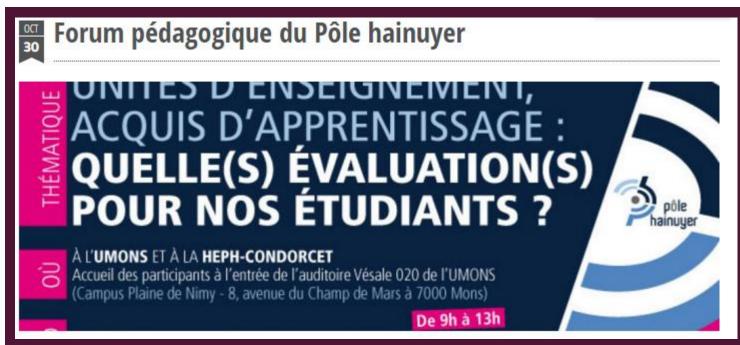


Département économique de Mons Section « Informatique de Gestion »



Valentin Altares, valentin.altares@helha.be

Geoffrey Delcroix, geoffrey.delcroix@helha.be

Analyse diagnostique et formative d'une épreuve intégrée en section informatique de gestion

#### **PLAN**

Introduction
Présentation du projet et devis méthodologique
Présentation de l'UE et des AA

- Description des pratiques réalisées au sein des activités d'apprentissage
- Identification des acquis d'apprentissage et des compétences ciblées

Épreuve d'évaluation intégrée Vécu des étudiants sous forme de séquences vidéo Difficultés rencontrées Conclusion



#### INTRODUCTION

- Projet de développement d'un jeu vidéo de type « Trivial pursuit » en anglais
- BLOC 2
- Dimension interdisciplinaire :

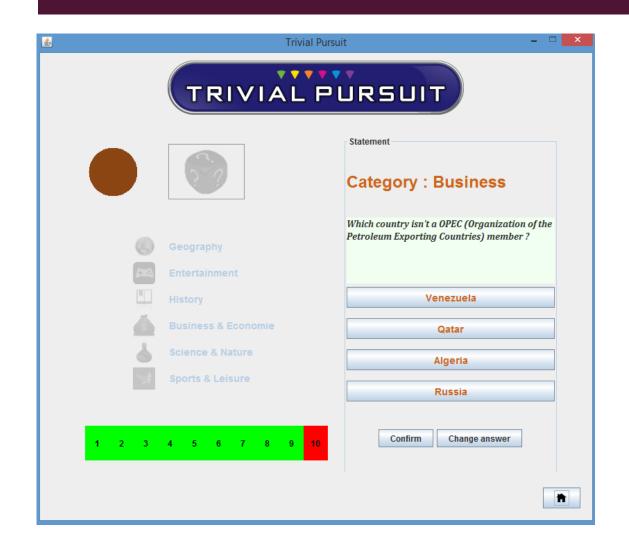
Valentin Altares - Projet, Java Aurélien Colmant - Analyse Claire-Hélène Moreau - Économie Céline Lambrette - Anglais (Michel Servais - Français)



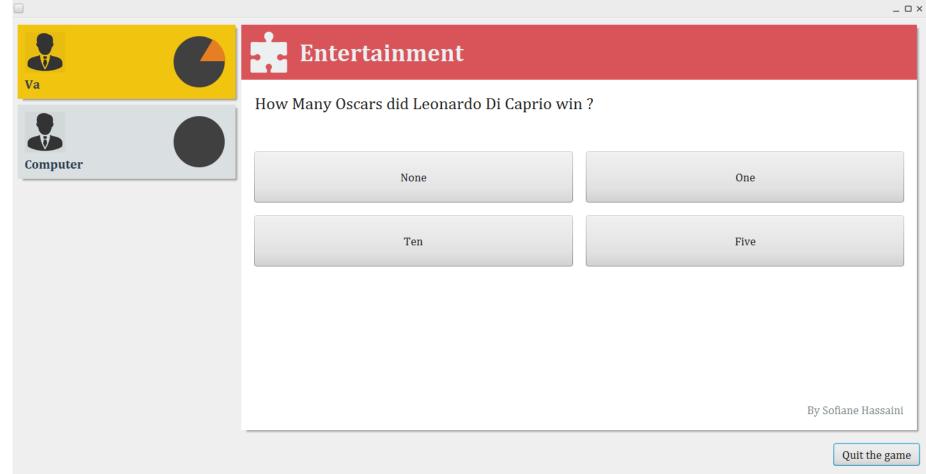
### Présentation du projet

- Réaliser un jeu vidéo inspiré du jeu « Trivial pursuit »
- Questions-réponses en anglais
- Catégorie remplacée par « Business and economics »











