

<b>Section Bac</b>	<b>Informatique de gestion</b>		
<b>Nom de l'UE</b>	<b>Projet d'analyse et de conception</b>		
<b>Nom du professeur</b>	C. De Grootte		
<b>Niveau</b>	2	<b>Unité déterminante</b>	Oui
<b>Nombre de périodes</b>	100	<b>Pré requis pour</b>	Projet de développement SGBD
<b>Langue de cours</b>	français	<b>Crédits ECTS</b>	10

### Objectifs du cours

- Présenter le développement d'un système en se référant directement à l'ingénierie logicielle.
- Familiariser les auditeurs avec les aspects du langage UML.
- Enseigner les différents modèles proposés par UML: cas d'utilisation, diagrammes de classes, de séquences, de collaboration, d'activités, statecharts, diagrammes d'objets, spécification des opérations.
- Introduire l'analyse et la modélisation de systèmes, ainsi que ses relations avec UML et le RUP.
- Introduire les systèmes d'information d'entreprise y compris les systèmes e-business.
- Introduire l'exploitation et la maintenance de bases de données et du langage SQL. Utiliser, à partir d'une étude de cas, les modèles UML pour l'analyse et la conception d'un système, y compris les aspects bases de données et e-commerce.
- Ainsi, en pratique, le module s'articule autour de deux axes : Un contenu théorique magistral sur la modélisation et conception de systèmes d'information; Une étude de cas réel pour laquelle les étudiants travailleront par groupe et remettront un rapport.
- de développer des compétences de communication, d'organisation, d'observation et de réflexion fonctionnelle et technique ;
- de développer des capacités de travail collaboratif avec remise d'un rapport ;

### Contenu du cours

#### Partie 1 : Théorie

Enseigner les différents modèles proposés par UML: cas d'utilisation, diagrammes de classes, de séquences, de collaboration, d'activités, statecharts, diagrammes d'objets, spécification des opérations.

#### Partie 2 : Pratique

Une étude de cas réel pour laquelle les étudiants travailleront par groupe et remettront un rapport

### Méthodologie

- Pour la partie théorique, cours ex-cathedra illustré de nombreux exemples
- Pour la partie pratique, projet sur un cas réel avec séance de questions-réponses.

### Supports

- Pour la partie théorique, notes de cours et transparents.
- Livre de référence.

### Acquis d'apprentissage

Pour atteindre le seuil de réussite, l'étudiant sera capable :

*Face à un problème proposé par le chargé de cours,*

- De structurer, de modéliser les besoins du client selon une démarche adaptée,
- De construire et de modéliser un scénario de solution,
- De traduire en architecture logicielle la solution proposée,
- De justifier le suivi du projet

### Evaluation

Réalisation d'un projet déposé sur la plateforme en ligne et défendu oralement

### Pondération

Evaluation 1 <sup>ère</sup> session	Evaluation 2 <sup>ème</sup> session
Remise projet + oral	Remise projet + oral