


| | | | | |
|--|--|---|-----------------------|--------------------|
| RS530.40.23.302 | <i>Descriptif de module</i> |  | | |
| Génie logiciel et méthodes agiles | | | | |
| <i>Responsable du MAS</i> Marc Schaefer | <i>Version validée le</i> 11 juillet 2023 | <i>Année académique</i> 2023-2024 | <i>Code</i> 40.302 | <i>Page</i> 1/4 |

Descriptif de module

Domaine : Haute Ecole Arc Ingénierie

1. Intitulé de module **Pratiques de développement Agile**

Type de formation : Bachelor Master MAS DAS CAS Autres :

Langue principale d'enseignement : Français Anglais Allemand

2. Organisation


Crédits ECTS : 2

Volume de travail :

| | heures |
|----------------------|-----------|
| Enseignement | 20 |
| Travail personnel | 30 |
| Travail total | 50 |


3. Prérequis

- Avoir validé le module
- Avoir suivi le module
- Autre :
- aucun

| | | | | |
|--|--|---|------------------------------|---------------------------|
| RS530.40.23.302 | <i>Descriptif de module</i> |  | | |
| Génie logiciel et méthodes agiles | | | | |
| <i>Responsable du MAS</i> Marc Schaefer | <i>Version validée le</i> 11 juillet 2023 | <i>Année académique</i> 2023-2024 | <i>Code</i> 40.302 | <i>Page</i> 2/4 |

4. Compétences visées / Objectifs généraux d'apprentissage

| | |
|---|--|
| Compétences visées par le module | <p>A l'issue du module, l'étudiant est capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquérir une méthodologie de développement de projet informatique. • Pouvoir participer à un projet informatique « agile ». • Appliquer XP et SCRUM dans le milieu professionnel. |
|---|--|

| | | | | |
|--|--|---|------------------------------|---------------------------|
| RS530.40.23.302 | <i>Descriptif de module</i> |  | | |
| Génie logiciel et méthodes agiles | | | | |
| <i>Responsable du MAS</i> Marc Schaefer | <i>Version validée le</i> 11 juillet 2023 | <i>Année académique</i> 2023-2024 | <i>Code</i> 40.302 | <i>Page</i> 3/4 |

5. Modalités d'évaluation et de validation

Evaluation des apprentissages

Note finale du module :

$M =$ moyenne des notes obtenues (au dixième de point).


Conditions de réussite :

Note finale du module $M \geq 4.0$ (arrondie au demi-point)

La note finale du module permet d'établir la note ECTS.

6. Modalités de remédiation

- Remédiation possible
- Pas de remédiation
- Autre (précisez) : ...

| | | | | |
|--|--|---|-----------------------|--------------------|
| RS530.40.23.302 | <i>Descriptif de module</i> |  | | |
| Génie logiciel et méthodes agiles | | | | |
| <i>Responsable du MAS</i> Marc Schaefer | <i>Version validée le</i> 11 juillet 2023 | <i>Année académique</i> 2023-2024 | <i>Code</i> 40.302 | <i>Page</i> 4/4 |

7. Contenu et formes d'enseignement

| Module | Pratiques de développement Agile | |
|---|---|---|
| Méthode d'enseignement | <ul style="list-style-type: none"> - 50% exposé et exercices théoriques - 50% pratique (Projet de groupe) | |
| Modalités d'évaluation | <ul style="list-style-type: none"> - Présentation d'un projet (Projet de groupe) - Test écrit (individuel) | |
| Description du contenu (mots clés) | <ul style="list-style-type: none"> - Panorama des méthodologies de développement logiciel - Introduction à la méthodologie agile - Introductions aux méthodes agiles - Les pratiques de l'eXtreme Programming - Gestion de projet avec Scrum <ul style="list-style-type: none"> • Rôles • Rituels • Artefacts - Pratiques et outils liés à la gestion de projet agile | |
| Supports de cours | Au choix de l'enseignant | |
| Outils utilisés | Au choix de l'enseignant | |
| Bibliographie | Au choix de l'enseignant | |
| Particularité d'organisation | Soirées Intervenant (s) Dates | 6 + examen Damien Rosat selon planification |
| | | |