

Objectifs

Acquérir les concepts et la démarche de cette méthode de conception de système d'information afin de maîtriser les règles de construction des modèles de données et de traitements. Mettre en oeuvre la méthodologie sur une étude de cas.

Participants

Ce stage est destiné aux informaticiens ou gestionnaires mais concerne plus particulièrement les responsables de l'informatique, ingénieurs, chefs de projet et organisateurs directement impliqués dans la conception d'une application.

Profil de l'intervenant

Consultant-formateur expert sur cette thématique. Suivi des compétences techniques et pédagogiques assurée par nos services.

Moyens techniques

Encadrement complet des stagiaires durant la formation. Espace d'accueil, configuration technique des salles et matériel pédagogique dédié pour les formations en centre. Remise d'une documentation pédagogique papier ou numérique à échéance de la formation.

Méthodes d'évaluation des acquis

Exercices individuels et collectifs durant la formation. Evaluation des acquis et attestation de fin de stage adressés avec la facture.

Programme

Introduction

Place de MERISE dans une démarche de gestion de projet informatique

Les objectifs de MERISE

Les systèmes de l'entreprise

Les approches méthodologiques (analytique et systémique)

Les apports d'une méthode

MERISE : l'historique

Les concepts de MERISE et MERISE 2

La démarche par étape

Schéma directeur

Étude préalable

Étude détaillée

Étude technique

Réalisation

Mise en oeuvre

Maintenance

La démarche par niveau

Niveau conceptuel, niveau organisationnel

Merise



5 jours - 35 heures

Code formation : log-354

www.adhara.fr

Niveau logique, niveau physique

Articulation des modèles et des niveaux

Les modèles et les outils de MERISE

Modèle de contexte

Les outils logiciels d'aide à la conception

Modèle des flux

Modèle conceptuel des données

Modèle conceptuel des traitements

Modèle organisationnel des données

Modèle logique des données

Modèle physique des données

Le réparti

Outils complémentaires

Le client / serveur et le client objet

1034