

|           |        |    |
|-----------|--------|----|
| 4 crédits | 30.0 h | Q1 |
|-----------|--------|----|

|   |  |
|---|--|
| Enseignants                                 | Kieffer Suzanne ;Tylski Rémi ;   |
| Langue d'enseignement                       | Français   |
| Lieu du cours                               | Mons   |
| Thèmes abordés                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>· Le cycle de vie d'un projet</li> <li>· Méthodologies: SCRUM (méthode agile) ; UCD (User-Centered Design) ; AUCDI (Agile User-Centered Design Integration)</li> <li>· Design : UCD ; design thinking ; creative problem solving</li> <li>· Évaluation : analyse de l'attitude et du comportement de l'utilisateur</li> <li>· Planification, développement et évaluation de stratégies digitales</li> </ul>   |
| Acquis d'apprentissage                      | <p>Au terme de cet enseignement, l'étudiant sera capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· AA1 : Décrire les méthodes SCRUM et UCD</li> <li>· AA2 : Expliquer l'intégration des méthodes SCRUM et UCD en illustrant différentes situations au cours du cycle de vie d'un projet Web créatif (phase, niveau d'effort, livrables, etc.)</li> <li>1 · AA3 : Appliquer les méthodes et les techniques UCD supportant le design et l'évaluation de systèmes interactifs dans le cadre du développement d'un projet Web créatif</li> <li>· AA4 : Analyser et de comparer plusieurs livrables (ex. deux prototypes), et de sélectionner le plus performant en argumentant le choix</li> <li>· AA5 : Planifier et d'évaluer les activités de développement, et de proposer des solutions améliorant de manière itérative la stratégie digitale mise en place</li> </ul> <p>-----</p> <p><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> |
| Modes d'évaluation des acquis des étudiants | <p>1ère session : évaluation continue</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tests de connaissance (30%)</li> <li>• Travail individuel (30%)</li> <li>• Travail collectif (40%)</li> </ul> <p>L'échec dans l'une des catégories de l'évaluation entraîne un échec global pour le cours.</p> <p>2ème session : travail individuel à remettre le premier jour de la session</p>  |
| Méthodes d'enseignement                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cours ex cathedra</li> <li>• Classe inversée</li> <li>• Enseignement par projet</li> </ul>  |
| Contenu                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le cycle de vie d'un projet</li> <li>• Méthodologies : SCRUM (méthode agile) ; UCD (User-Centered Design) ; AUCDI (Agile User-Centered Design Integration)</li> <li>• Design : UCD ; design thinking ; creative problem solving</li> <li>• Planification, développement et évaluation de stratégies digitales</li> </ul>  |
| Ressources en ligne                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Student Corner : notes de cours, bibliographie, ateliers, devoirs, modèles et grilles critériées d'évaluation</li> <li>• Web : vidéos, blogs, sites web, logiciels en ligne</li> </ul>  |

|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| <p>Bibliographie</p>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Student Corner : notes de cours, bibliographie, ateliers, devoirs, modèles et grilles critériées d'évaluation</li> <li>• Web : vidéos, blogs, sites web, logiciels en ligne</li> <br/> <li>• Beck, K., et al. 2001. Manifesto for Agile Software Development. Web: <a href="http://www.agilemanifesto.org">www.agilemanifesto.org</a>, last accessed 27-juin-18.</li> <li>• Andrei Garcia, Tiago Silva da Silva, and Milene Selbach Silveira. 2017. Artifacts for Agile User-Centered Design: A Systematic Mapping. In Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS-50). IEEE, HI, 2017, 10 pages. DOI=<a href="http://doi.org/10.24251/HICSS.2017.706">http://doi.org/10.24251/HICSS.2017.706</a></li> <li>• Suzanne Kieffer, Aissa Ghouti, and Macq Benoit. 2017. The Agile UX Development Lifecycle: Combining Formative Usability and Agile Methods. In Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS-50). IEEE, HI, 2017, 10 pages. DOI=<a href="http://doi.org/10.24251/HICSS.2017.070">http://doi.org/10.24251/HICSS.2017.070</a></li> <li>• Sanjay J. Koyani, Robert W. Bailey, Janice R. Nall, Susan Allison, Conrad Mulligan, Kent Bailey, and Mark Tolson. 2006. Research-Based Web Design &amp; Usability Guidelines: Current Research-Based Guidelines on Web Design and Usability Issues. U.S. Department of Health and Human Services, Washington, D.C.</li> <li>• Martin C. Maguire. 2001. Methods to support human-centred design. International Journal of Human-Computer Studies, 55(4), 587-634. DOI=<a href="http://doi.org/10.1006/ijhc.2001.0503">http://doi.org/10.1006/ijhc.2001.0503</a></li> </ul> |
| <p>Faculté ou entité en charge:</p> | <p>COMU</p>   |

| <b>Programmes / formations proposant cette unité d'enseignement (UE)</b> |         |         |           |   |
|--|---------|---------|-----------|---|
| Intitulé du programme  | Sigle   | Crédits | Prérequis | Acquis d'apprentissage  |
| Master [120] en communication  | CORP2M  | 4       |           |  |
| Master [120] en communication  | COMM2M  | 4       |           |  |
| Master [60] en information et communication                              | COMM2M1 | 4       |           |  |