

UE Méthodes de génie logiciel

 ECTS
3 crédits

 Composante
UFR Sciences
de l'Homme et
de la Société
(SHS)

- > **Langue(s) d'enseignement:** Français
- > **Ouvert aux étudiants en échange:** Non

Présentation

Description

Ce module a pour but d'introduire et de comprendre le rôle et les enjeux du logiciel en tant que produit d'ingénierie. Les méthodes et outils nécessaires à la réussite des projets logiciels y sont présentées et un projet permettra de mettre en pratique ce qui aurait été vu en cours.

Programme :

- Comprendre le processus de développement logiciel
- Comprendre le cycle de vie d'un projet.
- Découvrir et identifier les différentes méthodes de gestion de projet.
- Découvrir et identifier les différents acteurs d'un projet.
- Lire et produire des modèles UML d'un projet.
- Identifier et traiter les éléments essentiels d'un logiciel (MVP - Minimal Viable Product).
- Comprendre les principes de base de la programmation orientée objet et de la programmation événementielle.
- Travailler en équipe pour concevoir et développer des applications.

- Savoir appliquer les compétences acquises (les mettre en pratique à travers des projets d'équipe dans un environnement de développement éducatif).

Objectifs

L'objectif général de cette unité est de donner aux étudiants une vision claire du cycle de vie du logiciel, de mettre en évidence les enjeux associés à chaque phase de ce cycle de vie, et en outre de fournir les méthodes, les techniques et les outils pour surmonter les défis liés à la gestion de projets.

Bibliographie

- "Le guide du génie logiciel" par Moustapha DER, (Editeur : Moustapha Der, 2019)
- "Analyse des besoins pour le développement logiciel" par Jacques Lonchamp (Éditeur : Dunod)

Infos pratiques

Campus

- › Grenoble - Domaine universitaire