

Université Virtuelle Africaine

INFORMATIQUE APPLIQUÉE: CSI 4205

GÉNIE LOGICIEL

Dr. Cherif Diallo

Avant propos

L'Université virtuelle africaine (UVA) est fier de participer à l'amélioration de l'accès à l'éducation dans les pays africains à travers la production de matériel didactique de qualité. Nous sommes également fiers de contribuer aux connaissances mondiales comme nos ressources pédagogiques sont pour la plupart accessibles de l'extérieur du continent africain.

Ce module a été développé dans le cadre d'un programme à un diplôme en informatique appliquée, en collaboration avec 18 institutions partenaires africaines de 16 pays. Un total de 156 modules ont été élaborés pour assurer la disponibilité ou traduit en anglais, français et portugais. Ces modules ont également été mis à disposition en tant que ressources éducatives libres (REL) sur oer.avu.org.

Au nom de l'Université virtuelle africaine et notre patron, nos institutions partenaires, la Banque africaine de développement, je vous invite à utiliser ce module dans votre établissement, pour votre propre formation, de partager le plus largement possible et à participer activement à l'avu les communautés de pratique de votre intérêt. Nous nous engageons à être en première ligne de l'élaboration et le partage de ressources éducatives libres.

L'Université virtuelle africaine (UVA) est une organisation intergouvernementale panafricaine créée par la location avec le mandat d'accroître sensiblement l'accès à un enseignement supérieur de qualité et de formation à l'aide de l'information technologies de la communication. Une Charte, l'établissement de l'avu en tant qu'organisation intergouvernementale, a été signé ce jour par dix-neuf (19) Les gouvernements africains - le Kenya, le Sénégal, la Mauritanie, le Mali, la Côte d'Ivoire, Tanzanie, Mozambique, République démocratique du Congo, Bénin, Ghana, République de Guinée, Burkina Faso, Niger, Soudan du Sud, Soudan, l'Éthiopie, la Gambie, la Guinée-Bissau et le Cap-Vert.

Les institutions suivantes ont participé au programme d'informatique appliquée : (1) Université d'Abomey Calavi au Bénin ; (2) Université de Ougadougou au Burkina Faso ; (3) l'Université Lumière de Bujumbura au Burundi ; (4) l'Université de Douala au Cameroun ; (5) Université de Nouakchott en Mauritanie ; (6) l'Université Gaston Berger au Sénégal ; (7) Université des Sciences, des Techniques et technologies de Bamako au Mali (8) Ghana Institute of Management and Public Administration ; (9) Université des Sciences et Technologies de Kwame Nkrumah au Ghana ; (10) l'Université Kenyatta au Kenya ; (11) l'Université d'Egerton au Kenya ; (12) l'Université d'Addis Abeba en Ethiopie (13) Université du Rwanda (14) ; Université de Dar es Salaam en Tanzanie ; (15) l'Université Abdou Moumouni de Niamey au Niger ; (16) l'Université Cheikh Anta Diop de Sénégal ; (17) Universidade Pedagógica au Mozambique ; et (18) l'Université de la Gambie en Gambie.

Bakary Diallo,

Recteur de l'

Université virtuelle africaine

Crédits de production

Auteur

Dr. Cherif Diallo

Pair Réviseur

Jacqueline Sogoba Konate

UVA – Coordination Académique

Dr. Marilena Cabral

Coordinateur global Sciences Informatiques Appliquées

Prof Tim Mwololo Waema

Coordinateur du module

Robert Oboko

Concepteurs pédagogiques

Elizabeth Mbasu

Benta Ochola

Diana Tuel

Equipe Média

Sidney McGregor

Michal Abigael Koyier

Barry Savala

Mercy Tabi Ojwang

Edwin Kiprono

Josiah Mutsogu

Kelvin Muriithi

Kefa Murimi

Victor Oluoch Otieno

Gerisson Mulongo

Droits d'auteur

Ce document est publié dans les conditions de la Creative Commons

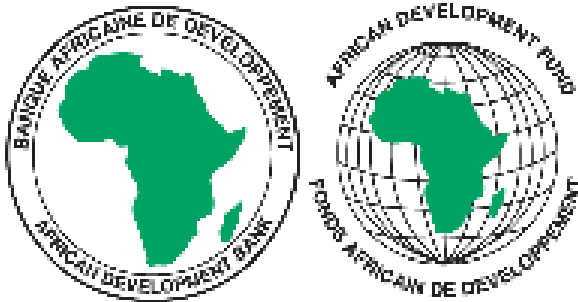
[Http://fr.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons](http://fr.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons)

Attribution <http://creativecommons.org/licenses/by/2.5/>



Le gabarit est copyright African Virtual University sous licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. CC-BY, SA

Supporté par



Projet Multinational II de l'UVA financé par la Banque africaine de développement.

Table des matières

Avant propos	2
Crédits de production	3
Droits d’auteur	4
Supporté par	4
Aperçu du cours	9
Bienvenue à Génie Logiciel	9
Prérequis.	9
Matériaux	9
Objectifs du cours	9
Unités	10
Évaluation	11
Plan	12
Lectures et autres ressources	12
Unité 0. Évaluation diagnostique	15
Introduction à l’unité.	15
Objectifs de l’unité	15
Évaluation de l’unité	15
Termes clés	15
Lectures et autres ressources	16
Unité 1. Fondamentaux du génie logiciel	17
Introduction à l’unité.	17
Objectifs de l’unité	17
Termes clés	18
Activités d’apprentissage	18
Activité 1: Logiciel.	18
Introduction	18
Détails de l’activité	18
Activité 2: Qu’est-ce que le Génie Logiciel	21

Introduction	21
Évaluation	21
Activité 3: Qu'est-ce que le Génie Logiciel	23
Introduction	23
Évaluation	23
Évaluation	25
Évaluation	27
Activité 4: Cycle de vie du développement	28
Évaluation	31
Activité 5: Approches de développement de logiciel	32
Évaluation	36
Lectures et autres ressources	37
Résumé de l'unité	37
Évaluation de l'unité	37
Unité 2. Planification d'un projet logiciel et Analyse et spécifications des besoins	38
Introduction à l'unité.	38
Objectifs de l'unité	38
Termes clés	38
Activités d'apprentissage	39
Activité 1: Ingénierie des exigences.	39
Introduction	39
Activité 2: Planification de projet logiciel	45
Introduction	45
Évaluation	45
Lectures et autres ressources	51
Évaluation	51
Résumé de l'unité	51
Évaluation de l'unité	51
Unité 3. Conception de logiciels	52

Ceci est un exemple, cliquez sur le lien de téléchargement pour obtenir le cours complet.

