

Pointage des compétences :

<fc purple>Réalisation :</fc> Analyse des attentes concernant le projet		Observé	Mis en oeuvre	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.			X.X
	C1.1.1.2 Identifier les fonctionnalités attendues du service à produire sur l'application à produire			X.X
A1.1.2 Etude de l'impact de l'intégration d'un service sur le système informatique	C1.1.2.2 Recenser les composants de l'architecture technique sur lesquels le service à produire aura un impact.			X.X
A1.1.3 Étude des exigences liées à la qualité attendue d'un service	C1.1.3.1 Recenser et caractériser les exigences liées à la qualité attendue du service à produire			X.X
	C1.1.3.2 Recenser et caractériser les exigences de sécurité pour le service à produire			X.X
<fc purple>Réalisation :</fc> Choix d'une solution		Observé	Mis en oeuvre	Maîtrisé
A1.2.1 Élaboration et présentation d'un dossier de choix de solution technique	C1.2.1.1 Recenser et caractériser des solutions répondant au cahier des charges (adaptation d'une solution existante ou réalisation d'une nouvelle)			X.X
A1.2.4 Détermination des tests nécessaires à la validation d'un service	C1.2.4.2 Préparer les jeux d'essai et les procédures pour la réalisation des tests			X.X
<fc purple>Réalisation :</fc> Mise en production d'un service		Observé	Mis en oeuvre	Maîtrisé
A1.3.1 Test d'intégration et d'acceptation d'un service	C1.3.1.1 Mettre en place l'environnement de test du service			X.X
	C1.3.1.2 Tester le service			X.X
A1.3.3 Accompagnement de la mise en place d'un nouveau service	C1.3.3.2 Informer et former les utilisateurs			X.X
<fc purple>Réalisation :</fc> Travail en mode projet		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			X.X
	C1.4.1.2 Rendre compte de son activité			X.X
A1.4.3 Gestion des ressources	C1.4.3.2 Adapter son planning personnel en fonction des ressources disponibles			X.X
<fc purple>Réalisation :</fc> Conception et réalisation d'une solution applicative		Observé	Mis en oeuvre	Maîtrisé
A4.1.1 Proposition d'une solution applicative	C4.1.1.1 Identifier les composants logiciels nécessaires à la conception de la solution			X.X
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.X
A4.1.3 Conception ou adaptation d'une base de données	C4.1.3.3 Programmer des éléments de la solution applicative dans le langage d'un SGBD			X.X
	C4.1.3.4 Manipuler les données liées à la solution applicative à travers un langage de requête			X.X
A4.1.6 Gestion d'environnements de développement et de test	C4.1.6.1 Mettre en place et exploiter un environnement de développement			X.X
	C4.1.6.2 Mettre en place et exploiter un environnement de test			X.X

<fc purple>Réalisation :</fc> Conception et réalisation d'une solution applicative		Observé	Mis en oeuvre	Maîtrisé
A4.1.7 Développement, utilisation ou adaptation de composants logiciels	C4.1.7.1 Développer les éléments d'une solution		X.X	
	C4.1.7.2 Créer un composant logiciel	X.X		
	C4.1.7.3 Analyser et modifier le code d'un composant logiciel	X.X		
	C4.1.7.4 Utiliser des composants d'accès aux données			X.X
A4.1.10 Rédaction d'une documentation d'utilisation	C4.1.10.1 Rédiger la documentation d'utilisation, une aide en ligne, une FAQ		X.X	

From:

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

Permanent link:

<http://slamwiki2.kobject.net/etudiants/2014/maxime.binet/stage1>Last update: **2019/08/31 14:21**