

5.0 crédits	7.5 h + 45.0 h	2q
-------------	----------------	----

Enseignants:	Saerens Marco ; Gonzalez Montesinos Sebastian Andres (supplée Saerens Marco) ;
Langue d'enseignement:	Français
Lieu du cours	Louvain-la-Neuve
Ressources en ligne:	> <a href="http://icampus.uclouvain.be/claroline/course/index.php?cid=LSINF1212">http://icampus.uclouvain.be/claroline/course/index.php?cid=LSINF1212</a>
Préalables :	p { margin-bottom: 0.08in; } Les bases de la programmation orienté objet (LSINF1101 ou équivalent), l'algorithmique (LSINF1103 ou équivalent) et les systèmes d'information (LSINF1211 ou équivalent).
Thèmes abordés :	p { margin-bottom: 0.08in; } Les thèmes abordés dans le cadre du projet seront principalement -- la spécification des besoins utilisateurs, -- la conception des interfaces utilisateurs, -- la structuration et persistance des données, et -- le contrôle qualité du système.
Acquis d'apprentissage	p { margin-bottom: 0.08in; } Les étudiants ayant suivi avec fruit ce cours seront capables de d'aborder la construction d'un système d'information non trivial en suivant quelques pratiques élémentaires de génie logiciel. Plus spécifiquement, ils auront développé leur capacité à -- analyser les besoins utilisateurs d'un système d'information, -- spécifier systématiquement les besoins utilisateurs, -- concevoir l'architecture d'un système d'information vis-à-vis des besoins spécifiés, -- implémenter le système conçu dans un langage orienté objet, et -- contrôler la qualité du système d'information en incorporant des tests fonctionnels. En plus, les étudiants auront développé des compétences méthodologiques et opérationnelles, telles que -- travailler en équipe : diviser et coordonner les tâches de développement du système, de manière à ce que chaque membre du groupe puisse défendre ce projet face à d'autres informaticiens qui souhaitent en évaluer la qualité; -- réaliser une démonstration convaincante du logiciel développé face à de futurs utilisateurs de cette application; -- réaliser une présentation effective de l'implémentation du système face à des futurs développeurs de cette application. <i>La contribution de cette UE au développement et à la maîtrise des compétences et acquis du (des) programme(s) est accessible à la fin de cette fiche, dans la partie « Programmes/formations proposant cette unité d'enseignement (UE) ».</i>

<p><b>Modes d'évaluation des acquis des étudiants :</b></p>	<p>p { margin-bottom: 0.08in; }</p> <p>Le projet sera évalué sur base de la qualité de</p> <p>--</p> <p>l'analyse et conception du système (30%), y compris la conformité aux besoins utilisateurs, l'architecture logicielle, la structure et persistance des données et l'interface utilisateur;</p> <p>--</p> <p>l'implémentation du système (30%), y compris la maintenabilité (lisibilité, documentation, tests) et l'efficacité;</p> <p>--</p> <p>le rapport final du projet (10%).</p> <p>Le projet sera clôturé par une défense orale comprenant</p> <p>--</p> <p>une première partie de démonstration de la fonctionnalité du système (10%),</p> <p>--</p> <p>une deuxième partie de présentation technique du système (10%), et</p> <p>--</p> <p>un temps de questions/réponses (10%).</p> <p>Les étudiants se présentant en deuxième session devront ajouter au système des extensions de fonctionnalité commensurées au temps additionnel qu'ils auront par rapport à la première session. Les critères d'évaluation resteront inchangés.</p>
<p><b>Méthodes d'enseignement :</b></p>	<p>Le suivi pédagogique consiste à aider les étudiants à gérer correctement leur groupe et l'avancement du projet, et à fournir les concepts techniques nécessaires à la réalisation du logiciel.</p> <p>Le projet se basera sur les concepts vus dans les cours suivis en parallèle ou précédemment. Les nouveaux concepts seront introduits lors d'exposés magistraux.</p> <p>Le bon déroulement du projet sera suivi au moyen des séances encadrées où les étudiants pourront poser leur questions et montrer les problèmes rencontrés.</p>
<p><b>Contenu :</b></p>	<p>p { margin-bottom: 0.08in; }</p> <p>Les étudiants réalisent en petits groupes la conception, le développement, la démonstration et la présentation technique du logiciel.</p> <p>Certains méthodologies et outils seront introduits selon les besoins du projet, notamment :</p> <p>Méthodes de développement guidés par les besoins utilisateurs.</p> <p>Outils de développement d'interfaces utilisateurs.</p> <p>Outils de persistance des données.</p> <p>Outils de gestion et contrôle qualité du code source.</p>
<p><b>Cycle et année d'étude :</b></p>	<p><a href="#">&gt; Master [120] en linguistique</a></p> <p><a href="#">&gt; Bachelier en sciences informatiques</a></p>
<p><b>Faculté ou entité en charge:</b></p>	<p>INFO</p>