


La version que vous consultez n'est pas définitive. Cette fiche d'activité peut encore faire l'objet de modifications. La version finale sera disponible le 1er juin.

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"> · 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>A la fin de cette unité d'enseignement, l'étudiant est capable de :</p> <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.) 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 · 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
Modes d'évaluation des acquis des étudiants	<p>Contrôle continu sans examen en janvier selon trois modes: tests de connaissance (40%), travaux en groupe (30%) et travaux individuels (30%). En septembre, travail individuel sur mesure (i.e., selon les modes en échec) à remettre le premier jour de la session.</p> <p>L'utilisation des outils d'intelligence artificielle (IA) doit respecter les balises établies par la faculté ESPO. Elle est autorisée comme aide à la rédaction (ex. amélioration de texte, traduction) et à la recherche d'informations. Pour la remise de certains travaux, l'enseignant-e définit les autres usages permis (ex. exploration d'idées, brainstorming, génération d'images ou de texte).</p>
Méthodes d'enseignement	<p>L'approche pédagogique est l'enseignement mixte (blended teaching), qui alterne enseignement en classe en face à face et enseignement en ligne à distance via Microsoft Teams. Les méthodes d'enseignement sont la classe inversée et l'enseignement par projet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe inversée : les étudiant-es étudient la matière ou réalisent un travail 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 ; • Enseignement par projet : les étudiant-es développent un projet en combinant apprentissage en ligne (ex. visionner des tutoriels ou réaliser des travaux) et réunions en face à face.
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>Moodle (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>

<p>Bibliographie</p>	<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). <i>Research-based web design & 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 Moodle. Certaines ressources (ex. ressources bibliographiques, diapositives, vidéos explicatives) sont en anglais.</p>
<p>Faculté ou entité en charge:</p>	<p>COMU</p>

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