

# Bachelier en Informatique de gestion

<b>HELHa Campus Mons</b> 159 Chaussée de Binche 7000 MONS
Tél : +32 (0) 65 40 41 44 Fax : +32 (0) 65 40 41 54 Mail : <a href="mailto:eco.mons@helha.be">eco.mons@helha.be</a>

<b>HELHa Campus Montignies</b> 136 Rue Trieu Kaisin 6061 MONTIGNIES-SUR-SAMBRE
Tél : +32 (0) 71 15 98 00 Fax : Mail : <a href="mailto:eco.montignies@helha.be">eco.montignies@helha.be</a>

## 1. Identification de l'Unité d'Enseignement

UE IG306 Projet			
Code	ECIG3B06IG306	Caractère	Obligatoire
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	4 C	Volume horaire	48 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	HELHa Campus Mons <b>Orlando PALERMO</b> ( <a href="mailto:orlando.palermo@helha.be">orlando.palermo@helha.be</a> ) HELHa Campus Montignies <b>Jean Marc STEUX</b> ( <a href="mailto:jean.marc.steux@helha.be">jean.marc.steux@helha.be</a> ) Olivier LEGRAND ( <a href="mailto:olivier.legrand@helha.be">olivier.legrand@helha.be</a> ) Benjamin BRUNQUERS ( <a href="mailto:benjamin.brunquers@helha.be">benjamin.brunquers@helha.be</a> ) Carine ARNOULD ( <a href="mailto:carine.arnould@helha.be">carine.arnould@helha.be</a> )		
Coefficient de pondération	40		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

## 2. Présentation

### Introduction

Cette unité d'enseignement a pour but de mettre le futur bachelier en informatique de gestion dans la situation réaliste de conduire un projet de développement d'une application de gestion en appliquant la méthodologie du processus unifié.

### Contribution au profil d'enseignement (cf. référentiel de compétences)

Cette Unité d'Enseignement contribue au développement des compétences et capacités suivantes :

- Compétence 1 **S'insérer dans son milieu professionnel et s'adapter à son évolution**
  - 1.1.1 Travailler, tant en autonomie qu'en équipe éventuellement multidisciplinaire dans le respect de la culture d'entreprise
  - 1.2 Collaborer à la résolution de problèmes complexes avec méthode, rigueur, proactivité et créativité
- Compétence 2 **Communiquer : écouter, informer et conseiller les acteurs, tant en interne**
  - 2.1 Poser les questions adéquates et adaptées aux spécifications demandées et comprendre son interlocuteur pour identifier les besoins de l'utilisateur
  - 2.2 Adapter ses techniques de communication, son vocabulaire à l'interlocuteur quel qu'il soit
  - 2.3 Rédiger un document technique, un rapport
  - 2.4 Présenter une solution devant un public avec un support adéquat
  - 2.5 Exploiter un document technique en français et en anglais
- Compétence 3 **Mobiliser les savoirs et savoir-faire propres à l'informatique de gestion**
  - 3.2 Choisir et mettre en œuvre un standard défini ou une technologie spécifique (méthodologie, environnement, langage, framework, librairies, ...)
  - 3.3 Traduire les besoins des utilisateurs en modèles d'analyse
  - 3.4 Concevoir, implémenter, administrer et utiliser avec maîtrise un ensemble structuré de données
  - 3.5 Choisir, mettre en œuvre un processus de validation et d'évaluation et prendre les mesures appropriées
- Compétence 4 **Analyser les données utiles à la réalisation de sa mission en adoptant une démarche systémique**

- 4.1 Prendre en compte les évolutions probables de la demande et envisager les diverses solutions possibles
- 4.2 Choisir les méthodes de conception et les outils de développement
- 4.4 Prendre en compte la problématique de sécurité des applications
- 4.5 Soigner l'ergonomie des applications
- Compétence 5 **S'organiser : structurer, planifier, coordonner et gérer de manière rigoureuse les actions et les tâches liées à sa mission**
  - 5.1 Évaluer la charge et la durée de travail liée à une tâche
  - 5.2 Planifier un travail
  - 5.3 Respecter les délais prévus
  - 5.4 Suivre un protocole méthodologique visant à cerner un problème
  - 5.5 Documenter son travail afin d'en permettre la traçabilité
  - 5.6 Gérer une équipe et favoriser les collaborations au sein du service ou du département

### Acquis d'apprentissage visés

L'étudiant sera capable de capturer les exigences des utilisateurs, d'en produire une analyse en use-case, de modéliser et documenter la solution à l'aide de la notation UML, de travailler efficacement en groupe, et de structurer le développement du projet dans le cadre décrit par le processus unifié. L'étudiant sera capable de présenter et défendre oralement, individuellement et collectivement le travail réalisé.

### Liens avec d'autres UE

Prérequis pour cette UE : aucun  
 Corequis pour cette UE : aucun

## 3. Description des activités d'apprentissage

Cette unité d'enseignement comprend l(es) activité(s) d'apprentissage suivante(s) :

+ HELHa Campus		
Mons		
ECIG3B06IG306C	Projet	36 h / 4 C
+ HELHa Campus		
Montignies		
ECIG3B06IG306A	Projet	36 h / 3 C
ECIG3B06IG306B	Langues étrangères	12 h / 1 C

Les descriptions détaillées des différentes activités d'apprentissage sont reprises dans les fiches descriptives jointes.

