




| | | |
|-----------|--------|----|
| 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"> · Le cycle de vie d'un projet · Méthodologies: SCRUM (méthode agile) ; UCD (User-Centered Design) ; AUCDI (Agile User-Centered Design Integration) · Design : UCD ; design thinking ; creative problem solving · Évaluation : analyse de l'attitude et du comportement de l'utilisateur · Planification, développement et évaluation de stratégies digitales |
| Acquis d'apprentissage | <p>Au terme de cet enseignement, l'étudiant sera capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> · AA1 : Décrire les méthodes SCRUM et UCD · 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.) 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 · AA4 : Analyser et de comparer plusieurs livrables (ex. deux prototypes), et de sélectionner le plus performant en argumentant le choix · AA5 : Planifier et d'évaluer les activités de développement, et de proposer des solutions améliorant de manière itérative la stratégie digitale mise en place <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"> • Tests de connaissance (30%) • Travail individuel (30%) • Travail collectif (40%) <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"> • Cours ex cathedra • Classe inversée • Enseignement par projet |
| Contenu | <ul style="list-style-type: none"> • Le cycle de vie d'un projet • Méthodologies : SCRUM (méthode agile) ; UCD (User-Centered Design) ; AUCDI (Agile User-Centered Design Integration) • Design : UCD ; design thinking ; creative problem solving • Planification, développement et évaluation de stratégies digitales |
| Ressources en ligne | <ul style="list-style-type: none"> • Student Corner : notes de cours, bibliographie, ateliers, devoirs, modèles et grilles critériées d'évaluation • Web : vidéos, blogs, sites web, logiciels en ligne |

| | |
|-------------------------------------|---|
| <p>Bibliographie</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Student Corner : notes de cours, bibliographie, ateliers, devoirs, modèles et grilles critériées d'évaluation • Web : vidéos, blogs, sites web, logiciels en ligne • Beck, K., et al. 2001. Manifesto for Agile Software Development. Web: www.agilemanifesto.org, last accessed 27-juin-18. • 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=http://doi.org/10.24251/HICSS.2017.706 • 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=http://doi.org/10.24251/HICSS.2017.070 • Sanjay J. Koyani, Robert W. Bailey, Janice R. Nall, Susan Allison, Conrad Mulligan, Kent Bailey, and Mark Tolson. 2006. Research-Based Web Design & Usability Guidelines: Current Research-Based Guidelines on Web Design and Usability Issues. U.S. Department of Health and Human Services, Washington, D.C. • Martin C. Maguire. 2001. Methods to support human-centred design. International Journal of Human-Computer Studies, 55(4), 587-634. DOI=http://doi.org/10.1006/ijhc.2001.0503 |
| <p>Faculté ou entité en charge:</p> | <p>COMU</p> |

| Programmes / formations proposant cette unité d'enseignement (UE) | | | | |
|--|---------|---------|-----------|---|
| 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 | |  |