

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

Responsable	Fatma Dhaou	email	dhaoufatma@gmail.com
Equipe pédagogique	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

Intitulé de l'élément d'enseignement	Total	Cours	TD	Atelier	PR
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

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

**6. Mode d'évaluation de Module**(*nombre, types et pondération des contrôles*)

<i>Eléments d'enseignement</i>	Coeff	DS	EX	TP	PR
Module - Approches agiles	1	40%	60%	0%	0%

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.