

	Fiche module	Mise à jour :
	Cycle de formation d'ingénieurs en Informatique	Page 1 sur 3

Module : Approches agiles				Code	
				ING-4-GLSI-S7-P2	
<i>Période</i>	Semestre 7	<i>Volume horaire</i>	21 H	<i>ECTS</i>	2

<i>Responsable</i>	Fatma Dhaou	<i>email</i>	dhaoufatma@gmail.com
<i>Equipe pédagogique</i>	Fatma Dhaou		

1. Objectifs de Module (*Savoirs, aptitudes et compétences*)

Maitriser les techniques et outils utilisés pour adapter les interfaces des applications web aux différentes tailles des écrans.

Acquis d'apprentissage :

A la fin de cet enseignement, l'élève sera capable de :

- Maîtriser le mindset agile (**C2.1**)
- Caractériser les différents manifestes agiles avec leurs valeurs et principes (**C3.2**)
- Simuler et tester les méthodes agiles (**C4.1**)
- Concevoir XP et Scrum (**C5.2, C6.1**)
- Communiquer la capacité à collaborer, à synthétiser et à entendre un avis contraire (**C7.1, C8.2, C9.1**)

2. Pré-requis(*autres UE et compétences indispensables pour suivre l'UE concernée*)

- Comprendre les méthodes agiles pour la gestion des projets informatiques.
- Préparer les étudiants aux méthodes à appliquer pour le projet intégré.

3. Répartition d'Horaire de Module

<i>Intitulé de l'élément d'enseignement</i>	<i>Total</i>	<i>Cours</i>	<i>TD</i>	<i>Atelier</i>	<i>PR</i>
Module : Approches agiles	21 H	9 H	0H	12 H	0H

4. Méthodes pédagogiques et moyens spécifiques au Module

(*pédagogie d'enseignement, ouvrages de références, outils matériels et logiciels*)

- Supports de Cours
- Projecteur et Tableau
- Travaux dirigés

Bibliographie		
Titre	Auteur(s)	Edition
Coaching Agile Teams: A Companion for ScrumMasters, Agile Coaches, and Project Managers in Transition	Lyssa Adkins	2010

	Fiche module		Mise à jour :
	Cycle de formation d'ingénieurs en Informatique		Page 2 sur 3

5. Contenu (Descriptifs et plans des cours / Déroulement / Détail de l'évaluation de l'activité pratique)		Durée allouée
Module 1 : Approches agiles		
Séance 1 <ul style="list-style-type: none">● Introduction et fondements de base● Les méthodes classiques vs les méthodes agiles● La philosophie agile● Les 12 principes de bases	Cours	3H
Séance 2 <u>Panorama des principales méthodes agiles</u> <ul style="list-style-type: none">● RAD (Rapid Application Development)● DSDM (Dynamic Software Development Method)	Cours	3H
Séance 3 <u>Panorama des principales méthodes agiles</u> <ul style="list-style-type: none">● UP (Unified Process)● XP (Extreme Programming)	Cours	3H
Séance 4 <u>SCRUM</u> <ul style="list-style-type: none">● La théorie et les éléments de Scrum● Cycle de développement SCRUM● LES RÔLES DANS SCRUM● DE L'IDÉE AU BACKLOG DE PRODUIT● USER STORIES	Cours	3H
Séance 5 <ul style="list-style-type: none">● LA RÉTROSPECTIVE DE SPRINT● LES TESTS D'ACCEPTATION● TRAÇABILITÉ● IMPLÉMENTATION	Cours	3H
Séance 6 <ul style="list-style-type: none">● Mini Projet Scrum	TD	3H
Séance 7 <ul style="list-style-type: none">● Mini Projet Scrum	TD	3H

6. Mode d'évaluation de Module(nombre, types et pondération des contrôles)					
Eléments d'enseignement	Coeff	DS	EX	TP	PR
Module - Approches agiles	1	40%	60%	0%	0%

	Fiche module	Mise à jour :
	Cycle de formation d'ingénieurs en Informatique	Page 3 sur 3

Pour valider le module, les étudiants passeront un examen dont le coefficient est de 60%, et un DS dont le coefficient est de 40%.

La durée de tous les examens (Examen, DS...) est de 1h30.

Quant à l'examen, il est planifié après l'écoulement des 7 semaines et portera sur toutes les thématiques enseignées tout au long des 21 heures.

Concernant le DS, il est planifié trois semaines avant l'examen et il portera sur les connaissances acquises tout au long du 3 premières semaines.

Le module est validé si l'étudiant obtient une moyenne supérieure ou égal à 10 sur 20.