

ANÁLISIS CON UML (MODELIZACIÓN) (40 HORAS)

MODALIDAD: ONLINE

CONTACTO: campus@formagesting.com / +34 722 164 372

OBJETIVOS DEL CURSO

OBJETIVO GENERAL

Al finalizar el curso, los participantes serán capaces de analizar problemas de software, entender los requisitos del usuario, generar Casos de Uso y Diagramas para la solución del problema y al mismo tiempo dotarlo de una perspectiva general que permita obtener la solución a un abanico de problemas ligados al que se ha tratado trabajando con patrones.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los participantes conocerán y dominará los bloques constructivos del análisis orientado a objetos tanto a nivel elementos como a nivel relaciones. Se centrará además la formación en que el alumno/a comprenda los objetivos principales de UML:

- Visualizar de modo gráfico a través de diagramas el flujo del programa a generar.
Especificar las características del sistema a construir sin inmiscuirse en como crearlo ya que es parte de la programación.
- Obtener Modelos y construir a partir de los modelos especificados.
- Documentar los elementos gráficos realizados.

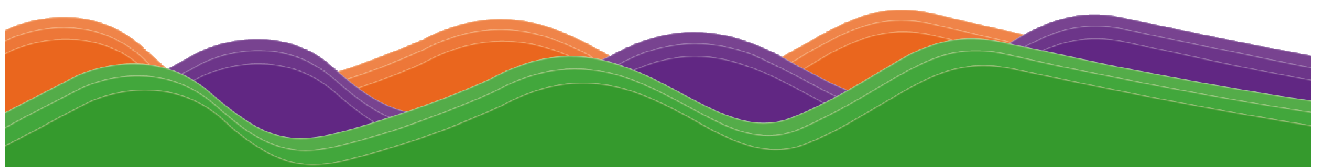
PROGRAMA

UNIDAD 1. ORIENTACIÓN A OBJETOS

1. Análisis Orientado a Objetos.
 - Análisis orientado a objetos.
 - Metodologías de Diseño.
 - Directrices y Principios de Diseño.
 - Patrones de Diseño. Tipos.
2. Introducción a UML.
 - Introducción a UML.
 - Notación y semántica estándar.
 - Requisitos.
 - Actividades.
 - Interfaces.
 - Extensiones UML.
 - Estereotipos.
 - Extensiones de Modelado de Negocio.
 - OCL.
 - Modelo Relacional de datos.

UNIDAD 2. UML BÁSICO

1. UML.
2. Modelos UML.
 - Clases y diagramas.



- Implementando el diseño.
- Implementando la aplicación.

UNIDAD 3. HERRAMIENTAS UML

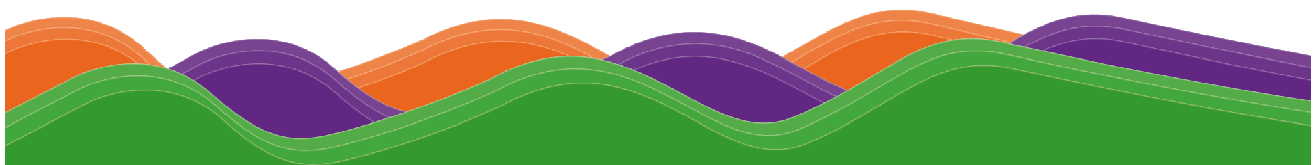
1. Diagramas UML.
 - Diagramas UML.
 - Las vistas en UML.
 - Las vistas en UML.
 - Diagrama de casos de uso.
 - La vista estática.
 - Diagramas de Clases.
 - Diagramas de Objetos.
 - La vista de interacción.
 - Diagramas de Interacción.
 - Diagramas de Secuencia.
 - Diagramas de Colaboración.
 - Diagramas de Tiempo.
 - Diagramas de Comportamiento.
 - Diagramas de Estados.
 - Diagramas de Actividad.
 - Diagramas de Componentes.
 - Diagramas de Despliegue.
 - Diagramas de Paquete.
2. Distribución e Implementación.
 - Distribución e Implementación.
 - Flujo de trabajo de los requisitos.
 - Flujo de trabajo de análisis.
 - Flujo de trabajo de implementación.
 - Flujo de trabajo del diseño.

TEMPORALIZACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA	Total
Unidad 1. Orientación a Objetos.	8 horas
Unidad 2. UML Básico.	12 horas
Unidad 3. Herramientas UML.	20 horas
TOTALES	40 horas

FORMACIÓN NECESARIA PARA ACCEDER CON ÉXITO AL CURSO

Informática nivel usuario.
Se recomienda conocimientos previos de lenguaje de programación.



ESPECIFICACIONES

Curso Scorm. Ejercicios y Evaluaciones integrados en temario.





