

Génie logiciel et IHM

En bref

Langue(s) d'enseignement: Français

Ouvert aux étudiants en échange: Non

Présentation

Description

Concepts de base et définitions du Génie Logiciel et de l'Interaction Humain-Machine

Cycles de vie du Génie logiciel : des modèles traditionnels aux approches agiles (illustration avec Scrum)

Concepts élémentaires de l'approche par objets

UML : historique, diagrammes, exemples, éléments méthodologiques Modèles de base en Interaction Humain-Machine pour l'analyse et la conception des systèmes interactifs

TD : exercices de modélisation par diagrammes du génie logiciel et de l'interaction humain-machine

Projet : études de cas relatifs à l'analyse et la conception d'applications logicielles interactives