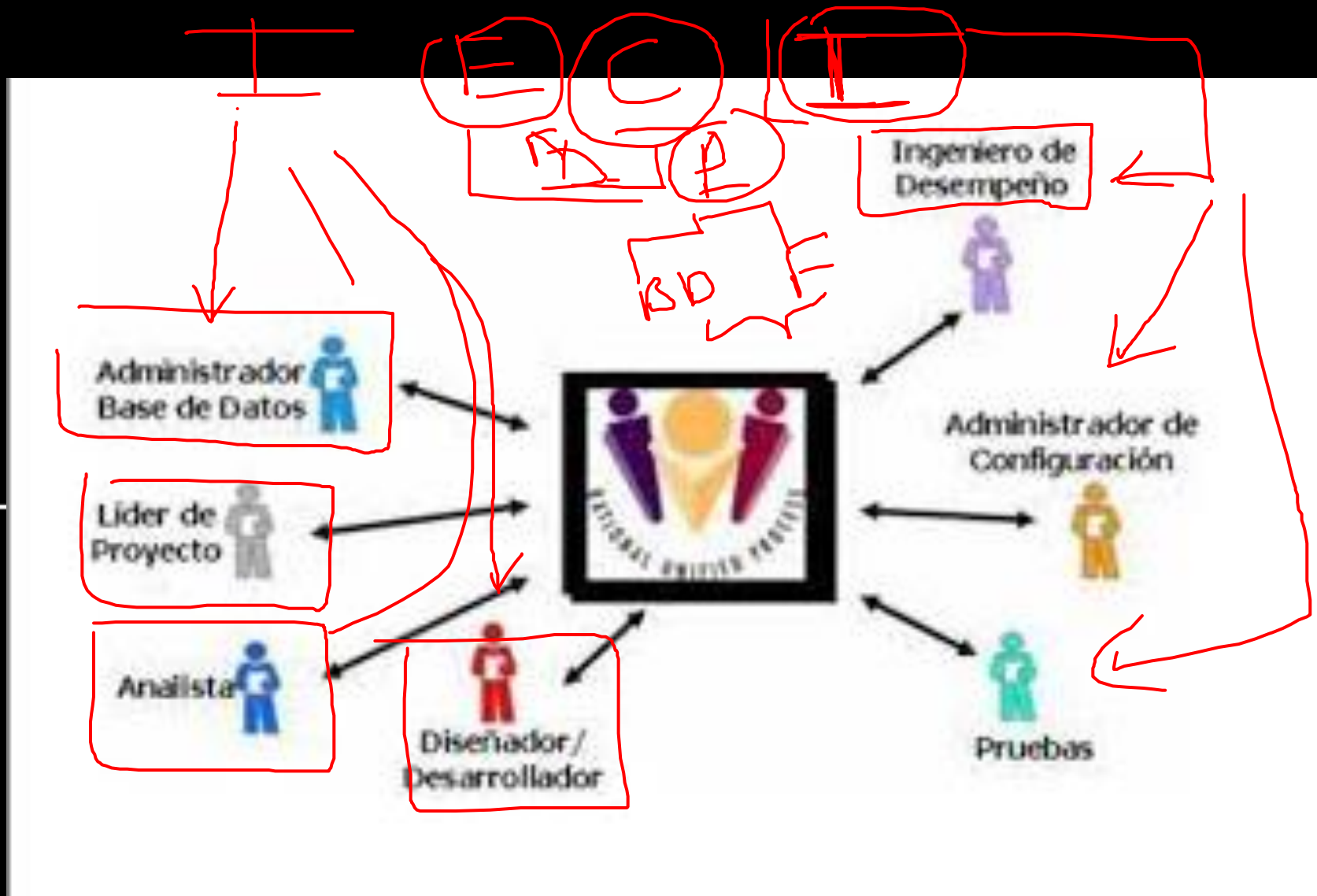
Handwritten red notes on the left side of the diagram, including a large 'P' and several arrows pointing to the 'Inception' and 'Elaboration' phases.



