

SYLLABUS

Domaine : Mathématiques-Informatique **Filière :** Informatique

Spécialité : Ingénierie des Logiciels Complexes (ILC)

Semestre : S7 **Année universitaire :** 2023/2024

Identification de la matière d'enseignement

Intitulé : Processus métiers et développement agile (PROMEDA)

Unité d'enseignement: ILC 6

Nombre de Crédits: 4 **Coefficient :** 2

Volume horaire hebdomadaire total : 3h

- **Cours (nombre d'heures par semaine) :** 3h
- **Travaux dirigés (nombre d'heures par semaine) :** /
- **Travaux pratiques (nombre d'heures par semaine) :** /

Responsable de la matière d'enseignement

Nom, Prénom, Grade : Yassad Mokhtari Safia , MAB

Localisation du bureau (Bloc, Bureau) : Département informatique

Email : safiay03@yahoo.fr

Horaire du cours et lieu du cours : Lundi 11h30-13h et 14h00-13:30 , J15

Description de la matière d'enseignement

Pré-requis : /

Objectif général du la matière d'enseignement : Introduire la notion de processus métiers et donner un aperçu sur les approches de développement agiles dont principalement l'Extreme Programming, Scrum et le processus unifié RUP.

Objectifs d'apprentissage : (de 3 à 6 Lignes, n'inclure que les objectifs que vous évaluez)

Bien que le cours soit divisé en deux parties plus ou moins indépendantes, il convient d'insister sur la tendance actuelle du développement des systèmes qui vise à couvrir les activités d'une entreprise dans son ensemble moyennant la notion de processus et cela par une approche agile, capable de surmonter la complexité tout en tolérant le changement.

Le cours se base sur des études de cas concrets et est orienté principalement vers la pratique.

Contenu de la matière d'enseignement

Chapitre 1 Notion de processus métiers (20%)

1. Définitions et importance
2. Processus métiers Vs approches classiques
3. Notion de gouvernance des processus

Chapitre 2 Modélisation et management des processus métiers (50%)

1. Concepts de base
2. Langages de modélisation
3. Illustration par une étude de cas
4. Aperçu sur les outils de management des processus métiers

Chapitre 3 Les approches de développement agiles (30%)

1. Principe et objectifs
2. Le Manifeste Agile
3. Les approches agiles actuelles (Extreme programming, Scrum)
4. Le processus Unifié RUP
 - Esprit de RUP, les phases : inception, élaboration, construction, transition
 - RUP vue par les intervenants dans le cycle du développement
 - RUP à travers une étude de cas



Modalités d'évaluation

Nature du contrôle	Pondération en %
Examen	60
Projet personnel	40
Total	100%

Références & Bibliographie

Titre de l'ouvrage	Auteur	Éditeur et année d'édition
Software Development for Small Teams: A RUP-Centric Approach	Gary Pollice, Liz Augustine, Chris Lowe, Jas Madhur	Addison Wesley 2004
Rational Unified Process Made Easy: A Practitioner's Guide to the RUP	Per Kroll, Philippe Kruchten	Addison Wesley, 2003
Agility and Discipline Made Easy: Practices from OpenUP and RUP	Per Kroll, Bruce Maclsaac	Addison Wesley, 2006
Rational Unified Process: An Introduction, Third Edition	Philippe Kruchten	Addison Wesley, 2003



Planning du déroulement du cours

Semaine	Titre du Cours	Date
1	Notion de processus métiers (20%)	05/02/2024
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		



10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		

Nom

Prénom

Signature



