Situation professionnelles et compétences

1 - Réalisations

Début de la semaine 1

- 1. Mise en place du cahier des charges.
- 2. Rédaction de la base de donnée
- 3. Rédaction des différents éléments à afficher
- 4. (Test en local) installation d'un LAMP
- 5. Création de la base de donnée
- 6. Création de différents éléments du projet à tester (Test OK)
- 7. Mise en production du code testé
- 8. Création de la mise en page
- 9. Regroupement des différents éléments
- 10. Test de fonctionnement (Une erreur)

Fin de la semaine

Début de la semaine 2

- 1. Correction de bugs divers
- 2. Entretient avec la personnes se servant le plus du service
- 3. Ajout d'améliorations suite à l'entretien
- 4. finalisation du projet
- 5. projet en attente de validation
- 6. Support technique intranet modification de lien non fonctionnel
- 7. Etude du problème
- 8. Proposition de modification
- 9. Ajout d'un serveur ftp
- 10. modification des liens
- 11. Validation du changement

Fin de la semaine

-- Documents produits

• documentationcalendrierastreinte.pdf

2 - Pointage des compétences

<fc green="">Réalisation :</fc> Analyse des attentes concernant le projet puis réalisation d'un cahier des charges.			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	

<fc green="">Réalisation :< Réalisation de tests sur c</fc>		Réalisation de tests de faisabilité. ins éléments du projet.	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.			1.4 1.10
		C1.2.4.2 Préparer les jeux d'essai et les procédures pour la réalisation des tests			1.4 1.10
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			1.5 1.6
		C1.3.1.2 Tester le service			1.5 1.6
<pre><fc green="">Réalisation :< rapport oral chaque soir</fc></pre>	Observé	Mis en oeuvre	Maîtrisé		
A1.4.1 Participation à un projet		1.1.1 Établir son planning personnel en fonction exigences et du déroulement du projet.			1.1
	C1.4	1.1.2 Rendre compte de son activité			Tout
A1.4.2 Évaluation des	C1.4	1.2.1 Suivre l'exécution du projet			1.7
indicateurs de suivi d'un projet et justification des écarts		1.2.2 Analyser les écarts entre temps prévu et ps consommé			1.7
A1.4.3 Gestion des ressources	mat	1.3.1 Recenser les ressources humaines, érielles, logicielles et budgétaires nécessaires à écution du projet et de ses tâches personnelles			1.7
		1.3.2 Adapter son planning personnel en fonction ressources disponibles			1.7
<fc green="">Réalisation :<</fc>	()hserve	Mis en oeuvre	Maîtrisé		
A4.1.1 Proposition d'une solution applicative		4.1.1.1 Identifier les composants logiciels écessaires à la conception de la solution			1.1 1.2 1.3
A4.1.2 Conception ou adaptation de l'interface utilisateur d'une solution applicative		4.1.1.2 Estimer les éléments de coût et le délai e mise en œuvre de la solution		1.1	
		4.1.2.1 Définir les spécifications de l'interface tilisateur de la solution applicative			1.1
		4.1.2.2 Maquetter un élément de la solution pplicative			1.2 1.3
		4.1.2.3 Concevoir et valider la maquette en ollaboration			1.2 1.3
adaptation d'une base de		4.1.4.1 Recenser et caractériser les composants xistants ou à développer utiles à la réalisation e la solution applicative dans le respect des udgets et planning prévisionnels			1.1
A4.1.7 Développement, utilisation ou adaptation de composants logiciels		4.1.7.1 Développer les éléments d'une solution			1.7
		4.1.7.2 Créer un composant logiciel			1.7
		4.1.7.3 Analyser et modifier le code d'un omposant logiciel			1.9
		4.1.7.4 Utiliser des composants d'accès aux onnées			1.2
		4.1.7.5 Mettre en place des éléments de écurité liés à l'utilisation d'un composant logiciel			1.7
A4.2.1 Analyse et correction d'un dysfonctionnement, d'un problème de qualité de service ou de sécurité		4.2.1.1 Élaborer un jeu d'essai permettant de eproduire le dysfonctionnement			1.10
		4.2.1.2 Repérer les composants à l'origine du ysfonctionnement			1.10
		4.2.1.3 Concevoir les mises à jour à effectuer			2.1
		4.2.1.4 Réaliser les mises à jour			2.1

From:

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

Permanent link:

http://slamwiki2.kobject.net/etudiants/davidquedeville?rev=1359558293

Last update: 2019/08/31 14:27

