

Durée : 2 jour(s)

Objectifs

Comprendre le langage de modélisation UML
Optimiser les projets informatiques à l'aide d'UML
Exprimer les besoins avec UML

Pré-requis

Maîtres d'ouvrages, décideur, chef de projet, architecte
Formation initiale ou culture générale en informatique requise

Plan de cours

1. UML et le génie logiciel

Principes fondateurs d'UML
Notations et concepts d'UML2
Les modèles de développement
Les diagrammes structurels
Les diagrammes comportementaux
Les notations communes

2. Spécification par les cas d'utilisation

L'usage des cas d'utilisation
Comment formaliser un cas d'utilisation
Les règles de découpage en cas d'utilisation
Qualité d'une spécification avec les cas d'utilisation
Calcul de retour sur investissement avec les cas d'utilisation
UML et la modélisation des processus métier
Les cas d'utilisation pour l'architecture technique et logicielle

3. Changer pour UML

Sensibilisation à la capture des besoins avec UML : Le chef de projet de maîtrise d'ouvrage, l'expert métier, l'urbaniste
Sensibilisation à l'analyse/conception avec UML : le chef de projet de maître d'oeuvre, l'analyste, l'architecte logiciel, les concepteurs
Pilotage du changement : les objectifs, les moyens, l'évaluation du retour sur investissement

4. Méthode et outils

Productivité du développement logiciel
Regard sur les avancées méthodologiques
Point sur l'approche traditionnelle du développement
Les méthodes AGILES et Xtreme Programming XP
Unified Process UP : un guide des meilleures pratiques du développement logiciel
Le développement itératif
Le développement incrémental
L'approche orientées composants

5. Aider à la prise de décision

UML pour ses responsables

UML pour ses clients

UML pour son équipe