

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