

CONCEPT	Unité cours	
Acteur	5	Utilisateur d'un système d'information, mais qui peut aussi être modélisé comme un objet dans un modèle conceptuel
Action	5	Dans un modèle dynamique, action ponctuelle qui peut être exécutée à l'entrée, à la sortie ou pendant une transition
Activité	5	Dans un modèle dynamique, action répétitive qui a une durée dans le temps, exécutée par un objet d'une classe
Armoire à plans électronique	1	Système informatique de contrôle de plans numérisés pour les opérations de synthèses. La gestion porte sur les entités du cartouche, non sur le contenu.
Attribut	3	Même sens que Propriété, c'est à dire description associée uniquement à un objet.
Base de données	1	Système d'organisation de données englobant la structure d'information, l'information numérisée elle-même (fichiers), et les procédures d'accès.
Base de données projet	1	L'information stockée ne concerne que les données relatives à un projet : les données internes à un logiciel, ou les données d'échange.
Calepinage	1	Plan d'assemblage d'éléments constructifs standards ou préfabriqués, sur la trame du bâtiment, et selon des règles de coordination dimensionnelle.
Chemin critique	1	Dans un planning d'ordonnancement de travaux, chemin d'enchaînement des tâches dont dépend la date de terminaison du chantier
Classe	2	Dans un LOO, et dans les IFC, une classe regroupe des objets de même type, possédant des propriétés et un comportement semblable.
Collaboratif	1	Se dit d'un travail de co-conception du projet effectué avec et entre des partenaires métiers
Composants	2	Terme générique pour désigner un objet physique du bâtiment. Il est assemblé ou préfabriqué. S'il est construit sur place, il se dénomme ouvrage.
Concept	3	Dans un modèle conceptuel, c'est une classe (unique) d'objets pertinente pour décrire le système d'information et son organisation sémantique.
Concurrence	5	Dans un diagramme d'état d'un modèle dynamique, la transition est effectuée dès que l'un des sous-états en concurrence change d'état.
Contexte	5	Dans un diagramme de collaboration du modèle dynamique, partie du modèle statique servant de support aux interactions
Contraintes	4	En spécification formelle, une contrainte s'applique pour filtrer la mise en relation entre les objets des deux concepts en présence.
Couches	1	Voir Structuration en couches
Cycle de vie	5	Pour un développement d'un logiciel, ensemble des étapes de transformation, de traitement et d'exploitation du système

Définition sémantique	6	Définition portant sur la signification d'un concept. Souvent, la langue naturelle n'est pas assez précise si l'objet est complexe. Voir NIAM ou UML.
Diagramme de Collaboration	5	Synthèse réalisée à partir du modèle statique et des diagrammes dynamiques qui collaborent pour offrir une vue du système limitée à une fonctions.
Diagramme d'Etats	5	Dans un modèle dynamique. Associé à une seule classe d'objets, représente tous ses états possibles et les transitions entre ces états.
Diagramme Scénario	5	Formalise un Use-case, constitué d'évènements mettant en jeu des objets de plusieurs classes, et cités dans un ordre chronologique.
Echanges interopérables	8	Mode d'échange de données entre plusieurs logiciels et une base de données centralisée. Objectif à long terme des IFC.
Echanges point à point	8	Mode d'échange de données entre deux logiciels, à un instant donné. Peut concerner tout ou partie du projet
Etat	5	Dans un modèle dynamique, se dit d'un objet dont les propriétés sont constantes entre deux évènements
Evènement	5	Action brusque qui n'a pas de durée, déclenchée par toute cause intérieure ou extérieure au système d'information.
Gardiens	5	Dans un diagramme d'état d'un modèle dynamique, conditions si elles existent pour qu'une transition s'accomplisse
Granulométrie	5	Finesse d'observation des éléments du modèle
Héritage	3	Dans un LOO, et dans les IFC, mécanisme qui permet à des objets d'une sous-classe de bénéficier des propriétés des classes "parents"
Homogénéité	6	Dans un modèle, propriété d'une paroi : en tout point de sa surface, les propriétés géométriques, fonctionnelles et physiques sont constante.
Idée	2	Terme utilisé dans la méthode de spécification NIAM : information mettant en jeu une seule relation (ensembliste) entre deux concepts.
Ingénierie concourante	1	Méthode d'ingénierie mettant en œuvre une base de données centralisée du projet, accessible aux logiciels des partenaires métiers d'une opération.
Interface	1	Elément intermédiaire entre deux logiciels pour permettre le transfert de données. Pose des problèmes de sémantique et de formats
Interopérabilité	1	Permettre aux partenaires d'une opération de construction d'accéder simultanément à une information dynamique et partagée du projet.
Local	6	Espace mesurable délimité par des murs, planchers, plafonds ou toitures qui peuvent être matériels ou virtuels. Pièce et ses regroupements.

