


10.00 crédits	22.5 h	Q1 et Q2
---------------	--------	----------

Enseignants	Everard Jean-Marc ;
Langue d'enseignement	Français
Lieu du cours	Louvain-la-Neuve
Acquis d'apprentissage	
Modes d'évaluation des acquis des étudiants	<p>L'évaluation de ce cours se fera au regard des éléments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participation <u>active</u> durant tout le parcours et notamment la mise en place et l'animation d'une méthode de développement agile (coordination formation, partage d'idées...) - 25% de la note finale (partie individuelle de la note) • Etape 1 (Empathize & Define) - 15% de la note finale • Etape 2 (Ideate) - 10% de la note finale • Etape 3 (Prototype) - 25% de la note finale • Etape 4 (Test & Improve) - 25% de la note finale <p>ATTENTION : INFORMATION IMPORTANTE EN CE QUI CONCERNE LA SESSION DE SEPTEMBRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conformément à l'art.62 et surtout l'art.78 du RGEE (règlement général des études et des examens), vu le caractère particulier de cette activité pédagogique et de ses objectifs, IL N'Y A PAS DE POSSIBILITE de représenter l'activité en septembre. La note obtenue en juin est dès lors également rattachée à la session de septembre.
Méthodes d'enseignement	<p>Ce cours-projet suit une méthode d'enseignement alternant des phases d'apprentissages plus théoriques en début de parcours, de coaching individualisés ou en équipe et des étapes de validation/évaluation. L'assistant-e communiquera le planning des activités au cours du semestre 1 (sujet à aménagements durant l'année). Le programme est échelonné en quatre étapes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etape 1 (Q1) : Empathize & Define <p>Constitution des groupes et premières idées. Cette phase préalable suit une première rencontre collective présentant la thématique annuelle et les grands axes ("terrains de jeu") sur lesquels les étudiant-e-s peuvent commencer à se documenter et réfléchir. Elle est l'occasion de rencontrer et discuter avec l'organisation partenaire. Après des premières séances coaching ou plus méthodologiques, les groupes devront partir "à la rencontre des publics" et établir un premier rapport d'enquête (évaluation Q1).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etape 2 (Q2) : Ideate <p>Suite aux commentaires reçus durant et à l'issue de l'étape 1 et aux premières formations-coaching, chaque groupe consolide ses idées et soumet une fiche-projet décrivant et justifiant sa proposition de dispositif médiatique à développer.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etape 3 (Q2) : Prototype <p>Chaque groupe commence à travailler avec les plateformes technologiques afin de poser les choix technologiques appropriés et commence son développement. A l'issue de cette phase prototypage, sur base d'un dossier technique, chaque groupe défend son prototype devant un jury d'experts (incluant le parrain/la marraine).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etape 4 (Q2) : Test & Improve <p>Sur base de l'évaluation du jury et de testing auprès du public cible et utilisateur, les groupes d'étudiant-e-s améliorent leur prototype jusqu'à une version finalisée (niveau "Proof of Concept" validé ou MVP). Cette version finale sera ultimement défendue devant le même jury d'experts. Le projet STIC se terminera sur un classement et remise de prix.</p> <p>Le projet STIC est donc étalé sur toute l'année, même si la majorité des activités ont lieu au Q2. La participation à l'ensemble des activités est requise et comptabilisée dans la note finale.</p>
Contenu	<p>Le projet STIC 2 est un cours-projet qui se déroule en synergie avec le projet STIC 1, destiné aux étudiants en BAC, en reprend la structure et le déroulé mais dont les objectifs dépassent les attentes du projet STIC 1, notamment en terme d'animation d'équipe, de gestion de projet et de qualité de réalisation finale.</p> <p>Il se base sur les expériences STICJam (2018-2019, 2019-2020) http:// sites.uclouvain.be/sticjam ainsi que sur la session 2020-2021 du projet STIC1 https://uclouvain.be/cours-2021-LCOMU1241.</p>

	<p>Chaque année une thématique est déterminée avec une organisation partenaire de l'édition qui en attend des résultats concrets et exploitables par la suite pour elle-même. Cela confère aux projets STIC un ancrage dans la réalité de la conception et réalisation de médias socio-éducatifs.</p> <p>Ce cours-projet fonctionne en équipe pluridisciplinaire et transgénérationnel (4-5 étudiant-e-s issus des BAC et Master) qui va devoir apporter une solution médiatique (et souvent numérique) à un ou plusieurs enjeux de société important pour l'organisation partenaire.</p> <p>Le projet STIC2 se caractérise par l'accent mis sur l'animation de groupes pluridisciplinaires et "intergénérationnels" à travers des approches méthodologiques innovantes afin de créer un produit concret répondant à la problématique médiatique et/ou éducative de l'organisation partenaire. Il y a donc un investissement important attendu de la part des étudiants, y compris en dehors de séances à proprement parler. Il est notamment attendu des étudiants de prendre un rôle de coordinaion actif dans la mise en application de méthodes agiles pour le développement de la solution choisie : Scrum master ou Product Owner.</p>
Ressources en ligne	Voir la plateforme Moodle du cours (code cours : LSTIC2001)
Autres infos	<p>Ce cours-projet fonctionne en étroite synergie avec le cours-projet LCOMU 1241.</p> <p>Malheureusement, le projet STIC2 n'est pas un cours « English-friendly » et la participation active nécessite une maîtrise suffisante du français.</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	CORP2M	10		
Master [120] en sciences et technologies de l'information et de la communication	STIC2M	10		