HARDWARE NECESARIO Y PERIFÉRICOS ASOCIADOS

Ordenador y conexión a Internet:

- **PC o Portátil** : Pentium II, CPU 3GHz, 512 MB de memoria RAM.
- **MAC**: Power Mac 64, Power Mac 65 ó Apple con procesador Intel 16 GB RAM.
- **Conexión a Internet**: ADSL mínimo 1MB o conexión 3G con una velocidad superior a 128 Kbps/seg.

SOFTWARE NECESARIO

El campus virtual funciona en los siguientes navegadores:

-  **Internet Explorer**: a partir de la versión 8.0.
-  **Google Chrome**: a partir de la versión 22.0.
-  **Mozilla Firefox**: a partir de la versión 15.0.
-  **Safari**: a partir de la versión 5.0.

Además, será necesario tener instalado:

- **Acrobat Reader**, versión 6.0 o superior, o **Foxit Reader**, versión 2.3.
- **Flash Player**.
- **Java Sun** (Google Chrome requiere la actualización 10 de la versión de Java).
- **Reproductor de Windows Media Player** a partir de la versión 9.

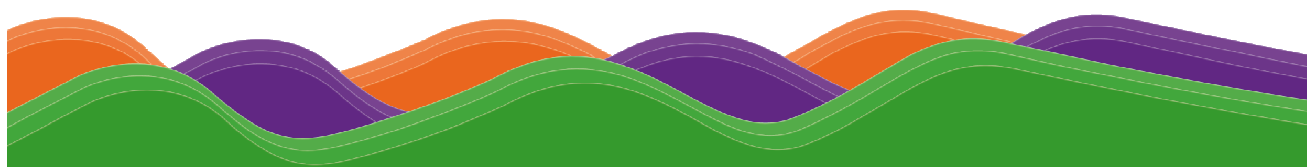
TIEMPO DE RESPUESTA

Los tutores pedagógicos atenderán a los alumnos en un plazo de 24 horas y los tutores de contenido en un plazo máximo de 48 horas en días laborables.

SERVICIOS DEL CAMPUS VIRTUAL

- **Guía didáctica**. En ella se marcan y explican las pautas, orientaciones y recomendaciones necesarias para el seguimiento y aprovechamiento adecuado del curso.
- **Contenidos**. Los contenidos de este curso han sido realizados por un equipo multidisciplinar, entre los que se encuentran expertos en la materia que se desarrolla, pedagogos, docentes y técnicos informáticos en desarrollos multimedia.

En este curso se ha buscado un equilibrio entre el necesario rigor técnico de los contenidos y una presentación atractiva e intuitiva que facilite el seguimiento del curso y que constituya una clara opción de aprendizaje, de manera que todo aquél que lo realice vea satisfechas sus expectativas: comprensión y asimilación de todo lo relacionado con las unidades desarrolladas y capacidad para aplicar estos conocimientos a la práctica diaria.



El temario de este curso tiene un formato dinámico e interactivo, en base al cual podrás participar activamente en tu aprendizaje. En la construcción del mismo se han utilizado una serie de iconos y links, que requieren tu participación en el descubrimiento de los contenidos, ya que deberás interactuar con los mismos para ver la información. De esta manera, el seguimiento del curso se convierte en una experiencia dinámica que requiere de una participación activa del alumno, lo que facilita la rapidez en la comprensión y uso de la información. Ello contribuye a conseguir que el curso resulte más entretenido y no debemos olvidar que el entretenimiento acrecienta el interés, el cual, a su vez, favorece la atención y concentración, que se traducen en mayores niveles de aprendizaje.

- **Actividades.** Hemos desarrollado ejercicios y casos prácticos interactivos, integrados en los contenidos, que fomentan la participación e interacción continua de los alumnos y permiten que vayan afianzando los conocimientos al mismo tiempo que los adquieren, con el fin de que lleguen totalmente preparados a la evaluación final y la superen sin dificultades.

- **Tutores a disposición del alumno:**

Un tutor de contenido experto en la materia que resolverá las dudas concretas sobre el temario y los ejercicios.

Un tutor pedagógico que le ayudará y motivará a lo largo del curso. Se pondrá en contacto periódicamente con los alumnos informándoles de su estado de evolución y animándoles a finalizar con éxito el curso. También les informará de todo lo relativo al curso (información de interés, inclusión de documentación adicional en la biblioteca, etc.).

Un tutor técnico o web máster que resolverá cualquier problema técnico de acceso a la plataforma, registro de notas, etc.

- **Otros servicios.** Estos cursos disponen de tutorías, correo electrónico, biblioteca (donde se encuentran documentos formativos complementarios, como el manual del curso), chat, FAQ's, agenda y calendario, foro y otros servicios incluidos en el Campus Virtual.

DIPLOMA

Al finalizar el curso los alumnos recibirán un **Diploma o Certificado**. “Enseñanza que no conduce a la obtención de un título con valor oficial”.

