INFRES_9_3_DL Génie Logiciel	INFRES	S9

Pourquoi cette UE ?

Cette UE vise à former des professionnels capables de concevoir des produits numériques robustes et centrés sur l'utilisateur. Il enseigne comment maîtriser les aspects techniques de la gestion des dépendances et des risques, tout en plaçant l'expérience utilisateur au cœur du processus de développement. L'objectif est de créer des interfaces intuitives et esthétiques, garantissant la satisfaction et l'efficacité pour l'utilisateur final.

Eléménts constitutifs de l'UE

	coefficient
INFRES_9_3_DL-1 Cours gestion des dépendances, risques et maintenabilité	1
INFRES_9_3_DL-2 Expérience utilisateur : UX et UI design	1

Volume d'heures d'enseignement encadré	Volume d'heures de travail personnel	Nombre d'ECTS
14	0	1

Alignement curriculaire

Parmi les compétences visées par la formation, lesquelles sont développées dans cette UE ?

BC1 L'UE ne contribue pas à ce bloc de compétences

BC1 L'UE contribue à ce bloc de compétences

C1 Compétence non adressée dans cette UE

C1 Compétence mise en œuvre dans cette UE

C1 Compétence enseignée dans cette UE

C1 Compétence évaluée dans cette UE

C1 Compétence enseignée et évaluée dans cette UE

INFRES_9_3_DL Génie Logiciel	INFRES
INFRES_9_3_DL-1 Cours gestion des dépendances, risques et maintenabilité	**S9**

Contexte et enjeux de l'enseignement

Ce cours explore les concepts et les pratiques essentiels pour assurer la stabilité, la fiabilité et la longévité des systèmes logiciels. Il couvre la gestion des dépendances, l'identification et la mitigation des risques, ainsi que les techniques de maintenabilité pour faciliter l'évolution et la correction des logiciels

Prise en compte des dimensions socio-environnementales

Prérequis

Savoir concevoir un logiciel.

Modalités d'enseignement et d'évaluation

	Nb d'heures
Cours	
Cours intégré (cours + TD)	
TD	
TP	
Projets	
Travail en autonomie encadré	
Contrôles et soutenances	
Travail personnel	

Objectifs pédagogiques

(à la fin de cet enseignement, l'étudiant sera capable de ...)

- Comprendre l'importance de la gestion des dépendances dans le développement logiciel.
- Identifier et évaluer les risques associés aux dépendances et aux changements de code.
- Appliquer les principes de la maintenabilité pour concevoir des logiciels évolutifs et faciles à maintenir.
- Utiliser des outils et des techniques pour automatiser la gestion des dépendances et les tests.
- Développer des compétences en analyse de code et en refactoring pour améliorer la maintenabilité.

Activités

(CM, TD, TP, projet, sortie terrain, etc.)

Cours alternant avec des TP.

Évaluations et retours faits aux élèves

(évaluations qui comptent pour la note ou qui permettent à l'étudiant de se situer, corrigés, feedback personnalisé...)

TP noté ou bien examen écrit suivant le contexte.

INFRES_9_3_DL Génie Logiciel	INFRES
INFRES_9_3_DL-1 Cours gestion des dépendances, risques et maintenabilité	**S9**

Plan de cours

- Gestion des dépendances
- Gestion des risques
- Maintenabilité
- Automatisation et bonnes pratiques

Ressources et références

Cours fournit par l'enseignant.

INFRES_9_3_DL Génie Logiciel	INFRES
INFRES_9_3_DL-2 Expérience utilisateur : UX et UI design	**S9**

Contexte et enjeux de l'enseignement

Ce cours explore les principes et les pratiques fondamentales de l'UX et du UI design. Les étudiants apprendront à comprendre les besoins des utilisateurs, à concevoir des interfaces intuitives et esthétiques, et à évaluer l'efficacité de leurs créations.

Prise en compte des dimensions socio-environnementales

Prérequis

Modalités d'enseignement et d'évaluation

	Nb d'heures
Cours	7
Cours intégré (cours + TD)	
TD	
TP	7
Projets	
Travail en autonomie encadré	
Contrôles et soutenances	
Travail personnel	

Objectifs pédagogiques

(à la fin de cet enseignement, l'étudiant sera capable de ...)

- Comprendre les concepts clés de l'UX et du UI design.
- Maîtriser les techniques de recherche utilisateur et d'analyse de données.
- Concevoir des wireframes et des prototypes interactifs.
- Créer des interfaces utilisateur esthétiques et fonctionnelles.
- Évaluer et améliorer l'expérience utilisateur

Activités

(CM, TD, TP, projet, sortie terrain, etc.)

Cours en alternance avec des TP

Évaluations et retours faits aux élèves

(évaluations qui comptent pour la note ou qui permettent à l'étudiant de se situer, corrigés, feedback personnalisé...)

TP noté ou bien écrit en fonction du contexte.

INFRES_9_3_DL Génie Logiciel	INFRES
INFRES_9_3_DL-2 Expérience utilisateur : UX et UI design	**S9**

Plan de cours

- Introduction à l'UX et au UI design
- Recherche utilisateur et analyse
- Conception de l'expérience utilisateur
- Design de l'interface utilisateur
- Évaluation et amélioration continue

Ressources et références

Fournit par l'enseignant.