

Fiche compétences UV AI18

Gestion de projets Multimédia (Apprentissage)

1. INFORMATIONS PRINCIPALES

Crédits ECTS	6
Département	GI
Profil de formation (TC, GX...)	GI
Catégorie de l'UV (CS, TM, ...)	TM
Code de l'UV	AI18
Niveau conseillé	Apprentissage GI, 2 ^{ème} année
Prérequis	Stage en entreprise, développement logiciel

Semestre d'enseignement	Printemps
Responsable automne	
Responsable printemps	Philippe TRIGANO
Intervenant(s)	Philippe TRIGANO et Intervenants extérieur (entreprises)

Volume horaire	Durée : 24h Cours, 30h TD, 15h TP
Effectif total	24 étudiants
Nombre de groupes (TD)	1 groupe AI18 (FISA)
Conditions d'évaluation	3 rapports, un projet, 2 présentations orales
Conditions d'attribution	Rapports 30%, présentations 30%, projet 40%

Ressources (logiciel, poste informatique...)	PC avec accès internet
Espace Moodle	https://moodle.utc.fr/course/view.php?id=22
Libellé en Anglais	Multimedia project management

2. DESCRIPTION

Description brève de l'UV

Cette UV est mutualisée avec l'UV LO18 des élèves ingénieurs GI en apprentissage. L'objectif est la réalisation et la conduite de projets dans le domaine du multimédia et du web design. Dans une première partie, l'étudiant découvrira les différentes étapes de la gestion d'un projet multimédia ainsi que les bases de l'ergonomie du logiciel. La seconde partie de cette UV sera consacrée à la création de supports multimédia pour des projets concrets.

UV (FISA) mutualisée avec LO18 des élèves ingénieurs GI en apprentissage (FISE).

Mots-clés

Ils permettent aux étudiants de mieux situer l'UV, c'est une source d'information complémentaire.

- **Elearning**
- **IHM**
- **Web design**
- **Multimédia**
- **Ergonomie du logiciel**

3. OBJECTIF DE FORMATION

Cette UV est beaucoup plus d'ordre méthodologique (gestion de projet) que technique. Le programme a été mis au point, en vue d'une professionnalisation. Cette UV permet d'aborder toutes les notions de la gestion complète d'un projet multimédia, du début à la fin.

L'objectif est d'apprendre à concevoir des interfaces logicielles pour la communication homme-machine, en particulier dans le cadre de la conception de sites internet. L'étudiant devra tenir compte des contraintes applicatives et matérielles des interfaces d'application mobile, et découvrir les diverses étapes d'analyse des besoins, de rédaction d'un cahier des charges, de réponse à l'appel à projets, de maquettage et prototypage, User experience, adaptativité/responsiveness en prenant en compte les aspects sécurité et les besoins et moyens des utilisateurs (accessibilité, ergonomie...).

À l'issue de l'enseignement, l'étudiant sera capable de :

- Définir et rédiger du cahier des charges, discuter avec les utilisateurs finaux, faire l'acquisition des connaissances à diffuser, scénariser, appréhender les bases de l'ergonomie des interfaces et du web, gérer un projet informatique, réaliser une application informatique multimédia de A à Z, depuis la recherche d'un client jusqu'à la livraison du produit fini avec documentation.

4. OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

L'étudiant sera capable de :

- mener un projet de web design et de concevoir des interfaces Homme Machine en tenant compte de l'utilisateur final dès la phase de conception du produit.
- mener un projet d'acquisition des connaissances à diffuser ;
- concevoir un StoryBoard pour le Webdesign ;
- mettre en pratique l'ergonomie du logiciel pour la réalisation des interfaces et du web ;
- intégrer des éléments multimédias divers dans une réalisation informatique ;
- évaluer une interface et un site web ;
- développer leur sens artistique grâce à l'Infographie et au montage vidéo.

5. COMPETENCES

A remplir à partir du référentiel de compétences de votre département.

L'UV contribue aux compétences disciplinaires suivantes :

- **C1 : Concevoir et développer des Logiciels**
- **C1.3 :** Concevoir des interfaces logicielles pour la communication homme-machine en tenant compte des contraintes applicatives et matérielles des interfaces d'application mobile, de réalité virtuelle ou augmentée par des méthodes adaptées (maquettage et prototypage, User eXperience, adaptativité/responsiveness, rendu déclaratif/conditionnel...), en prenant en compte les aspects sécurité et les besoins et moyens des utilisateurs (accessibilité, ergonomie, configurabilité).

