

BusinessObjects XI3 designer - Conception d'univers BO

2 j (14 heures)

Ref : BOXD

Public

Informaticiens et utilisateurs chargés de concevoir des Univers Business Objects

Pré-requis

Bonnes connaissances en gestion de bases de données relationnelles et en langage SQL
Connaissances de base du module BO XI Desktop Intelligence

Moyens pédagogiques

Formation réalisée en présentiel ou à distance selon la formule retenue
Exposés, cas pratiques, synthèse, assistance post-formation pendant trois mois
Un poste par stagiaire, vidéoprojecteur, support de cours fourni à chaque stagiaire

Modalités de suivi et d'évaluation

Feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur
Exercices de mise en pratique ou quiz de connaissances tout au long de la formation permettant de mesurer la progression des stagiaires
Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de stage
Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires
Attestation de fin de formation

Objectifs

- Créer, enrichir et déployer des univers sur une plateforme BO XI
- Lire un modèle de données (RH, FIN, Gestion des aides) et le retranscrire dans un univers
- Apprendre à créer des univers métiers
- Savoir intervenir dans un univers existant
- Acquérir une méthodologie de mise en œuvre de la solution BusinessObjects

Programme détaillé

INTRODUCTION

- Présentation des notions essentielles sur Designer et les univers
- Présentation de la procédure de développement de l'univers
- Exemples d'utilisation de Designer

OPERATIONS DE BASE

Lancement de Designer
Importation, ouverture, exportation d'un univers
Création d'un univers
Définition des paramètres d'univers
Utilisation de l'interface utilisateur de Designer

CREATION D'UN SCHEMA

Définition d'un schéma
Principe des tables de faits et des tables d'analyse hiérarchique
Insertion de tables, définition des tables dérivées
Définition des jointures
Définition des cardinalités
Vérification de l'univers

DEFINIR DES CONTEXTES LIES AUX PROBLEMES SUR JOINTURES

Les problèmes liés aux chemins de jointures
Définition d'alias, d'objets, de contexte
Résolution de boucles

CREATION DES OBJETS D'UN UNIVERS

Opérations simples sur les classes, objets et conditions
Définition de classes, d'objets et de hiérarchies
Les listes de valeurs
Création des indicateurs et de leur fonction d'agrégat

OPTIMISATION DES UNIVERS

Utilisation de tables agrégées
Utilisation des fonctions @
Utilisation des fonctions analytiques

GESTION DES UNIVERS

Déploiement des univers
Définition de restrictions d'accès à un univers
