


5.00 crédits	30.0 h	Q1
--------------	--------	----

Enseignants	Kieffer Suzanne ;
Langue d'enseignement	Français
Lieu du cours	Mons
Thèmes abordés	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Le cycle de vie d'un projet</li> <li>· Méthodologies: SCRUM (méthode agile) ; UCD (User-Centered Design) ; AUCDI (Agile User-Centered Design Integration)</li> <li>· Design : UCD ; design thinking ; creative problem solving</li> <li>· Évaluation : analyse de l'attitude et du comportement de l'utilisateur</li> <li>· Planification, développement et évaluation de stratégies digitales</li> </ul>
Acquis d'apprentissage	<p><b>A la fin de cette unité d'enseignement, l'étudiant est capable de :</b></p> <p>Au terme de cet enseignement, l'étudiant sera capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· AA1 : Décrire les méthodes SCRUM et UCD</li> <li>· 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.)</li> <li>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</li> <li>· AA4 : Analyser et de comparer plusieurs livrables (ex. deux prototypes), et de sélectionner le plus performant en argumentant le choix</li> <li>· AA5 : Planifier et d'évaluer les activités de développement, et de proposer des solutions améliorant de manière itérative la stratégie digitale mise en place</li> </ul>
Modes d'évaluation des acquis des étudiants	Contrôle continu sans examen en janvier. L'évaluation comprend deux modes : travaux individuels (50 % de la note finale) et travaux en groupe (50 % de la note finale). En septembre, travail individuel sur mesure à remettre le premier jour de la session.
Méthodes d'enseignement	<p>L'approche pédagogique est l'enseignement mixte (<i>blended teaching</i>), qui alterne enseignement en classe en face à face et enseignement en ligne à distance via Microsoft Teams. Certaines activités (ex. test de connaissance ou évaluation par les pairs) se déroulent à distance. De plus, certaines séances sont remplacées par des activités de travail autonome, réalisées individuellement (ex. enquête contextuelle). Les méthodes d'enseignement sont la classe inversée et l'enseignement par projet :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Classe inversée : les étudiant-es étudient la matière à la maison et rencontrent ensuite enseignant-es et pairs dans une salle de classe pour poser des questions, obtenir une aide supplémentaire ou pour travailler en groupe ;</li> <li>• Enseignement par projet : les étudiant-es développent un projet en combinant apprentissage en ligne et réunions en face à face.</li> </ul>
Contenu	<p>Processus en gestion de projet : planifier, exécuter, analyser</p> <p>Méthodes formelles de développement : conception centrée utilisateur, méthode agile</p> <p>Cycle de vie du projet : analyse des besoins, design et évaluation</p> <p>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&amp;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>

<p>Bibliographie</p>	<p>Beck, K., et al. (2001). Manifesto for Agile Software Development. Web: <a href="http://www.agilemanifesto.org">www.agilemanifesto.org</a>, last accessed 27-juin-18.</p> <p>Beyer, H., &amp; Holtzblatt, K. (1999). Contextual design. <i>interactions</i>, 6(1), 32-42.</p> <p>Garcia, A., da Silva, T. S., &amp; 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=<a href="http://doi.org/10.24251/HICSS.2017.706">http://doi.org/10.24251/HICSS.2017.706</a></p> <p>Kieffer, S., Ghouti, A., &amp; 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=<a href="http://doi.org/10.24251/HICSS.2017.070">http://doi.org/10.24251/HICSS.2017.070</a></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=<a href="http://doi.org/10.1006/ijhc.2001.0503">http://doi.org/10.1006/ijhc.2001.0503</a></p> <p>Shneiderman, B., &amp; Leavitt, M. (2006). <i>Research-based web design &amp; usability guidelines</i>. U.S. Department of Health and Human Services, Washington, D.C.</p>
<p>Autres infos</p>	<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. Certaines ressources (ex. ressources bibliographiques, diapositives, vidéos explicatives) sont en anglais.</p>
<p>Faculté ou entité en charge:</p>	<p>COMU</p>

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