

### PROGRAMA DE CURSO

Código	Nombre			
<b>CC5404</b>	<b>Taller de UML</b>			
Nombre en Inglés				
UML Workshop				
SCT	Unidades Docentes	Horas de Cátedra	Horas Docencia Auxiliar	Horas de Trabajo Personal
6	10	3.0	0	7.0
Requisitos			Carácter del Curso	
CC 3002 Metodologías de Diseño y Programación			Electivo para ICC	
Resultados de Aprendizaje				
<p>Se pretende que el alumno al final del curso comprenda los conceptos más importantes del modelamiento orientado a objetos. Para esto se usará durante todo el curso, el lenguaje de modelamiento UML y se desarrollarán varios ejemplos que serán modelados usando este lenguaje.</p> <p>Se pretende también que el alumno aprenda a usar alguna herramienta que facilite el modelamiento.</p>				

Metodología Docente	Evaluación General
<p>Se utiliza una metodología práctica, en donde el docente presenta los artefactos del lenguaje, un ejemplo y un ejercicio que el alumno debe realizar durante la hora de clases.</p> <p>Además se entrega un proyecto al principio del curso para desarrollar mientras se avanza en la materia.</p>	<p>El curso se evaluará a través de trabajos prácticos.</p> <p>El proyecto del curso corresponde a un 70% de la nota del curso, y se divide en cuatro entregas (25% cada una) que corresponden a:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Requerimientos y casos de uso,</li> <li>2) Modelo conceptual,</li> <li>3) Diagrama de clases y Mapas de navegación,</li> <li>4) Implementación.</li> </ol> <p>Los ejercicios corresponden al restante 30% de la nota final del curso.</p>

### Unidades Temáticas

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
1	Introducción a UML	1
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia del modelamiento.</li> <li>• Descripción general del lenguaje.</li> <li>• Visión global de los artefactos.</li> <li>• El Proceso Unificado de Desarrollo de Software (UP).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer el origen y motivación de la creación del lenguaje en su uso práctico.</li> <li>- Conocer una metodología de desarrollo de software que utiliza el lenguaje UML como parte del modelamiento.</li> </ul>	<p>[1] Cap. 1.</p> <p>[2] Cap. 1 al 3.</p>

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
2	Artefactos del Lenguaje UML	14
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagramas de Casos de Uso.</li> <li>• Diagramas de Actividades</li> <li>• Diagramas de Interacción</li> <li>• Diagramas de Estado</li> <li>• Diagramas de Clases</li> <li>• Diagramas de Componentes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer la notación, aprender a utilizar y desarrollar cada artefacto del lenguaje UML, utilizando ejemplos y ejercicios adecuados.</li> <li>- Aprender a utilizar una herramienta de modelamiento basado en UML como ArgoUML o StarUML, aplicándola en las clases prácticas a través del curso.</li> <li>- Aprender a desarrollar un proyecto de modelamiento con una metodología que utiliza UML basada en el UP.</li> </ul>	<p>[1] Cap. 6 al 10.</p> <p>[2] Cap. 4 al 22.</p>

### Bibliografía

- [1] G. Booch, J. Rumbaugh, I. Jacobson. The Unified Modeling Language Reference Manual. Addison Wesley.  
G. Booch, J. Rumbaugh, I. Jacobson. The Unified Modeling Language User Guide. Addison Wesley.
- [2] Craig Larman. UML y Patrones, Introducción al Análisis y Diseño Orientado a Objetos. Prentice Hall. Primera versión en Español, 1999.

Vigencia desde:	Otoño 2011
Elaborado por:	Prof. Andrés Muñoz O.