

MI-Modélisation productive S6

Infos pratiques

- > ECTS : 3.0
- > Nombre d'heures : 33.0
- > Langue(s) d'enseignement : Français
- > Niveau d'étude : BAC +3
- > Période de l'année : Enseignement sixième semestre
- > Méthodes d'enseignement : En présence
- > Forme d'enseignement : Cours magistral et Travaux dirigés
- > Ouvert aux étudiants en échange : Oui
- > Campus : Campus de Nanterre
- > Composante : Sciences économiques, gestion, mathématiques et informatique
- > Code ELP : 4E6M608I
- > En savoir plus : site web de la composante <https://ufr-segmi.parisnanterre.fr/>

Présentation

Ce module a pour principal objectif de faire acquérir aux apprenants une méthodologie d'étude rigoureuse et les compétences techniques nécessaires à l'élaboration de la structure / architecture d'une application objet à partir d'un cahier des charges. La notation UML est utilisée pour créer des modèles productifs des applications objet, i.e., des modèles permettant la génération de code. La plateforme cible technique retenue est Java.

Objectifs

Programme :

- Apprentissage du langage de modélisation objet UML.
- Présentation des concepts assortis d'exemples et application à travers de nombreux exercices et études de cas de conception, modélisation et programmation sur machine.

Nous utilisons un logiciel de modélisation reconnu et répandu dans l'industrie informatique

Évaluation

Évaluation en session 1 pour les étudiants inscrits en formule standard de contrôle de connaissances : des épreuves de contrôle continu pendant le semestre (50% de la note) et un examen terminal écrit de 2h (50% de la note).

Évaluation en session 1 pour les étudiants inscrits en formule dérogatoire de contrôle de connaissances : un examen terminal écrit de 2h (100% de la note).

Évaluation en session 2 : un examen terminal écrit de 2h (100% de la note).

Compétences visées

Expertise en modélisation d'applications objet.

Bibliographie

Laurent Audibert, UML 2 – De l'apprentissage à la pratique, 2ème édition, Ellipses Info +, 2014, ISBN 978-2340002043