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-UM-DESI**
Durée	**2 jours (14 heures)**
Éligible CPF	**NON**
Mise à jour	**20/12/2022**

UML - Design patterns

Objectifs pédagogiques

- Acquérir des connaissances concernant UML Design Pattern

Public concerné

- Chefs de projets, ingénieurs concepteurs et ingénieurs de développement

Prérequis

- Formation initiale ou expérience en développement informatique requise

Moyens pédagogiques

- 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.

Modalités d'évaluation

- 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 présentiel

- 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

Accessibilité

- 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

Principes fondamentaux de conception

- Les Patterns Grasp d'affectation des responsabilités
- Principe d'ouverture/fermeture : OCP
- Inversion des dépendances : DIP
- Substitution de Liskov : LSP
- Séparation des interfaces : ISP

Les Design Patterns du GoF et autres Patterns

- Les Design Patterns de comportement : itérateur, stratégie, template method, état, observateur, médiateur, visiteur
- Les Design Patterns de création : singleton, fabrique abstraite, builder
- Les Design Patterns de structure : composite, pont, adaptateur, décorateur, façade, Proxy, Extension Object, Value Object

Patterns et architecture

- Couches logicielles
- Modèle Vue Contrôleur : MVC
- Frameworks
- Approche par composants

Organiser un modèle et en contrôler la qualité

- Règles d'organisation en packages
- Métriques de packages