UCLouvain

lcomu2621

2020

Développement technique de médias éducatifs

En raison de la crise du COVID-19, les informations ci-dessous sont susceptibles d'être modifiées, notamment celles qui concernent le mode d'enseignement (en présentiel, en distanciel ou sous un format comodal ou hybride).

5 crédits	30.0 h	Q2

Enseignants	Guillamet Ronan ;
Langue d'enseignement	Français
Lieu du cours	Louvain-la-Neuve
Thèmes abordés	Cet atelier pratique vise à former les étudiant·e·s au design et à la conception logicielle de médias éducatifs (apps, mini-jeux, solutions mobiles ...). Sans former les étudiant·e·s à être des programmeurs purs, il vise néanmoins à renforcer leurs compétences en gestion de projet ainsi qu'en choix et développements techniques. A la fin de cet atelier, chaque étudiant·e sera capable de mener à bien un petit projet de développement de A à Z, et d'évaluer de manière concrète les besoins pour des projets de plus grande envergure.
Acquis d'apprentissage	1 Eu égard au référentiel AA du programme « Master en Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication », ce cours contribue au développement des acquis suivants : *AA.1.4. Démontrer des compétences avancées en littératie médiatique contemporaine :* *- Produire et organiser des médias, dans leurs dimensions informationnelles, techniques et sociales.* *AA.1.8. Travailler efficacement en groupe et seul.* *AA.2.2. En tant que responsable de projet, concevoir, gérer et évaluer des dispositifs complexes* *AA.2.3. Assurer le fonctionnement des dispositifs précités* *AA.2.5. Identifier l'évolution des technologies, des productions et des dispositifs* - - - - *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) ».*
Modes d'évaluation des acquis des étudiants	**En raison de la crise du COVID-19, les informations de cette rubrique sont particulièrement susceptibles d'être modifiées.** L'évaluation de ce cours comportera deux parties : • Une partie participation active au cours et aux différentes étapes de développement évaluées au terme de chaque sprint (25% de la note finale) • Une défense de l'état d'avancement du projet en session (75% de la note finale) **En fonction de l'évolution sanitaire liée au COVID-19 (situations « jaune » ou « orange »)** La partie évaluation continue sera établie suite à chaque rencontre individuelle ou en groupe
Méthodes d'enseignement	**En raison de la crise du COVID-19, les informations de cette rubrique sont particulièrement susceptibles d'être modifiées.** Ce cours est un atelier pratique qui alternera des séquences théoriques et méthodologiques en salle de classe, alternativement avec des moments de développement pratique en salle informatique durant lesquels l'enseignant suit et conseille chaque étudiant·e. **En fonction de l'évolution sanitaire liée au COVID-19 (situations « jaune » ou « orange »)** • Les présentations théoriques et méthodologiques seront données « à distance » par l'enseignant via Microsoft Teams • Des rencontres de suivi individuel ou en groupe seront planifiées soit en présentiel en salle avec distanciation sociale (situation « jaune »), soit en distanciel, toujours via l'outil Microsoft Teams (situation « orange »).
Contenu	Ce cours est structuré en différentes étapes devant mener à la conception logicielle d'un média éducatif. 1. La vision (note : l'aspect socio-éducatif est défini en collaboration avec l'atelier LCOMU2620) 2. Définir la roadmap de son projet (planification, choix techniques…) 3. Planification et mise en production (de manière agile) 4. Sprints 5. Compte-rendus sprints et développements futurs 6. Revue de fin de sprints 7. Rétrospective

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	COMU2M1	5		
Master [120] en sciences et technologies de l'information et de la communication	STIC2M	5		