



Principios del Análisis y Diseño Orientado a Objetos, Utilizando el Estándar UML

Al Diseñar Sistemas de Información se debe efectuar un análisis de requisitos de información según las necesidades del Cliente, antes del diseño e implantación del sistema. La tendencia actual al diseñar sistemas de información es que tenga la característica de manejo tecnologías Orientadas a Objetos. Para hacer dicho Análisis se cuenta con una metodología bastante aceptada cual es utilizar el estándar UML (lenguaje de Modelamiento Unificado). Este ayuda a modelar funcionalmente el sistema utilizando Diagramas cuyo énfasis es utilizar representación gráfica que facilita la comprensión del modelamiento de los datos.

El SENA diseña el programa: Principio del análisis y diseño Orientado a Objetos utilizando el estándar UML, con el propósito de formar un Talento Humano con las competencias necesarias para manejar los principios del análisis y diseño orientado a objetos, utilizando el estándar UML, en la implantación de Sistemas de Información., de manera que responda a las exigencias del sector productivo, en este caso de las tecnologías de la información y comunicación, específicamente en lo relacionado al modelado de datos.

Este programa está dirigido a las personas que manejan tecnologías de información, a los aprendices de formación titulada o al nuevo talento humano que aspire a ampliar o complementar sus conocimientos al aplicar los principios del Análisis y Diseño Orientado a Objetos utilizando el estándar UML, siguiendo los estándares de calidad, que contribuyan al desarrollo de sus competencias. Así mismo esta formación propende por la integralidad del ser en lo social y en lo laboral, mediante una adecuada práctica laboral y un exigente cumplimiento de principios y valores.

Contenido

- Técnicas de recolección de datos: definición, formatos, aplicaciones, metodología
- Análisis orientado a objetos: definición, objetos, clases, documentos básicos de análisis.
- Orientación a objetos: conceptos de: clase, objeto, método, herencia.
- Niveles de visibilidad para los atributos: público, protegido y privado
- Diagramas UML: conceptos, características, tipos, utilidad.
- Dominio de sistema: concepto, proceso, alcance.
- Diagramas de secuencia y de clases: concepto, utilidad, aplicaciones.



Habilidades que Desarrolla

- Elaborar formatos para la recolección de datos.
- Manejar conceptos relacionado con el análisis orientado a objetos.
- Utilizar la notación gráfica de los diagramas UML.
- Modelar asociaciones de relaciones.
- Diagramar los casos de secuencia y de clases. • manejar los pasos para del diseño orientado a objetos.
- Manejar los diagramas y técnicas de modelado con UML.
- Manejar los diferentes diagramas (de secuencia, clase, colaboración).

Requisitos de Ingreso

Se requiere que el aprendiz tenga dominio de los elementos básicos relacionados con el manejo de herramientas informáticas y de comunicación: correo electrónico, chats, Messenger, procesadores de texto y hojas de cálculo.

Inscríbese aquí! 