



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

Stage de 1^{ère} 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

Répartition du travail et respect des délais, pointage des réalisations		Observé	Mis en oeuvre	Maîtrisé
A1.4.1 Participation à un projet	C1.4.1.1 Établir son planning personnel en fonction des exigences et du déroulement du projet			
	C1.4.1.2 Rendre compte de son activité			
Construction d'un jeu de test échantillon pour la migration des données		Observé	Mis en oeuvre	Maîtrisé
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			
	C1.2.4.2 Préparer les jeux d'essai et les procédures pour la réalisation des tests			
A4.1.8 Réalisation des tests nécessaires à la validation d'éléments adaptés ou développés	C4.1.8.1 Élaborer et réaliser des tests unitaires			
Mise en place de la base et génération du script de migration des données		Observé	Mis en oeuvre	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			
	C4.1.3.2 Implémenter le schéma de données dans un SGBD			
	C4.1.3.4 Manipuler les données liées à la solution applicative à travers un langage de requête			

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

Permanent link: <http://slamwiki2.kobject.net/etudiants/2014/beaugrand?rev=1371027340>

Last update: 2019/08/31 14:30