# Metodología RUP / UML



# Fases de la RUP

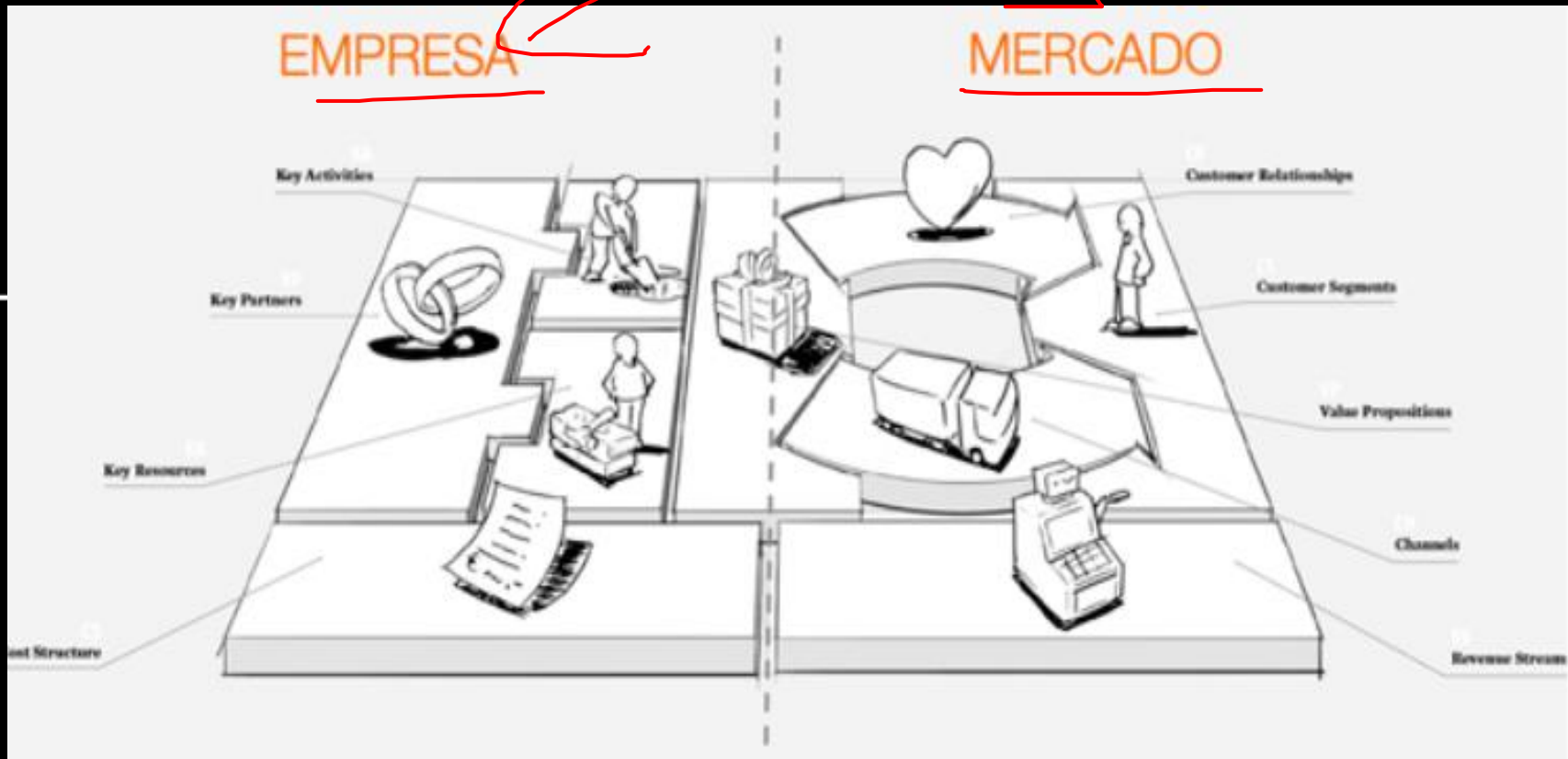


# Disciplina y Fases de la RUP



# 6 DISCIPLINAS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

## DISCIPLINA DEL MODELADO