

Génie logiciel



En bref

- > **Langues d'enseignement:** Français
- > **Méthodes d'enseignement:** En présence
- > **Ouvert aux étudiants en échange:** Oui

Présentation

Description

Il s'agit de donner les principes du génie logiciel et de ses méthodes ainsi que des notions de gestion de projet.

Heures d'enseignement

CM	Cours Magistral	4,5h
TD	Travaux Dirigés	4,5h
TP	Travaux Pratiques	4h

Pré-requis obligatoires

Rappeler l'histoire de l'informatique pour en comprendre son évolution, apprendre les bases de l'UML (Unified Modeling Language), apprendre à construire un planning informatique et comprendre les méthodes agiles (SCRUM, DEVOPS,...).

Plan du cours

Importance de la communication

Informatique : une boîte à outils
Gestion de l'informatique
Modélisation/Conception avec UML
Evolution de la Gestion de l'informatique
Introduction à l'Agilité
Méthode SCRUM/XP
Introduction au DEVOPS

Compétences visées

Concevoir un digramme UML notamment les diagrammes de Use Case, de Séquence et de Classe
Connaître les termes utilisés dans les projets informatiques

Bibliographie

Livre sur UML3
Sites Internet sur le Génie Logiciel, méthode Agiles

Infos pratiques

Contacts

Responsable du cours

Christian Serra

☎ +33 4 79 75 85 85

✉ Christian.Serra@univ-savoie.fr

Lieux

➤ Le Bourget-du-Lac (73)

Campus

➤ Le Bourget-du-Lac / campus Savoie Technolac