SARL ONEO
1025 rue Henri Becquerel
Parc Club du Millénaire, Bât. 27
34000 MONTPELLIER
N° organisme : 91 34 0570434

Nous contacter :
+33 (0)4 67 13 45 45
www.ait.fr
contact@ait.fr

Référence	**4-IN-UMLC**
Durée	**2 jours (14 heures)**
Éligible CPF	**NON**
Mise à jour	**21/12/2021**

UML - Pour les chefs de projets

Objectifs pedagogiques

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

Public concerne

- Maîtres d'ouvrages, décideur, chef de projet, architecte.

Prerequis

- Formation initiale ou culture générale en informatique requise.

Moyens pedagogiques

- Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur
- Travail d'échange avec les participants sous forme de réunion-discussion
- Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle
- Validation des acquis par des questionnaires, des tests d'évaluation, des mises en situation et des jeux pédagogiques.
- Alternance entre apports théoriques et exercices pratiques (en moyenne 30 à 50%)
- Remise d'un support de cours.

Modalites d'evaluation

- Feuille de présence signée en demi-journée,
- Evaluation des acquis tout au long de la formation,
- Questionnaire de satisfaction,
- Attestation de stage à chaque apprenant,
- Positionnement préalable oral ou écrit,
- Evaluation formative tout au long de la formation,
- Evaluation sommative faite par le formateur ou à l'aide des certifications disponibles

Moyens techniques en presentiel

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée à minima d'un vidéo projecteur et d'un tableau blanc et/ou paperboard.
- Pour les formations nécessitant un ordinateur, un PC est mis à disposition de chaque participant.

Moyens techniques en distanciel

- A l'aide d'un logiciel (Teams, Zoom…), d'un micro et éventuellement d'une caméra les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur.
- Sessions organisées en inter comme en intra entreprise.
- L'accès à l'environnement d'apprentissage ainsi qu'aux preuves de suivi et d'assiduité (émargement, évaluation) est assuré.
- Pour toute question avant et pendant le parcours, assistance technique à disposition au 04 67 13 45 45.

Organisation

- Délai d'accès : 5 jours ouvrés
  (délai variable en fonction du financeur)
- Les cours ont lieu de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h

Accessibilite

- Les personnes en situation d'handicap sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation.
- Pour tout renseignement, notre référent handicap reste à votre disposition : mteyssedou@ait.fr

Profil formateur

- Nos formateur sont des experts dans leurs domaines d'intervention
- Leur expérience de terrain et leurs qualités pédagogiques constituent un gage de qualité.

Certification possible

- Aucune

UML - Pour les chefs de projets

UML ET LE GENIE LOGICIEL

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

SPECIFICATION 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

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'ouvre, l'analyste, l'architecte logiciel, les concepteurs
- Pilotage du changement : les objectifs, les moyens, l'évaluation du retour sur investissement

METHODE 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

AIDER A LA PRISE DE DECISION

- UML pour ses responsables
- UML pour ses clients
- UML pour son équipe