


RS530.40.23.305	<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> 40.305	<i>Page</i> 1/4

Descriptif de module

Domaine : Haute Ecole Arc Ingénierie

1. Intitulé de module Design Pattern et Frameworks

Type de formation : Bachelor Master MAS DAS CAS Autres :

Langue principale d'enseignement : Français Anglais Allemand

2. Organisation


Crédits ECTS : 3

Volume de travail :

	heures
Enseignement	25
Travail personnel	50
Travail total	75

3. Prérequis

- Avoir validé :
- Avoir suivi le module
- Autre : pour les étudiants n'ayant pas suivi le module GUI du CAS IDD, recommandation de suivre un tutoriel Java qui peut être fourni.
- aucun


RS530.40.23.305	<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> 40.305	<i>Page</i> 2/4

4. Compétences visées / Objectifs généraux d'apprentissage

Compétences visées par le module

A l'issue du module, l'étudiant est capable de :

- Expliquer le besoin et les motivations derrière l'utilisation des patrons de conception.
- Décrire les principaux patrons de conception proposés par GoF.
- Implémenter un patron de conception en Java.
- Concevoir en orienté-objet à l'aide des patrons.
- Adapter et combiner des patrons de conceptions dans une conception complexe.

RS530.40.23.305	<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> 40.305	<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) : ...

RS530.40.23.305	<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> 40.305	<i>Page</i> 4/4

7. Contenu et formes d'enseignement

Module	Design Pattern et Frameworks	
Méthode d'enseignement	Les deux premières séances de 5 périodes seront principalement théoriques. Ensuite, tout le cours sera sous forme de préparations, de présentations et de laboratoires de développement collectifs. Par groupes, les participants auront à étudier des patrons, à les présenter, et à les implémenter.	
Modalités d'évaluation	- Une note pratique basée sur les laboratoires (présentations, développements, ...)	
Description du contenu (mots clés)	<ul style="list-style-type: none"> - Le concept de patron de conception en général et en Génie Logiciel - Documentation et structure des patrons de conceptions - Les patrons de conception proposés par GoF - Exemples de patrons de conception de création - Exemples de patrons de conception de structure - Exemple de patron de conception de comportement - Adaptation et combinaison des patrons 	
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	8
	Intervenant (s)	Yassin Rekik
	Dates	selon planification