Et aussi, accessoirement, de façon secondaire (un peu en marge) :

- **C3 : Concevoir et mettre en œuvre des systèmes de traitement et d'analyse des données et des connaissances.**
- **C3.1 :** Représenter, modéliser et raisonner à partir de connaissances au moyen de formalismes logiques (propositionnelle, de description...) et sémantiques (réseaux sémantiques, ontologies...) et l'appliquer à l'ingénierie des connaissances et au web sémantique, en prenant en compte les aspects éthiques, équitables (biais de représentation, des données et des algorithmes) et réglementaires.

6. PROGRAMME ET MODALITES PEDAGOGIQUES

Contenu détaillé de l'UV (syllabus)

GESTION DE PROJET

Conduite de projet multimédia,

Ingénierie de projet web

Utilisation des méthodes agiles en entreprise pour la gestion de projet

ANALYSE ERGONOMIQUE

Analyse Tâche-Activité

Grilles répertoires (Kelly)

Critères de conception et évaluation, IHM, analyse ergonomique

Critères et méthode d'évaluation de sites web

UX Design

Symbolique des Couleurs

SCENARISATION

Scénario et Arborescence

Créativité imaginaire pour la Scénarisation

Scénographie d'un site web

ASPECTS CONNEXES

Plateformes technologiques

SRL et Hypermédia adaptatifs

Droits d'image, droits d'auteur et Gestion des risques du Projet

Internationalisation et sécurité des sites et services web

Séances de régulation

Mise en œuvre

Modalités pédagogiques

→ Modalité dominante de l'UV :

CM / TD / TP Projet SAé (Situation d'Apprentissage et d'Evaluation)

Jeu sérieux Approche par problème

Autre :

→ Cours Magistraux (CM)

CM expositif CM participatif CM interactif CM classe inversée

Autre :

→ **Travaux Dirigés (TD)**

- Exercices Etudes de cas Approche par problème
- Approche par projet CM classe inversée Jeu sérieux
- Autre :

→ **Travaux Pratiques (TP)**

- Exercices Etudes de cas Expérimentations Approche par projet
- Approche par problème Classe inversée Jeu sérieux
- Autre :

Outils techniques utilisés

- Machine : simple Ordinateur Logiciel : Navigateur Web Langage : HTML, CSS
- Autre :

Supports et ressources destinés aux étudiants

- Polycopié Ouvrage de références :
- Diaporama Ressources web Plateforme Moodle
- Articles Vidéos Autre :

7. EVALUATION

Modalités d'évaluation

Continu Médian Final

Commentaires :

- Recherche d'un Client et définition du projet
- Choix d'un sujet à présenter (technologique ou méthodologique) pour classe inversée
- Evaluation de sites web
- Résumé du sujet présenté (classes inversées)
- Cahier des Charges avec synthèse du cours et positionnement par rapport au cours
- Réponse à l'appel à projet et positionnement par rapport au cours
- Présentation d'un sujet technologique ou méthodologique (classes inversées)
- Maquette
- Prototype
- Exposé final du projet
- Démonstration du site réalisé
- Evaluation du site final depuis l'extérieur de l'UTC
- Avis d'intervenants extérieurs à l'UTC

Types d'évaluation

- Projet QCM Question de cours Épreuve de synthèse
- Étude de cas Exercice Participation Exposé oral
- Rapport Projet bibliographique Compte-rendu
- Situation d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)
- Autre :

Outils d'évaluation

Barème détaillé Grille d'évaluation Grille critériée

- 10% Présentation d'un sujet technologique ou méthodologique
- 5% 1^{er} rapport : Evaluation de sites
- 10% 2^{ème} rapport : synthèse du cours et Cahier des Charges
- 15% 3^{ème} rapport : synthèse du cours et Appel à projet
- 5% Démonstrations (soutenance)
- 20% soutenance orale (présentation finale)
- 10% Avis sur le site final et la qualité du livrable
- 5% Avis des clients extérieurs
- 10% Gestion de Projet
- 10% Investissement personnel, Implication, assiduité, sérieux, comportement, avis global