DE NEGOCIO





# 6 DISCIPLINAS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

## ➤ ANALISIS Y DISEÑO DE LA DISCIPLINA DE DISEÑO



# 6 DISCIPLINAS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

SPRINT  
14  
➤ DISCIPLINA DE IMPLEMENTACIÓN

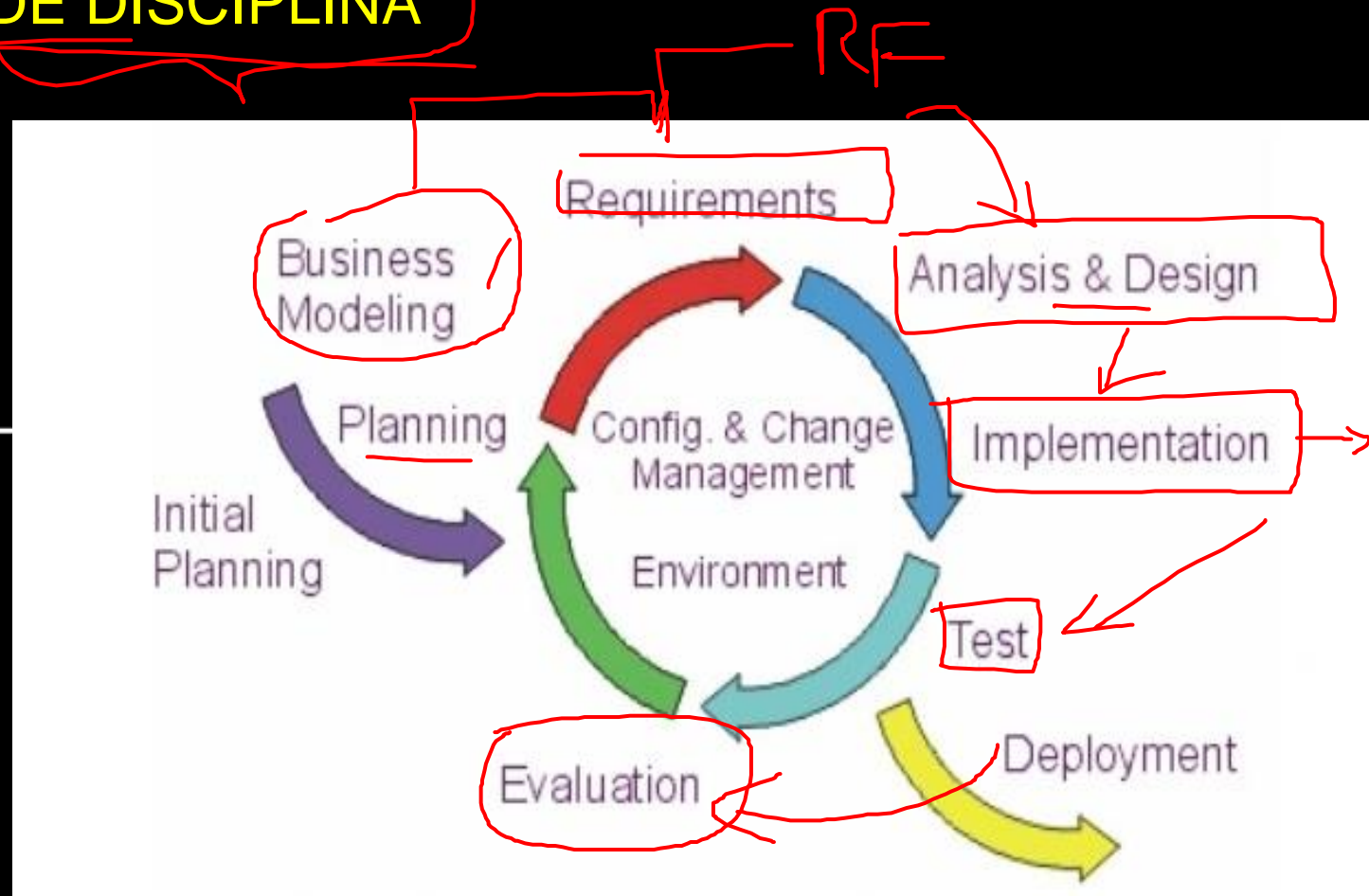
← I | E | C | T



Semana 5

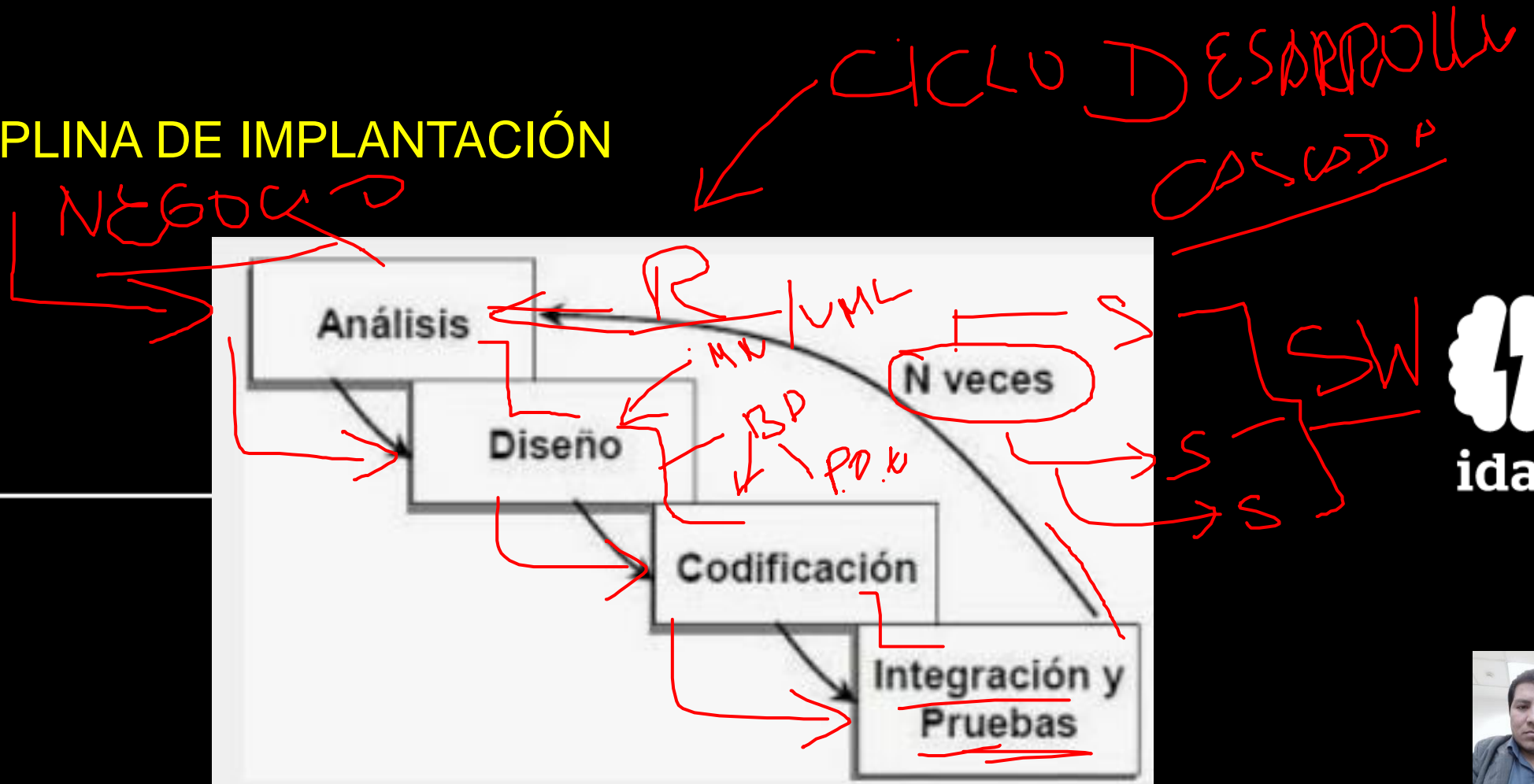
# 6 DISCIPLINAS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

