


Au vu du contexte sanitaire lié à la propagation du coronavirus, les modalités d'organisation et d'évaluation des unités d'enseignement ont pu, dans différentes situations, être adaptées ; ces éventuelles nouvelles modalités ont été -ou seront- communiquées par les enseignant-es aux étudiant-es.

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>En raison de la crise du COVID-19, les informations de cette rubrique sont particulièrement susceptibles d'être modifiées.</p> <p>Évaluation continue comprenant des travaux individuels, des travaux en groupe et des tests de connaissance. La validation des crédits associés à ce cours nécessite la réussite de chacune de ces activités. Toute l'information utile relative à ces modalités est à disposition sur le Student-Corner.</p>
Méthodes d'enseignement	<p>En raison de la crise du COVID-19, les informations de cette rubrique sont particulièrement susceptibles d'être modifiées.</p> <p>Enseignement hybride combinant cours ex cathedra, classe inversée et enseignement par projet</p>
Contenu	<p>Processus en gestion de projet : Initier, Planifier, Exécuter, Contrôler, Terminer</p> <p>Méthodologies : conception centrée utilisateur et méthode agile</p> <p>Cycle de vie du développement</p> <p>Prototypage et tests</p> <p>Méthodes de créativité: design thinking, creative problem solving</p>
Ressources en ligne	<p>Student-Corner : slides, bibliographie, ateliers, devoirs, modèles et grilles critériées d'évaluation</p> <p>Web : vidéos, blogs, sites web, logiciels en ligne</p>

Bibliographie	<p>Beck, K., et al. (2001). Manifesto for Agile Software Development. Web: www.agilemanifesto.org, last accessed 27-juin-18.</p> <p>Beyer, H., & Holtzblatt, K. (1999). Contextual design. <i>interactions</i>, 6(1), 32-42.</p> <p>Garcia, A., da Silva, T. S., & Selbach Silveira, M. (2017, January). Artifacts for agile user-centered design: a systematic mapping. In <i>Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences</i>. DOI=http://doi.org/10.24251/HICSS.2017.706</p> <p>Kieffer, S., Ghouti, A., & Macq, B. (2017). The Agile UX Development Lifecycle: Combining Formative Usability and Agile Methods. In <i>Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS-50)</i>. IEEE, HI, 2017, 10 pages. DOI=http://doi.org/10.24251/HICSS.2017.070</p> <p>Maguire, M. C. (2001). Methods to support human-centred design. <i>International Journal of Human-Computer Studies</i>, 55(4), 587-634. DOI=http://doi.org/10.1006/ijhc.2001.0503</p> <p>Shneiderman, B., & Leavitt, M. (2006). <i>Research-based web design & usability guidelines</i>. U.S. Department of Health and Human Services, Washington, D.C.</p>
Autres infos	Une partie des ressources pédagogiques est en anglais
Faculté ou entité en charge:	COMU

Programmes / formations proposant cette unité d'enseignement (UE)				
Intitulé du programme	Sigle	Crédits	Prérequis	Acquis d'apprentissage
Master [60] en information et communication	COMM2M1	5		
Master [120] en communication	COMM2M	5		