## Présentation du projet

Vidéos de présentation par des enseignants



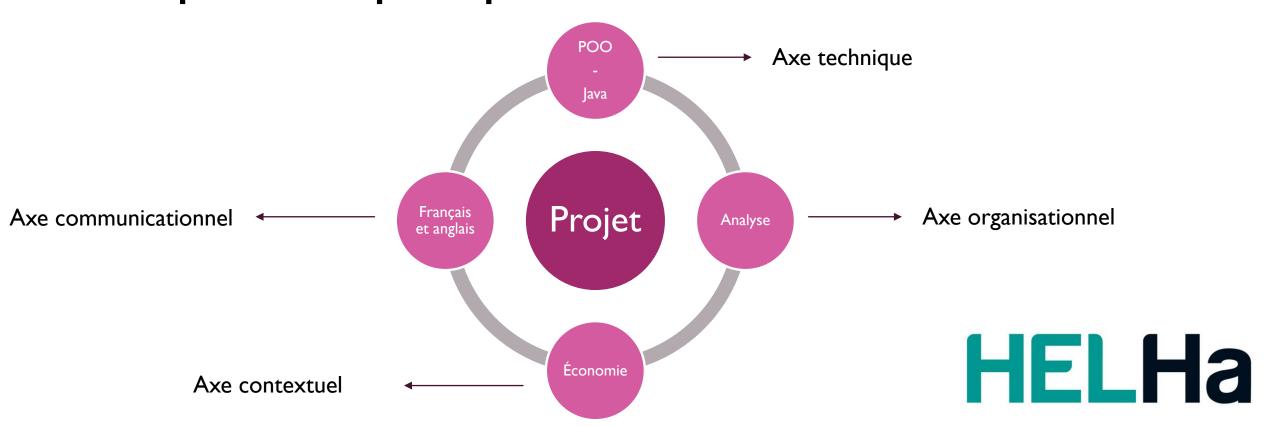
## Devis méthodologique

Étapes du projet	Dates
Présentation du projet	mercredi 11 février 2015
Analyse de l'existant, initialisation et prototype	mercredi 25 février 2015
Itération 1	mercredi 25 mars 2015
Itération 2 (démo devant la classe)	mercredi 22 avril 2015
Itération 3	mercredi 6 mai 2015
Rapport final	mercredi 13 mai 2015
Présentation orale du projet	lundi 18 mai 2015

- Travail de groupe (3 étudiants)
- Trois itérations



### Description des pratiques

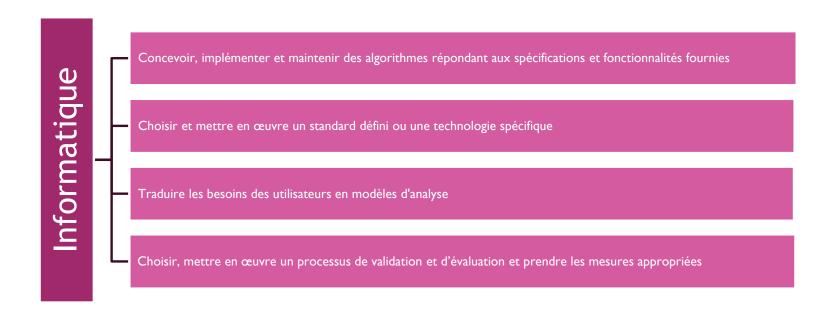


## Compétences spécifiques travaillées et évaluées





## Compétences spécifiques travaillées et évaluées





## Compétences spécifiques travaillées et évaluées

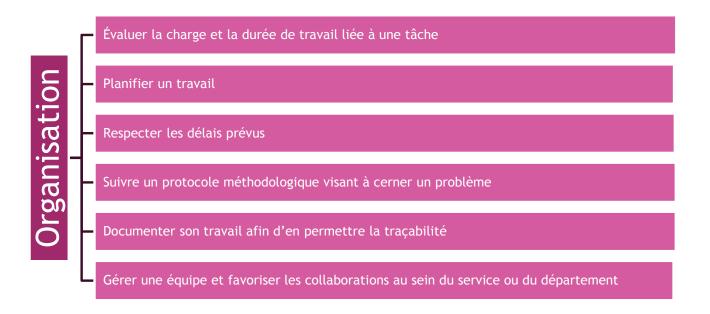
Analyse

Prendre en compte les évolutions probables de la demande et envisager les diverses solutions possibles

Soigner l'ergonomie des applications



## Compétences spécifiques travaillées et évaluées





### Évaluation

20 minutes – jury interdisciplinaire – 4 axes de compétences



#### Vécu des étudiants



#### Difficultés rencontrées



- complexité du projet
- travail de groupe
- gestion du temps
- anglais



- gestion des groupes
- évaluation individuelle/groupe
- synchronisation théorie/projet



#### Conclusion

- Nécessité d'une démarche réflexive auprès des étudiants.
- Motivation/investissement des étudiants.
- Interdisciplinarité, collaboration entre enseignants.
- Nécessité d'une stabilité des équipes d'enseignants.

