



- 3. Mise en place de tests fonctionnels
- 4. Vérification du suivi de projet

**Semaine 3:**

- 1. Créations de nouvelles pages
- 2. Implémentations d'éléments (articles, lien externes, présentation objets, expositions, dossiers de presse etc)
- 3. Mise en place de tests fonctionnels
- 4. Vérification du suivi de projet
- 5. Réunion avec le client (voir compte rendu)
- 6. Rédaction d'un compte rendu
- 7. Modifications mineures de la charte graphique

**Semaine 4:**

- 1. Créations de nouvelles pages
- 2. Implémentations d'éléments (articles, lien externes, présentation objets, expositions, dossiers de presse etc)
- 3. Mise en place de tests fonctionnels
- 4. Vérification du suivi de projet
- 5. Création de la boutique en ligne à l'aide d'une presta-shop

**Semaine 5:**

- 1. ....

## 2 - Pointage des compétences

<fc green>Réalisation :</fc>		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.			1.1
	C1.1.1.2 Identifier les fonctionnalités attendues du service à produire.			1.1
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			1.2
A1.2.1 Élaboration et présentation d'un dossier de choix de solution technique	C1.2.1.2 Estimer le coût d'une solution			1.2
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			1.3
	C1.3.1.2 Tester le service			1.3
A1.4.1 Participation à un projet	C1.4.1.1 Établir son planning personnel en fonction des exigences et du déroulement du projet.			1.1
A1.4.2 Évaluation des indicateurs de suivi d'un projet et justification des écarts	C1.4.2.1 Suivre l'exécution du projet			1.6

<fc green>Réalisation :</fc>		Observé	Mis en oeuvre	Maîtrisé
A1.4.3 Gestion des ressources	C1.4.3.1 Recenser les ressources humaines, matérielles, logicielles et budgétaires nécessaires à l'exécution du projet et de ses tâches personnelles			1.2
A4.1.1 Proposition d'une solution applicative	C4.1.1.1 Identifier les composants logiciels nécessaires à la conception de la solution			1.2
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			1.4
	C4.1.2.2 Maquetter un élément de la solution applicative			1.4
	C4.1.2.3 Concevoir et valider la maquette en collaboration			1.4
A4.1.7 Développement, utilisation ou adaptation de composants logiciels	C4.1.7.1 Développer les éléments d'une solution			1.4-5
	C4.1.7.3 Analyser et modifier le code d'un composant logiciel			1.5
A4.2.1 Analyse et correction d'un dysfonctionnement, d'un problème de qualité de service ou de sécurité	C4.2.1.1 Élaborer un jeu d'essai permettant de reproduire le dysfonctionnement			1.5
	C4.2.1.2 Repérer les composants à l'origine du dysfonctionnement			1.5
	C4.2.1.3 Concevoir les mises à jour à effectuer			1.5
	C4.2.1.4 Réaliser les mises à jour			1.5

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

Permanent link: <http://slamwiki2.kobject.net/etudiants/baptistechesnel?rev=1360593482>

Last update: **2019/08/31 14:27**

