



Rapport d'activités attendu pour **lundi 10 juin**  
voir [Situations professionnelles et compétences](#)  
Choisir : [Modifier cette page](#)

## Stage de 1<sup>ère</sup> année

Etablissement d'accueil: **ENSICAEN**

### Contexte

Un livret pédagogique est un document détaillant les enseignements dispensés dans le cadre d'une formation. Il en détaille le contenu, les volumes horaires et coefficients, et s'adresse principalement :

- Aux étudiants désirant s'informer sur le contenu d'une formation.
- Aux étudiants de l'école voulant connaître le contenu d'un enseignement, ou les coefficients des matières pour calculer leur moyenne.
- Aux industriels souhaitant embaucher ou prendre en stage un étudiant de l'école, afin de connaître les compétences acquises au cours de la formation.

Le Livret Pédagogique Numérique est une version en ligne, qui peut être librement consultée, et dont le contenu est mis à jour par les enseignants et les responsables de majeures et spécialités. Elle est le reflet de la maquette pédagogique établie par les responsables d'enseignement, le service de la scolarité et l'administration de l'ENSICAEN.

L'objectif de ce stage est d'ajouter des fonctionnalités ainsi que de corriger certains dysfonctionnements pour la navigation de ses différents utilisateurs.

### Projet

- Résolution du problème de saut de ligne intempestif lors de la modification d'un formulaire
- Amélioration du champ de recherche pour la prise en compte de toute sorte de mots, comportant des accents ou apostrophes.
- Mise en place de lien parenté entre les différents spécialité, majeure, ue, module et matière.
- Proposer d'ajouter ou non un enseignant non responsable lors de la création d'une matière.
- Offrir la possibilité aux administrateurs d'imprimer le livret pédagogique en passant par un PDF afin de garder un trace papier de chaque année.
- Vérifier la partie "Correction des erreurs et incohérences" et faire des ajouts si nécessaire.

### Réalisations

Semaine 1 du lundi 27 au 31 mai 2013

- Réunion durant laquelle le livret pédagogique nous a été présenté ainsi que les objectifs à atteindre. -

Compréhension du livret ainsi que du code (HTML, PHP, AJAX, JAVASCRIPT, CSS). - Résolution des problèmes de saut de ligne intempestif et jeux de test. - Analyse du code par rapport à la zone de recherche. - Petite réunion quotidienne.

Résolution des problèmes liés à la zone de recherche et jeux de tests. - Début dans la réalisation des liens parents - Petite réunion quotidienne.

Semaine 1

### Pointage des compétences

Remarques:

- 1.2 signifie activité 2 de la semaine 1
- X signifie que la compétence n'a pas été mise en œuvre lors d'une activité particulière

|   |  |         |              |          |
|---|--|---------|--------------|----------|
| <b>&lt;fc #008000&gt;Réalisation : Répartition du travail et respect des délais, pointage des réalisations&lt;/fc&gt;</b> |  | Observé | Mis en œuvre | Maîtrisé |
| A1.4.1 Participation à un projet  | C1.4.1.1 Etablir son planning personnel en fonction des exigences et du déroulement du projet  |         | 1.3          |          |
|   | C1.4.1.2 Rendre compte de son activité   |         |              | 2.8      |
| <b>&lt;fc #008000&gt;Réalisation : Analyse de la demande d'un développement spécifique&lt;/fc&gt;</b>                     |  | Observé | Mis en œuvre | Maîtrisé |
| A1.1.1 Analyse du cahier des charges d'un service à produire  | C1.1.1.1 Recenser et caractériser les contextes d'utilisation, les processus et les acteurs sur lesquels le service à produire aura un impact  |         | 1.4          |          |
|   | C1.1.1.2 Identifier les fonctionnalités attendues du service à produire  |         | 1.4          |          |
|   | C1.1.1.3 Préparer sa participation à une réunion Rédiger un compte-rendu d'entretien, de réunion   |         | 1.2          |          |
| <b>&lt;fc #008000&gt;Réalisation : Développement d'une solution applicative&lt;/fc&gt;</b>                                |  | Observé | Mis en œuvre | Maîtrisé |
| A4.1.6 Gestion d'environnements de développement et de test   | C4.1.6.1 Mettre en place et exploiter un environnement de développement  |         |              | 1.1 2.1  |
| A4.1.1 Proposition d'une solution applicative   | C4.1.1.1 Identifier les composants logiciels nécessaires à la conception de la solution  |         | X            |          |
|   | C4.1.1.2 Estimer les éléments de coût et de délai de mise en œuvre de la solution  |         | 1.3          |          |
| A4.1.2 Conception ou adaptation de l'interface utilisateur d'une solution applicative                                     | C4.1.2.1 Définir les spécifications de l'interface utilisateur de la solution applicative  |         |              | X        |
|   | C4.1.2.2 Maquetter un élément de la solution applicative   |         |              | X        |
| A4.1.4 Définition des caractéristiques d'une solution applicative   | C4.1.4.1 Recenser et caractériser les composants existants ou à développer utiles à la réalisation de la solution applicative dans le respect des budgets et plannings prévisionnels |         |              | X        |
| <b>&lt;fc #008000&gt;Réalisation : Mise en place de la base de données&lt;/fc&gt;</b>                                     |  | Observé | Mis en œuvre | Maîtrisé |
| A4.1.3 Conception ou adaptation d'une base de données   | C4.1.3.1 Modéliser le schéma de données nécessaire à la mise en place de la solution applicative   |         |              | 1.5 2.5  |
|   | C4.1.3.2 Implémenter le schéma de données dans un SGBD   |         |              | 1.6      |
|   | C4.1.3.4 Manipuler les données liées à la solution applicative à travers un langage de requête   |         |              | 2.3 2.6  |

| <b>&lt;fc #008000&gt;Réalisation :Elaboration de jeux d'essai pour la validation des éléments développés&lt;/fc&gt;</b> |  | Observé | Mis en œuvre | Maîtrisé |
|---|--|---------|--------------|----------|
| A4.1.6 Gestion d'environnements de développement et de test   | C4.1.6.2 Mettre en place et exploiter un environnement de test   |         | X            |          |
| A1.2.4 Détermination des tests nécessaires à la validation d'un service   | C1.2.4.1 Recenser les tests d'acceptation nécessaires à la validation du service et les résultats attendus |         | 2.4          |          |
|   | C1.2.4.2 Préparer les jeux d'essai et les procédures pour la réalisation des tests                         |         | 1.7 2.4      |          |
| <b>&lt;fc #008000&gt;Réalisation : Gestion des connaissances&lt;/fc&gt;</b>   |  | Observé | Mis en œuvre | Maîtrisé |
| A5.2.4 Etude d'une technologie, d'un composant, d'un outil ou d'une méthode   | C5.2.4.1 Se documenter à propos d'une technologie, d'un composant, d'un outil ou d'une méthode             |         | 2.7          |          |

From:  
<http://slamwiki2.kobject.net/> - **SlamWiki 2.1**

Permanent link:  
<http://slamwiki2.kobject.net/etudiants/2014/beaugrand?rev=1371024338>

Last update: **2019/08/31 14:30**