## 4. Modalités d'évaluation

Les 40 points attribués dans cette UE sont répartis entre les différentes activités de la manière suivante :

+ HELHa Campus		
Mons		
ECIG3B06IG306C	Projet	40
+ HELHa Campus		
Montignies		
ECIG3B06IG306A	Projet	30
ECIG3B06IG306B	Langues étrangères	10

Les formes d'évaluation et les dispositions complémentaires particulières des différentes activités d'apprentissage sont reprises dans les fiches descriptives jointes.

### Dispositions complémentaires relatives à l'UE

**Principe général** : la note de l'unité d'enseignement est obtenue en effectuant une moyenne arithmétique pondérée des notes finales obtenues lors des évaluations des différentes activités d'apprentissage qui la composent, notes obtenues selon les modalités d'évaluation décrites dans les fiches ECTS de l'activité d'apprentissage.

Lorsqu'une unité d'enseignement ne contient qu'une activité d'apprentissage, la note de l'unité d'enseignement est la note d'évaluation de cette activité d'apprentissage, note obtenue selon les modalités d'évaluation décrites dans les fiches ECTS de l'activité d'apprentissage.

#### Exceptions :

1. En cas de mention CM (certificat médical), ML (motif légitime), PP (pas présenté), Z (zéro), PR (note de présence) ou FR (fraude) dans une des activités d'apprentissage composant l'UE, la mention dont question sera portée au relevé de notes de la période d'évaluation pour l'ensemble de l'UE (quelle que soit la note obtenue pour l'autre/les autres activités d'apprentissage composant l'UE).

N.B. La non-présentation d'une partie de l'épreuve (par exemple un travail) entraînera la mention PP pour l'ensemble de l'activité d'apprentissage, quelles que soient les notes obtenues aux autres parties de l'évaluation.

Le principe général et les exceptions en matière de pondération des activités d'apprentissage de l'UE et de notation restent identiques quelle que soit la période d'évaluation.

## Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2021-2022).

# Bachelier en Informatique de gestion

**HELHa Campus Mons** 159 Chaussée de Binche 7000 MONS  
Tél : +32 (0) 65 40 41 44 Fax : +32 (0) 65 40 41 54 Mail : [eco.mons@helha.be](mailto:eco.mons@helha.be)

## 1. Identification de l'activité d'apprentissage

Projet			
Code	3_ECIG3B06IG306C	Caractère	Obligatoire
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	4 C	Volume horaire	36 h
Coordonnées du Titulaire de l'activité et des intervenants	<b>Orlando PALERMO</b> ( <a href="mailto:orlando.palermo@helha.be">orlando.palermo@helha.be</a> )		
Coefficient de pondération	40		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

## 2. Présentation

### Introduction

Le cours de Projet aura pour but de concrétiser les différents enseignements qu'ont reçus les étudiants à travers un projet de grande envergure.

### Objectifs / Acquis d'apprentissage

L'étudiant sera capable de capturer les exigences des utilisateurs, d'en produire une analyse en use-case, de modéliser et documenter la solution à l'aide de la notation UML, de travailler efficacement en groupe, et de structurer le développement du projet dans le cadre décrit par le processus unifié. L'étudiant sera capable de présenter et défendre oralement, individuellement et collectivement le travail réalisé.

## 3. Description des activités d'apprentissage

### Contenu

Réalisation d'un mini projet en groupe dont le sujet est donné par l'enseignant :

- implique une analyse au préalable
  - implique l'utilisation des nouvelles technologies vues lors du cours de technologies internet
- Réalisation du projet

### Démarches d'apprentissage

Les étudiants vont d'abord réaliser un mini projet afin d'apprendre les nouvelles technologies vues au cours de technologies internet.

Après avoir passé cette étape, ceux-ci décideront de la thématique de leur projet et commenceront à travailler dessus.

### Dispositifs d'aide à la réussite

De multiples conseils et ressources seront donnés au fur et à mesure des cours.

De plus, l'enseignant passera voir chaque projet afin d'évaluer leur progression et/ou pour donner des pistes d'améliorations.

En cas de code couleur orange ou rouge (dans le contexte de la pandémie Covid-19), des sessions en distance seront organisées avec les étudiants pour évaluer leur progression et/ou pour donner des pistes d'améliorations.

### Sources et références

**Néant**

### **Supports en ligne**

Les supports en ligne et indispensables pour acquérir les compétences requises sont :

Disponible sur la plateforme pédagogique

## **4. Modalités d'évaluation**

### **Principe**

L'évaluation du projet (en présentation orale ainsi que la lecture du code source) déterminera la note accordée à cette AA (aussi en Q1 qu'en Q3).

Lors du Q1, la note de l'AA "**Projet**" interviendra pour 30% des points de l'AA "**Technologies Internet**". Par contre, cette notion n'est plus appliquée lors du Q3.

L'évaluation se déroulera de la manière suivante en fonction des codes couleur de la pandémie de Covid-19 :

- Vert ou jaune : les présentations seront réalisées en présentiel.
- Orange ou rouge : les présentations seront réalisées à distance.

### **Pondérations**

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière						
Période d'évaluation	Exo	100%			Exo	100%

Exo = Examen oral

La pondération de cette activité d'apprentissage au sein de l'UE dont elle fait partie vaut 40

### **Dispositions complémentaires**

Se référer aux dispositions complémentaires de l'UE.

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2021-2022).