



ANÁLISIS Y DISEÑO DE SOFTWARE – UML 2.4.1

ANÁLISIS Y DISEÑO DE SOFTWARE – UML 2.4.1

Presentación

El Análisis y Diseño es un enfoque insertado dentro del campo de la Ingeniería de Software que permite modelar un sistema informático utilizando una Metodología de Desarrollo de Software y un Lenguaje de Modelamiento. El Lenguaje Unificado de Modelamiento (UML) está pensado para especificar, visualizar y construir los componentes que conforman un sistema de software o un modelado de negocios con las más avanzadas metodologías y herramientas orientadas a objetos.

Audiencia

Analistas, desarrolladores y público en general insertado en el campo del análisis y diseño de sistemas

Requisitos

- Conocimientos del entorno de Windows
- Conocimientos básicos de programación

Objetivos

- Utilizar UML para el análisis y diseño orientado a objetos.
- Modelar todos los artefactos comprendidos en dicho lenguaje.
- Aplicar iterativamente el análisis y diseño a través de casos de uso para un modelado eficiente.
- Manipular los diagramas UML 2.4.1.
- Utilizar una herramienta de modelado de software y modelado de procesos de negocio.
- Establecer en el usuario una metodología de trabajo persistente, a través de la creación de plantillas propias.

Duración

45 horas



CONTENIDO DEL CURSO

Capítulo 1 Introducción al Análisis y Diseño de Software

- Gestión de un Proyecto de Sistemas
- El modelado
- Fundamentos de Orientación a Objetos

Capítulo 2 Introducción a RUP y UML

- Principales Metodologías
- Nociones de UML
- Nociones de RUP

Capítulo 3 Disciplina: Modelamiento de Negocio

- Elementos del Modelo de Negocio
- El Modelo de Caso de Uso de Negocio
- El Modelo de Análisis de Negocio

Capítulo 4 Disciplina: Requisitos

- Estructura del Modelo de Requerimientos
- Identificación de requerimientos
- Matriz de Requerimientos
- Diagrama de Paquetes
- Diagrama de Caso de Uso

Capítulo 5 Disciplina: Análisis

- Estructura del Modelo de Análisis
- Clases de Análisis
- Realizaciones de Análisis
- Diagramas de Análisis: Clases, Secuencia, Comunicación, Actividades

Capítulo 6 El Modelo de Datos

- El Modelo Conceptual
- Modelo Lógico
- Modelo Físico

Capítulo 7 Disciplina: Diseño

- Diagrama de Máquina de Estados
- Arquitectura de Software
- Realizaciones de Diseño
- Diagrama de Diseño: Clases, Secuencia
- Patrones de Diseño: MVC, DAO
- Extensión WAE (Web Application Extension)

Capítulo 8 Disciplina: Implementación

- Estructura del Modelo de Implementación
- Diagrama de Componentes
- Diagrama de Despliegue





informes@genesisti.pe
www.genesisti.pe