


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 + 22.5 h	Q2
--------------	-----------------	----

Enseignants	Verhaeghe Hélène ;
Langue d'enseignement	Français
Lieu du cours	Louvain-la-Neuve
Préalables	<p>Ce projet suppose acquises les notions d'algorithmique, de programmation visées par les cours LEPL1401 et LINFO1101 et LEPL1402.</p> <p><i>Le(s) prérequis de cette Unité d'enseignement (UE) sont précisés à la fin de cette fiche, en regard des programmes/formations qui proposent cette UE.</i></p>
Thèmes abordés	<p>Ce projet est l'aboutissement de la formation de baccalauréat en informatique .</p> <p>Dans ce projet, les étudiants mettent en 'uvre différentes compétences acquises lors de leur formation en informatique.</p> <p>Ils s'initient à la gestion de base de données.</p> <p>Par exemple, en fonction du sujet précis du projet (qui varie d'une année à l'autre) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • mobile computing; • programmation dans un langage orienté-objets; • interface graphique; • programmation par événements; • client-serveur.
Acquis d'apprentissage	<p>A la fin de cette unité d'enseignement, l'étudiant est capable de :</p> <p>Eu égard au référentiel AA du programme « Bachelier en Sciences de l'Ingénieur, orientation ingénieur civil », ce cours contribue au développement, à l'acquisition et à l'évaluation des acquis d'apprentissage suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • AA 1.1, 1.2 • AA 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 2.9 • AA 3.1, 3.2 • AA 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5 • AA 5.1, 5.3, 5.4 <p>Eu égard au référentiel AA du programme « Bachelier en sciences informatiques », ce cours contribue au développement, à l'acquisition et à l'évaluation des acquis d'apprentissage suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • S1.I5 • S2.1-5 • S3.1-3 • S4.1-6 • S5.1, S5.3, S5.4
Modes d'évaluation des acquis des étudiants	<p>La note sera composée</p> <ul style="list-style-type: none"> • du résultat du projet, en ce compris la réalisation, les rapports écrits, les présentations et/ou interactions orales, l'organisation du travail et/ou la posture réflexive à ce sujet, et la maîtrise des concepts liés au projet. Celle-ci peut être individualisée en fonction de l'implication de l'étudiant-e au sein du groupe pendant le quadrimestre (présence obligatoire aux activités, participation active aux travaux intermédiaires et aux travaux évalués). Les travaux donnant lieu à cette partie de la note ne peuvent être refaits en seconde session. • d'une évaluation individuelle écrite hors session <p>Le poids de l'évaluation individuelle dans la note finale est de 30% en cas de réussite de celle-ci, mais augmente en cas d'échec. Plus spécifiquement, il sera de 100% pour une note inférieure ou égale à 6, et évoluera linéairement avec la note entre 6 et 10 selon la formule suivante: poids = 1 - 0.7 * (note - 6)/4.</p> <p>La deuxième session consistera en un examen individuel ainsi qu'un travail individuel à réaliser au préalable. Le travail individuel étant organisé comme un sprint de 2 semaines, il vous est demandé de contacter la professeure au plus tôt (avant le début officiel de la seconde session au plus tard) pour en connaître les modalités.</p>

Méthodes d'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> • Le projet sera réalisé par groupe d'étudiants (4-5 étudiants par groupe) • Les étudiants seront encouragés à rédiger ou à défendre leur projet en anglais afin d'améliorer leurs compétences de communication en anglais sur une thématique technique, oralement et/ou par écrit.
Contenu	<ul style="list-style-type: none"> • Le logiciel à définir et à concevoir sera lié au mobile computing (application compatible Android). • Le projet sera ouvert. Chaque groupe définira son propre projet et proposera un planning ainsi que des étapes intermédiaires. • Une approche <i>Agile</i> (développement itératif et incrémental) sera utilisée. • Le développement de l'application se fera à l'aide d'IA génératives et autre outils de développement basé sur l'IA. Un usage critique sera fait de ces outils avec réflexion de la part des étudiants sur l'utilité de ces outils.
Ressources en ligne	Moodle "LEPL1509 - Project 4 (in Computer Science)"
Autres infos	<p>Ce cours fait partie de l'ensemble des cours « Projet 4 » du programme de baccalauréat ingénieur civil. Les projets 4 partagent des objectifs transversaux communs mais sont déclinés en diverses versions aux objectifs disciplinaires distincts, correspondant aux filières du programme. Chaque étudiant choisit le projet proposé par une de ses filières.</p> <p>L'utilisation des logiciels d'IA génératives est autorisée:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dans les rapports: pour la correction orthographique/gramaticale uniquement • pour le développement de l'application: obligatoire. Il sera demandé de documenter et critiquer l'usage qui en est fait.
Faculté ou entité en charge:	INFO

Programmes / formations proposant cette unité d'enseignement (UE)				
Intitulé du programme	Sigle	Crédits	Prérequis	Acquis d'apprentissage
Bachelier en sciences de l'ingénieur, orientation ingénieur civil	FSA1BA	5		
Bachelier en sciences informatiques	SINF1BA	5	LEPL1402	