Université de Bretagne Occidentale

Faculté des Sciences & Techniques

LICENCE MENTION INFORMATIQUE

PARCOURS CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT D'APPLICATIONS

Semestre 6

Projet applicatif

Présentation

3 crédits ECTS

Volume horaire

Travaux Pratiques : 48h
Autres : 22h

Cette UE consiste en un ou deux projets développés en intensif, par groupe de 2 à 4, pendant deux semaines en continu. L'objectif pédagogique est d'apprendre à élaborer un développement applicatif adéquat d'un système et de savoir le présenter. L'objectif pratique du problème à résoudre est ambitieux. Il s'agit d'un projet transversal, tourné vers la maturation et le croisement des connaissances acquises pendant la licence. Le problème peut potentiellement être résolu de fac#on diverse pour valoriser la créativité. La démarche pédagogique consiste à placer les étudiants dans une situation de recherche, dans laquelle ils doivent s'investir, se poser des questions, faire des choix, trouver des solutions et apprendre à les argumenter.

Le cahier des charges est présenté en début de semaine par un énoncé général complété par un ensemble de sous-problèmes à résoudre et la présentation des artefacts à produire. Cette présentation peut éventuellement introduire une chronologie à respecter pour la résolution des sous-problèmes, des exemples et des démonstrations fonctionnelles.

En fin de projet, les étudiants doivent e#tre capables de présenter leur mise en œuvre au cours d'un exposé de 15 à 20 minutes avec démonstration.

Objectifs

> Travailler en équipe et en réseau ainsi qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet;
> Choisir, sur des critères objectifs, les structures de données et construire les algorithmes les mieux adaptés à un problème donné;
> Analyser et interpréter les résultats produits par l'exécution d'un programme;
> Appliquer des approches raisonnées de résolution de problèmes complexes par décompositions et/ou approximations successives et mettre en œuvre des méthodes d'analyse pour concevoir des applications et algorithmes à partir d'un cahier des charges partiellement donné;
> Concevoir le traitement informatisé d'informations de différentes natures, telles que des données, des images et des textes;
> Expliquer et documenter la mise en œuvre d'une solution technique.

Pré-requis nécessaires

Pour aborder cette UE, il faut avoir suivi toutes les UE de la licence. En particulier celles qui visent directement le développement d'applications :

> L'algorithmique et les structures de données;
> Les langages de programmation comme le C, Python et Java;
> L'ingénierie des systèmes d'information et la conception d'application;
> Le développement des IHM.

Modalités de contrôle des connaissances

Session 1 ou session unique - Contrôle de connaissances

Nature de l'enseignement	Modalité	Nature	Durée (min.)	Coefficient	Remarques
UE	CC	Travaux Pratiques		1	

Session 2 : Contrôle de connaissances

Nature de l'enseignement	Modalité	Nature	Durée (min.)	Coefficient	Remarques
UE	Report de notes	Autre nature		1	