



UML PARA DESARROLLADORES ANÁLISIS Y DISEÑO

Ingeniería de Requerimientos es la disciplina para desarrollar una especificación completa, consistente y no ambigua, la cual servirá como base para acuerdos comunes entre todas las partes involucradas y en dónde se describen las funciones que realizará el sistema. En este curso el instructor presentará los principios y técnicas necesarios de la Ingeniería de Requerimientos como pieza inicial de un proyecto exitoso.

• Conocimientos Previos

Tener experiencia en la elaboración de sistemas informáticos.

• El participante al final del curso sera capaz de :

Proporcionar al participante los principios y técnicas necesarios de Ingeniería de Requerimientos para poder tener un buen inicio de Proyecto con un documento de Requerimientos base bien escrito y carente de ambigüedades. Aprender el tipo de conexión PDO.

■ Dirigido a:

Estudiantes, Profesionales
y Publico en General

Duración
del curso

24
HORAS.

■ Evaluación

Será totalmente práctica. Se realizarán entre 4 o 5 prácticas de las cuales se eliminará la nota más baja y se obtendrá un promedio (PP). Durante la última sesión se realizará un examen final (EF), el cual se promediará con la nota de prácticas y de esta manera se tendrá la calificación final

PROMEDIO DE PRÁCTICAS:

$$PP = (PR1 + PR2 + PR3 + PR4 - \text{MENOR (PR)})$$

NOTA FINAL:

$$NF = PP + EF$$

■ Modalidad Online

Requiere una PC con las siguientes características:

- Procesador - 1GHZ o más rapido / en un chip (SOC).
- RAM - 1GB para 32 Bits o 2GB para 64.
- Espacio Libre 16GB - SO de 32 bits / 32GB - SO de 64 bits.
- Una tarjeta gráfica - DirectX 9, posterior o controlador WDDM 1.0.
- Pantalla - 800x 600 resolución.
- Conexión a internet estable.

■ Conéctate a nuestras diferentes Plataformas Digitales:

Telf.: 200 - 9060 Opción 1

E-mail: sisuni.info@uni.edu.pe

www.sistemasuni.edu.pe



“Aumenta tus conocimientos, desarrolla nuevas habilidades y construye hoy tu futuro”.

CLASE #01

INICIO DE UN PROYECTO DE DESARROLLO DE SOFTWARE

- La gestión de proyectos.
- Errores clásicos en la gestión de proyectos.
- La gestión de riesgos.

INICIO DE UN PROYECTO DE DESARROLLO DE SOFTWARE

- Modelos del proceso de Software.
- Metodologías del desarrollo de software.
- Conceptos básicos del RUP.
- Las 6 mejores prácticas de desarrollo de software.
- Elementos. Fases: Disciplinas y WorkFlows.

CLASE #02

MODELADO DEL NEGOCIO

- Enfoques para Modelado del Negocio (BPM, RUP).
- Del Negocio al desarrollo de SW (SOA,MDA).
- Modelado del negocio.
- Casos de uso de negocio.
- Modelo de dominio.
- Clases de negocio.
- Modelo de objetos de negocio.
- Diagrama de actividades

MODELADO DEL NEGOCIO

- Modelo de dominio.
- Clases de negocio.
- Modelo de objetos de negocio.
- Diagrama de actividades.

CLASE #03

HERRAMIENTAS Y TÉCNICAS DE LA INGENIERÍA DE REQUERIMIENTOS

- El proceso de Ingeniería de Requerimientos.
- Los documentos de Requerimientos de Software.
- Validación y Revisión de Requerimientos.
- Clasificación y Elitización de Requerimientos.
- Evolución de Requerimientos.

CMMI Y LA GESTIÓN DE REQUERIMIENTOS

- Nivel 2 CMMI: Gestión de Requerimientos (REQM).
- Nivel 3 CMMI: Desarrollo de Requerimientos (RD).

CLASE #04

ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

- Introducción.
- Descripción General.
- Diagrama de Contexto.
- Especificación de Requerimientos.
- Administración de Requerimientos.
- Medición de tiempos.

EXAMEN FINAL