## ➤ PRUEBA DE DISCIPLINA



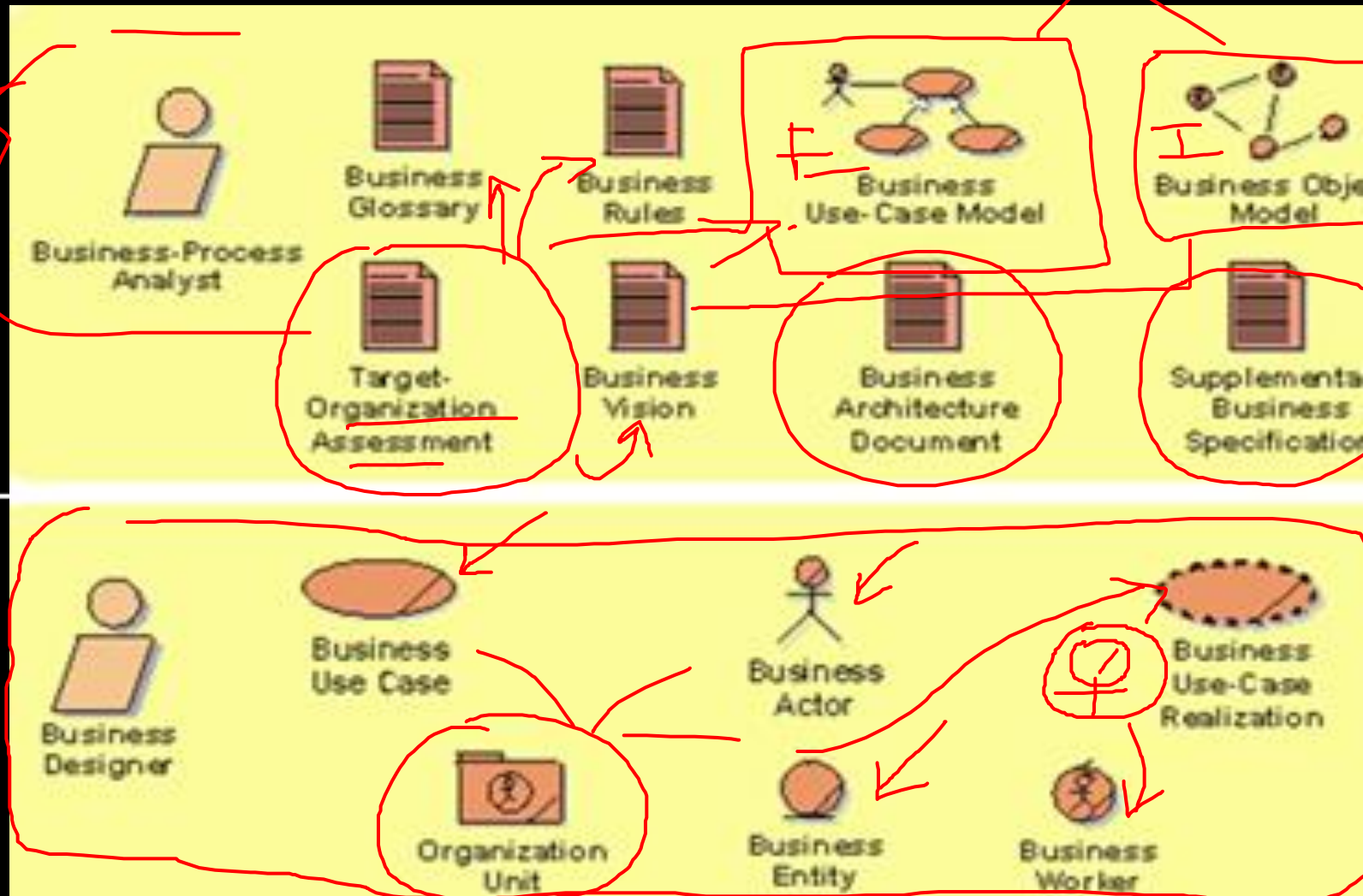
# 6 DISCIPLINAS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

