

UML

1980

Primeros pasos

En esta época, diferentes metodologías de modelado y desarrollo de software estaban en desarrollo. Grady Booch trabajaba en el método Booch, Ivar Jacobson en Object-Oriented Software Engineering (OOSE), y James Rumbaugh en Object Modeling Technique (OMT).



1985

Nacimiento de UML

Grady Booch comenzó a desarrollar un método de modelización de los sistemas de software y esta se centró en la programación orientada a objetos.



1988

Creación

La necesidad de unificar estos enfoques llevó a la creación de Unified Method (UM). Grady Booch, Ivar Jacobson y James Rumbaugh colaboraron para combinar lo mejor de cada uno de sus métodos, creando así un enfoque unificado para el desarrollo de software.



1994

Primera versión de UML

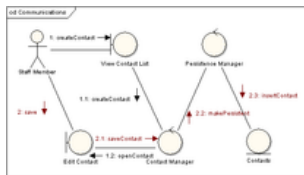
Unified Method se convierte en Unified Modeling Language (UML) para reflejar su naturaleza como un lenguaje gráfico unificado para modelar sistemas. Esta transición de un método a un lenguaje permitió una representación más amplia y comprensiva de los conceptos de modelado.



2003

Versión 2.0

Tuvo mejoras de los diagramas existentes y la adición de nuevos diagramas, como el diagrama de comunicación y el de tiempo. Se introdujeron conceptos como las capas, los modelos de estructura y comportamiento.



2001

Versión 1.3

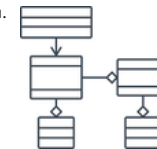
Nuevos conceptos fueron añadidos como el diagrama de actividades además de una mejora de estabilidad y consistencia.



Febrero 1997

Versión 1.1

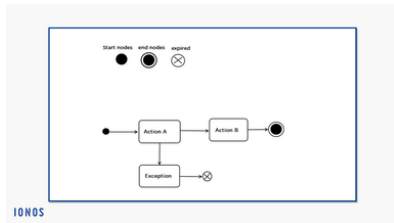
Incluía diagramas de caso de uso, diagramas de clases, diagramas de secuencia y los diagramas de colaboración. Realizaron correcciones y aclaraciones de la versión anterior y agregaron cambios de notación y la semántica.



2005

Versión 2.1

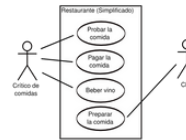
Incluía mejoras en los diagramas de actividad y la adición de nuevos estereotipos de clases y objetos



2007

Versión 2.2

Tuvo mejoras de secuencia y la adición de nuevos estereotipos para los diagramas de componente



2007

Versión 2.4

Tuvo mejoras en los diagramas de actividad y la adición de nuevos estereotipos para los diagramas de caso de uso y secuencia.

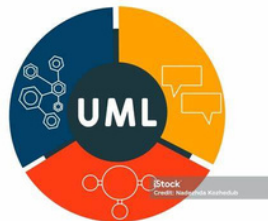
2017

Versión 2.5

Se mejoró la expresividad y la usabilidad en los diagramas UML y se mejoró la integración de desarrollo ágil y los métodos modernos.

FIN**Conclusión**

La evolución de UM a UML marcó un hito importante al proporcionar a la comunidad de desarrollo de software un lenguaje común y unificado para describir, visualizar y documentar sistemas complejos.

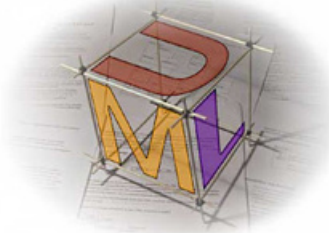


UNIFIED MODELING LANGUAGE

2020

Versión 2.5

UML (Lenguaje Unificado de Modelado) seguía siendo ampliamente utilizado en el desarrollo de software y la ingeniería de sistemas. La versión 2.5 del estándar UML, lanzada en 2017, continuó siendo adoptada en diversas industrias.



2018

Versión 2.5

Se realizaron mejoras de la Documentación, además de ajustes en la notación y la descripción de los conceptos incorporados para mejorar la interpretación de UML