

# UE Méthodes de génie logiciel



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