

PLAN DE COURS

Département d'informatique

TITRE DU COURS:

Synthèse

NUMÉRO DU COURS :

420-B65-IN

PONDÉRATION:

1-2-1 (6^{ième} session)

PROGRAMME:

Techniques de l'informatique 420.A0

Voie de spécialisation: Informatique de Gestion

CO-REQUIS:

Projet Oracle 420-B62-VM (420-B62-IN)

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S) :

- Mettre en œuvre une application (017A)

SESSION :

Automne 2019

PROFESSEURS et COORDONNÉES:

Jean-Christophe

jcdemers@cvm.qc.ca

Local : A5.45

514.982.3437 poste 7270

1. Présentation générale du cours

- **Renseignements généraux**

Le programme de technique de l'informatique vise à former des technicien(ne)s aptes à développer et implanter des applications, exploiter du matériel informatique, exploiter des bases de données, assurer du soutien technique, et gérer des réseaux.

- **But du cours et lien avec le programme de formation**

Ce cours synthèse s'inscrit dans l'atteinte des objectifs généraux du programme soit de former des individus aptes à développer des applications informatiques et à assurer leur mise en œuvre.

Ce cours est porteur de l'épreuve synthèse. Suivi conjointement avec le cours 420-B62, où l'étudiant se voit confier le développement d'une application d'envergure incluant un environnement de base de données, ce cours aura comme finalité d'intégrer ces connaissances dans la mise en œuvre de son projet. L'implantation d'une telle application nécessite une synthèse des différentes grandes compétences acquises dans le cadre du DEC.

- **Objectifs intégrateurs de ce cours**

Ce cours permet à l'étudiant de mettre en œuvre une application de grande envergure, intégrant les connaissances qu'il a acquises tout au long du DEC en informatique.

Au terme de ce cours l'étudiant devra être capable de

- Déterminer l'environnement physique nécessaire au fonctionnement de l'application
- Planifier la mise en place
- Installer et configurer correctement l'application
- Valider la qualité de la mise en œuvre
- Apporter les corrections nécessaires au code
- Produire le guide d'exploitation

- **Compétences ministérielles**

017A Mettre en œuvre une application

1. Planifier la mise en œuvre
2. Mettre en place l'environnement
3. Valider la qualité de la mise en œuvre
4. Assurer le suivi de la mise en œuvre

5. Produire le guide de l'exploitation

- **Organisation des activités d'enseignement et d'apprentissage**

Le cours se déroulera entièrement en laboratoire.

À partir d'un cahier de charges définissant les critères de la mise en œuvre l'étudiant aura à :

- planifier la mise en place de son application
- la réaliser,
- valider la qualité de son application,
- y apporter les correctifs nécessaires
- produire un guide d'exploitation

La mise en œuvre du projet doit aussi respecter rigoureusement les contraintes spécifiées dans le cahier des charges.

- **Ce qui est attendu de vous au niveau du comportement :**

- Une présence active à chacun des cours,
- La présence en classe est souhaitable, à cause des contraintes techniques et de la nature pratique des apprentissages du cours.
- Aucun travail autre que celui du cours ne sera toléré durant les périodes du cours.
- Il est interdit de manger ou boire dans les locaux informatiques.
- Assurez-vous que vos cellulaires soient bien fermés. Aucune activité de communication externe ne sera tolérée pendant le cours (cellulaire, texto, courriel, *Facebook*, *Twitter*, etc.)

Remarque

Durant les périodes de cours le travail sur des partitions autres que celles du cours sera interdit. L'accès à Internet sera permis pour les seuls besoins du cours.

- **Ce qui est attendu de vous au niveau de vos compétences :**

- être autonome
- être capable de s'auto évaluer et d'aller chercher de l'aide s'il y a problème
- faire les travaux demandés et les remettre dans les délais prévus
- être capable de chercher des solutions aux problèmes techniques

- **Périodes de disponibilité au local A5:45**

Jour	Heure	Local
Lundi	11:40 à 12:30	A5. 45
Mercredi	8:00 à 8:50 et 11:40 à 12:30	A5. 45
Jeudi	11:40 à 13:25	A5. 45

N.B. Si durant les périodes de disponibilité vous êtes en cours, procédez à une prise de rendez-vous par mio.

• Les activités d'évaluation

La note finale de l'étudiant sera calculée selon la pondération suivante :

Évaluation en cours de session	Pondération
Sprint 1 - 4 semaines	27,5 %
Document de conception	25,0 %
Document de planification	2,5 %
Sprint 2 - 5 à 6 semaines	6,5 %
Rencontre d'évaluation 1	5,0 %
Document de suivi (<i>sprint 2</i>)	1,5 %
Sprint 3 – 5 à 6 semaines	66,0 %
Version finale du projet	40,0 %
Document de suivi (<i>sprint 3</i>)	1,5 %
Rapport de projet	5,0 %
Document Lisez_moi.txt	1,5 %
Site Web	3,0 %
Vidéo de présentation	5,0 %
Présentation	5,0 %
Rencontre d'évaluation 2	5,0 %

Remarques :

- *Le projet est individuel*
- **Attention**, l'enseignant se réserve le droit de poser des questions à un étudiant sur son projet à n'importe quel moment. Chaque étudiant doit être en mesure d'expliquer les solutions qu'il met de l'avant sans difficultés et sans préavis. Ces évaluations ponctuelles sont à correction négatives si l'étudiant ne peut répondre adéquatement. Chaque étudiant aura au moins une évaluation de ce type pendant la session.

• Les évaluations

L'évaluation formative

L'étudiant sera suivi en cours de session par l'enseignant afin d'assurer le bon déroulement des activités de production. L'évaluation courante du travail par l'enseignant permettra à l'étudiant d'apporter les correctifs durant la progression du développement.

L'enseignant agit à titre de personne ressource, c'est-à-dire qu'il guide au besoin l'étudiant dans les différentes étapes de mise en œuvre et offre une assistance technique ainsi qu'organisationnelle.

L'évaluation sommative

L'évaluation sommative de ce cours se fera par l'évaluation des différentes phases du projet.

L'évaluation se fera à partir :

- de documents produits (analyse de la mise en œuvre, planification, usagers et techniques)
- les jeux d'essais
- la fonctionnalité de l'application, testée par le professeur
- l'adéquation aux critères de mise en œuvre
- la présentation finale du projet

2. Calendrier des activités

Voir la section des activités d'évaluation.

3. Environnement du cours

Tous les outils de développement informatiques utilisés au cégep sont valides.

4. Matériel requis pour le cours et médiagraphie

L'ensemble des notes et références vues et utilisées au cours du DEC plus tout ce que vous pouvez trouver pertinent.

5. Politique départementale

DIFFUSION DES ENCADREMENTS DÉPARTEMENTAUX

(<https://informatique.cvm.qc.ca/misc/regles.pdf>).