

Intitulé de l'UE	Développement web avancé
Section(s)	- (7 ECTS) Bachelier en Informatique et Systèmes orientation Réseaux et Télécommunications / Cycle 1 Bloc 3 option Développement

Responsable(s)	Heures	Période
Gianni TRICARICO	75	Quad 1

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Applications et systèmes d'entreprise - théorie	40h	Gianni TRICARICO
Applications et systèmes d'entreprise - travaux pratiques	35h	Gianni TRICARICO

Prérequis	Corequis
- Conception d'applications - Développement front-end - Programmation web	

Répartition des heures
Applications et systèmes d'entreprise - théorie : 40h de théorie
Applications et systèmes d'entreprise - travaux pratiques : 35h de travaux

Langue d'enseignement
Applications et systèmes d'entreprise - théorie : Français
Applications et systèmes d'entreprise - travaux pratiques : Français

Connaissances et compétences préalables

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES
<p>Cette UE contribue au développement des compétences suivantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Communiquer et informer <ul style="list-style-type: none"> ◦ Choisir et utiliser les moyens d'informations et de communication adaptés • Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques <ul style="list-style-type: none"> ◦ Elaborer une méthodologie de travail ◦ Planifier des activités ◦ Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes • S'engager dans une démarche de développement professionnel <ul style="list-style-type: none"> ◦ Travailler tant en autonomie qu'en équipe dans le respect de la structure de l'environnement professionnel • S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations <ul style="list-style-type: none"> ◦ Respecter les normes, les procédures et les codes de bonne pratique

- Collaborer à l'analyse et à la mise en œuvre d'un système informatique
 - En choisissant une méthode d'analyse adaptée, exprimer une solution avec les formalismes appropriés
 - Sur base de spécifications issues d'une analyse : (1) développer une solution logicielle ; (2) mettre en œuvre une architecture matérielle
 - Assurer la maintenance, le suivi et l'adaptation des choix technologiques qui ont été implémentés

Acquis d'apprentissage spécifiques

Concevoir des applications professionnelles.

Contenu de l'AA Applications et systèmes d'entreprise - théorie

- Découverte de la méthode Agile Scrum
- Développement d'un backend
- Développement d'un frontend
- Découverte des architectures d'applications

Contenu de l'AA Applications et systèmes d'entreprise - travaux pratiques

Développement d'une application web selon la méthode Scrum.

Méthodes d'enseignement

Applications et systèmes d'entreprise - théorie : cours magistral, approche par projets

Applications et systèmes d'entreprise - travaux pratiques : approche par projets

Supports

Applications et systèmes d'entreprise - théorie : notes de cours

Applications et systèmes d'entreprise - travaux pratiques : notes de cours

Ressources bibliographiques de l'AA Applications et systèmes d'entreprise - théorie

Claude Aubry, "*Scrum - 4e éd. - Le guide pratique de la méthode agile la plus populaire*", Dunod, 2015

Eric Sarrion, "*Programmation avec Node.js, Express.js et MongoDB : JavaScript côté serveur*", Eyrolles, 2014

Évaluations et pondérations

Évaluation	Épreuve intégrée
Langue(s) d'évaluation	Français
Méthode d'évaluation	100% Projet

Année académique : 2020 - 2021