



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	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.) · 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 (il n'y a donc pas d'examen certificatif en fin de quadrimestre) selon trois modes : travaux individuels, travaux en groupe et tests de connaissance. Chaque mode représente 33,33% de la note finale. La validation des crédits associés à ce cours nécessite la réussite dans chaque mode.</p> <p>Deuxième session : travail individuel sur mesure à remettre le 1er jour de la session.</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>L'approche pédagogique est l'enseignement mixte (<i>blended teaching</i> en anglais), qui alterne enseignement en ligne à distance via Microsoft Teams et enseignement en classe en face à face. La distribution entre distanciel et présentiel est adaptée en fonction de l'évolution de la situation sanitaire. Par exemple, il est possible de passer d'une séance sur deux en présentiel (« scénario jaune ») à une séance sur trois en présentiel (« scénario orange »), et vice versa. De plus, certaines séances sont remplacées par des activités de travail autonome, réalisées individuellement (ex. faire un résumé ou saisir une entrée dans un glossaire) ou en groupe (ex. réaliser un PowerPoint commenté ou prototyper un système interactif).</p> <p>Les méthodes d'enseignement sont la classe inversée et l'enseignement par projet :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe inversée : les étudiant.e.s étudient la matière à la maison et rencontrent ensuite leur enseignant.e et leurs pairs dans une salle de classe pour poser des questions et obtenir une aide supplémentaire ou pour travailler en groupe ; • Enseignement par projet : les étudiant.e.s développent un projet en combinant apprentissage en ligne et réunions en face à face.
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 (en asynchrone) : diapositives du cours, ressources bibliographiques, calendrier, modèles et grilles critériées, exercices H5P, tests, devoirs, ateliers avec évaluation par les pairs, choix de groupe, forum Q&A</p> <p>Microsoft Teams (en direct) : calendrier, réunions, documents, discussion, notes de cours</p> <p>Liens web : vidéos explicatives, 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). Research-based web design & usability guidelines. U.S. Department of Health and Human Services, Washington, D.C.</p>
Autres infos	<p>Toutes les informations utiles relatives à ces modalités et au déroulement des activités (calendrier, consignes détaillées, critères d'évaluation, etc.) sont présentées lors de la première séance et sont disponibles sur le Student-Corner.</p> <p>Certaines ressources (ex. ressources bibliographiques, diapositives, vidéos explicatives) sont en anglais.</p>
Faculté ou entité en charge:	COMU

Programmes / formations proposant cette unité d'enseignement (UE)				
Intitulé du programme	Sigle	Crédits	Prérequis	Acquis d'apprentissage
Master [120] en communication	COMM2M	5		
Master [60] en information et communication	COMM2M1	5		
Master [120] en communication [Double diplôme UCLouvain - uSherbrooke]	CORP2M	5		