LOT	4	Dans NIAM, abréviation de Lexical Object Type, c'est à dire désigne les occurrences, ou ensemble d'objets identifiés chacun par leur nom
Messages	5	Dans un langage à objets ou un modèle dynamique : Action brusque qui n'a pas de durée, émise uniquement par un objet d'une classe
Méta-Modèle	5	Ensemble des règles syntaxiques du langage formel de description d'un modèle (conceptuel)
Modèle	3	Sens restrictif : Description d'un système d'information à l'aide de méthodes ou de langages de spécification formelle pour une vue donnée.
AXE DE STRUCTURE	6	Représentation graphique du Bâtiment par des axes. Ces axes en 3D modélisent à la fois les locaux et les composants séparant ces locaux.
COMPOSANTS	2	Représentation graphique du Bâtiment par les composants matériels : murs, planchers, toiture ...
Modèle conceptuel	3	Description formelle des concepts réduisant la réalité à un aspect sémantique (statique) et opératoire du système d'information.
Modèle dynamique	5	Un des trois aspects de la description d'un modèle conceptuel, qui prend en compte le contexte temporel de l'utilisation du système d'information.
NUS DE LOCAUX	6	Représentation graphique du Bâtiment par les faces physiques ou virtuelles s'appuyant sur les parois délimitant ces locaux.
NO LOT	4	Dans NIAM, abréviation de Non Lexical Object Type, c'est à dir désigne un Concept, ou une classe d'objets sans préciser ses occurrences.
Nu de local, Nus	6	Objet abstrait servant à modéliser l'enveloppe d'un local. Les nus de locaux s'appuient sur les composants séparatifs
Objet	3	Nomme indifféremment un type d'objet, ou une occurrence de la classe. Voir Orienté objet et occurrence.
Occurrence ou instance	3	Dans une classe, objet individualisé de l'ensemble par un nom ou numéro. Chaque objet vérifie les propriétés et comportement de sa classe.
Opération	5	Dans un modèle dynamique, procédures déclenchées par l'objet qui change d'état, et qui se décomposent en actions et activités
Opération de synthèse	1	Validation du dossier de plans d'exécution à l'issue de l'étude d'un projet de construction
Orienté objet	3	Se dit d'un langage ou d'un logiciel utilisant une structuration d'informations exploitant les concepts de classes, attributs, événements, relations ...
Ouvrage	2	Par opposition à composant, désigne un élément du bâtiment construit sur place, faisant appel à de la main d'œuvre et des matériaux
Phrase élémentaire	4	Dans NIAM, traduction en langue naturelle d'une idée. Une idée se cécompose en deux phrases élémentaires, chacune pour un sens de la relation.

Propriétés	2	Dans un LOO, et dans les IFC, une propriété qualifie un objet d'une classe : propriété propre, ou propriété contextuelle.
Relations	2	Dans un LOO, et dans les IFC, une relation est un lien formel entre deux objets de même classe ou de classe différentes, ou avec une autre relation
Relation de voisinage	1	Relation formelle entre l'objet examiné, et les objets de son environnement de même classe ou non, au contact direct ou proche
Rôles	4	En spécification formelle, et surtout dans NIAM, un rôle formalise l'expression d'une relation orientée entre deux concepts.
Sous-typage ou sous-type	4	Autre nom pour désigner la décomposition des concepts en une arborescence de relations d'héritage. Encore appelée "Spécialisation".
Spécialisation	2	Définir dessous-classes d'objets à partir d'une classe (dite Parent). Des exemples sont fréquents dans une arborescence d'héritage.
Spécification formelle	4	Décrire sans ambiguïté un modèle conceptuel, en général au moyen d'une méthode ou d'un langage, comme NIAM, UML, EXPRESS-G, ...
Structuration en couches	1	L'information, surtout graphique, est dessinée dans une série de "calques" indépendants. Problèmes : standardiser la structure des calques.
Synchronisation	5	Dans un diagramme d'état d'un modèle dynamique, la transition est effectuée si les deux sous-états en synchronisation changent d'état
Système d'information	1	Ensemble des logiciels et des acteurs qui exploitent la connaissance modélisée d'un objet complexe, réduit à différents points de vue.
Topologie, topologique	1	Dans ce cours, définition restrictive limitée aux propriétés de localisation dans l'espace à trois dimensions des objets graphiques du projet.
Totalité (contrainte de)	4	Indique que dans une relation orientée tous les objets de l'ensemble de départ sont concernés. Se traduit par "Tout objet" ou "Chaque objet".
Traçabilité	5	Conservé la continuité du cheminement de la transformation d'une information dans le développement d'un modèle, à toutes ses étapes
Transition	5	Dans un modèle dynamique, décrit la procédure d'un changement d'état. Voir diagramme d'états.
Type défini	6	Entité IFC de spécialisation d'une classe d'objets dont le nom est standardisé. Exemple : Un téléphone est un type défini de mobilier électrique.
Unicité (contrainte d')	4	Indique que dans une relation orientée les objets de l'ensemble de départ ne sont liés qu'à un seul objet de l'ensemble d'arrivée.
Use-case	5	Cas d'utilisation, en français : Liste des actions à exécuter par le système d'information, imaginées par les acteurs pour définir une fonction.