## ➤ DISCIPLINA DE IMPLANTACIÓN

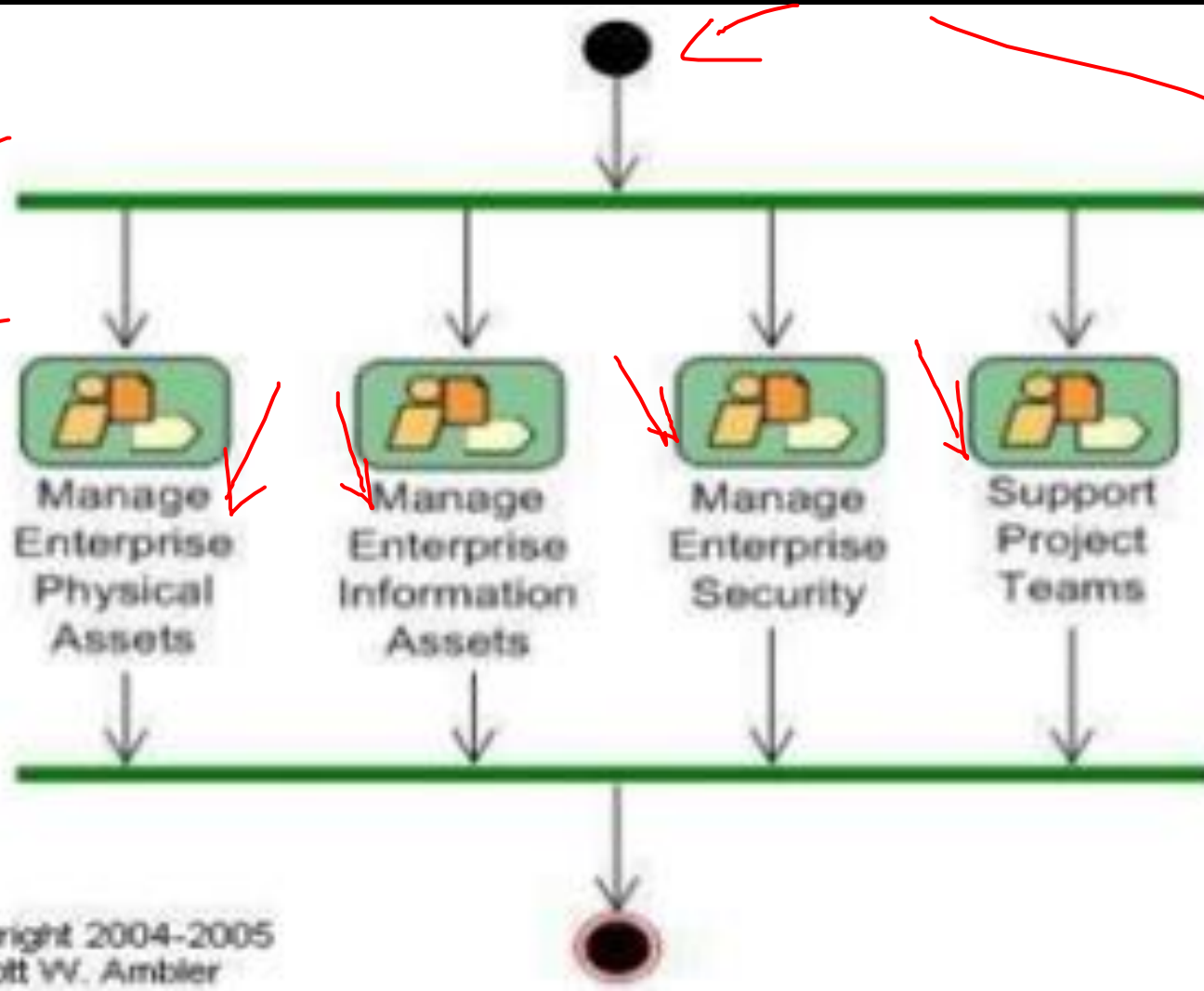




# ARTEFACTOS RUP



# Metodología EUP

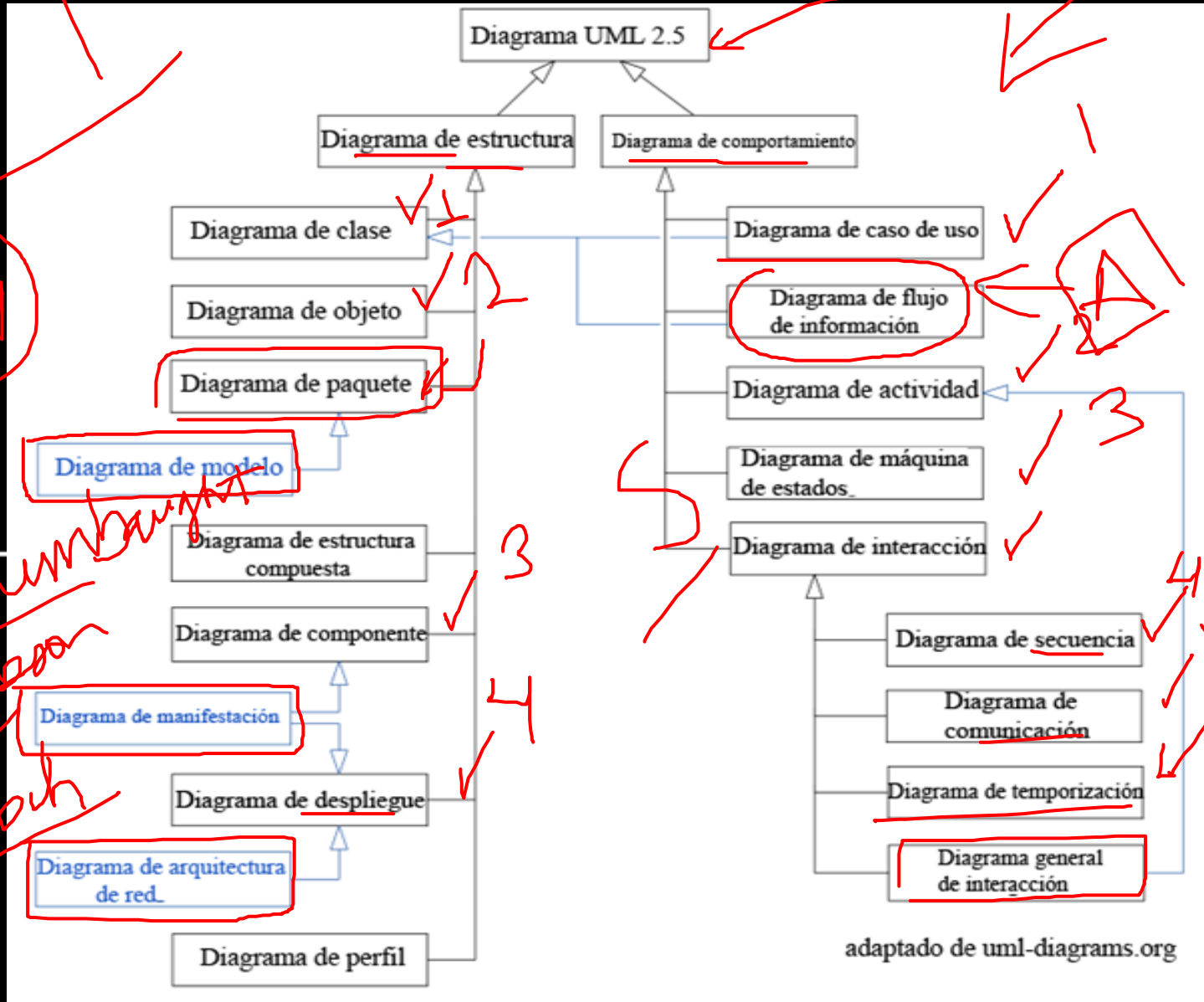


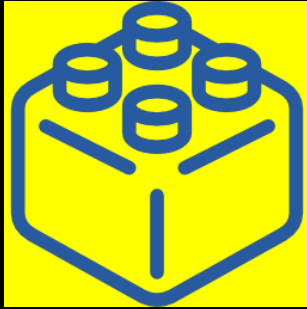
Copyright 2004-2005  
Scott W. Ambler



# Notación Gráfica – UML

Práctica





# Construcción

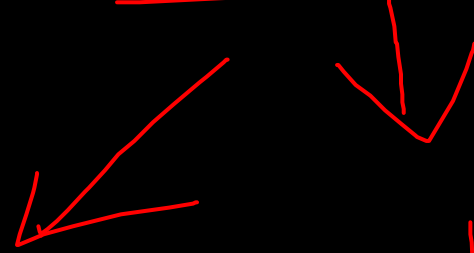
**¡Construyo nuevos conocimientos!**

---





TC



F 102

A 103

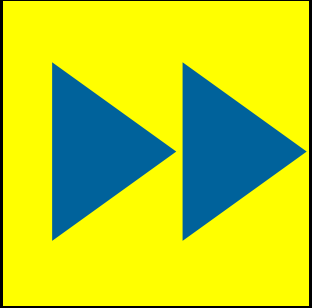
➤ Iniciamos el Caso Practico.



# EN EQUIPOS – AVANCE SU PROYECTO



Semana 1-2-3-4-5



# Ejecución

¡Pongo en práctica los nuevos aprendizajes!

---



F101

F102

F103

PPT

0000

## Presentación de 5 Minutos del Proyecto



Revisión:

¿Qué aprendimos en esta sesión 5?



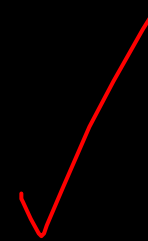


# Actividad Individual

Participa en el aula virtual.

Consteste de manera individual:

- ¿Cuándo recomendaría usted utilizar RUP, en proyectos informáticos?
- ¿Para qué sirve UML, en el desarrollo de software?
- ¿Qué es un artefacto en el desarrollo de software?



# ¿Preguntas?



## GRACIAS...