


5.00 crédits	30.0 h	Q2
--------------	--------	----

Enseignants	Guillamet Ronan ;
Langue d'enseignement	Français
Lieu du cours	Louvain-la-Neuve
Préalables	Le cours LCOMU2621 suppose que les étudiant.e.s aient préalablement suivi le cours LINFO1101 Introduction à la programmation (ou équivalent)
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	
Modes d'évaluation des acquis des étudiants	<p>L'évaluation de ce cours comportera deux parties :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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) <p>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</p>
Méthodes d'enseignement	<p>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.</p> <p>En fonction de l'évolution sanitaire liée au COVID-19 (situations « jaune » ou « orange »)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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	<p>Ce cours est structuré en différentes étapes devant mener à la conception logicielle d'un média éducatif.</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 [120] en sciences et technologies de l'information et de la communication	STIC2M	5		
Master [60] en information et communication	COMU2M1	5		