

# Licence Informatique

## Projet tutoré

Responsable	Descriptions	Informations
	Code : BIN6V6A	Composante : Faculté d'Économie et de Gestion
	Nature :	Nombre de crédits :
	Domaines : Sciences et Technologies	

### LANGUE(S) D'ENSEIGNEMENT

Français

### CONTENU

Cet enseignement consiste à faire réaliser aux étudiants, répartis en équipes, un projet de développement transversal sur les matières enseignées dans le courant de l'année, notamment la gestion de projets et le développement informatique. Il demande aux étudiants de mettre en pratique les connaissances acquises au cours de la formation et d'expérimenter la conduite de projet et le travail de groupe sous contraintes de temps et de moyens. L'objectif bien est double :

- d'une part, préparer les étudiants à travailler en mode projet ;
- d'autre part, renforcer leurs compétences dans les domaines de l'algorithmique et la programmation.

Le développement demandé concerne un jeu sérieux (serious game).

### COMPÉTENCES À ACQUÉRIR

À l'issue du module, l'étudiant doit être capable de/d' :

- identifier les caractéristiques d'un projet, les acteurs, leurs liaisons et leurs impacts sur le projet
- identifier les différentes approches de découpage d'un projet et sélectionner celle adaptée
- organiser les étapes et les jalons
- gérer un projet informatique simple dans toutes ses phases
- expliquer le triptyque délais-qualité-coûts
- analyser les écarts dans un tableau de bord
- rédiger et communiquer les comptes rendus d'avancement
- travailler en équipe autour d'un objectif commun, respecter les normes, les conventions

rendre compte collectivement, à l'écrit, d'un travail réalisé

### MODALITÉS D'ORGANISATION

Le sujet proposé aux étudiants est ludique et identique pour tous. Il s'agit :

- soit de développer par équipe, pendant l'année de formation, un jeu d'aventure (de type jeu de rôle avec une quête à réaliser) en respectant des besoins et des contraintes de conception et de programmation donnés ;
- soit de participer par équipe, durant deux journées identifiées sur l'emploi du temps, à une compétition de code dont l'objectif est de programmer un joueur qui joue le mieux possible à un jeu donné.

Une variante pourra être mise en place en remplaçant la compétition par un jeu collaboratif permettant d'atteindre un objectif commun.

Deux ou trois enseignants réalisent le suivi des groupes d'étudiants et l'évaluation de leurs projets. Dans le cas du jeu d'aventure, l'évaluation tient compte de l'originalité du scénario du jeu, du respect des consignes, de la jouabilité et de la complexité du jeu, et d'un rapport écrit décrivant la solution et l'organisation du travail du groupe. Dans le cas de la compétition de code, l'évaluation tient compte des différents classements et scores obtenus lors de la compétition et d'un rapport écrit décrivant la solution choisie et l'organisation du travail du groupe.

### VOLUME HORAIRE

### CODES APOGÉE

- BIN625A [ELP]

### M3C

Aucune donnée M3C trouvée

### POUR PLUS D'INFORMATIONS

[Aller sur le site de l'offre de formation...](#)



Dernière modification le 01/06/2023