

## 1 - Réalisations

### Début de la semaine 1

- Analyse du cahier des charges.
- Rédaction des cas d'utilisations
- Rédaction des différentes vues
- Création de la base de donnée (MCD)
- Prise en main d'un environnement de développement

## 2 - Pointage des compétences

<b>&lt;fc blue&gt;Réalisation :&lt;/fc&gt; Analyse des attentes concernant le projet puis réalisation d'un cahier des charges.</b>		<b>Observé</b>	<b>Mis en oeuvre</b>	<b>Maîtrisé</b>
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	
	C1.1.1.2 Identifier les fonctionnalités attendues du service à produire.		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	
A1.1.3 Étude des exigences liées à la qualité attendue d'un service	C1.1.3.1 Recenser et caractériser les exigences.		X	
<b>&lt;fc blue&gt;Réalisation :&lt;/fc&gt; Préparer son planning personnel. Faire un rapport oral chaque soir au responsable.</b>		<b>Observé</b>	<b>Mis en oeuvre</b>	<b>Maîtrisé</b>
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
	C1.4.1.2 Rendre compte de son activité			X
A1.4.2 Évaluation des indicateurs de suivi d'un projet et justification des écarts	C1.4.2.1 Suivre l'exécution du projet			X
	C1.4.2.2 Analyser les écarts entre temps prévu et temps consommé			X
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			X
	C1.4.3.2 Adapter son planning personnel en fonction des ressources disponibles			X
<b>&lt;fc blue&gt;Réalisation :&lt;/fc&gt; Projet.</b>		<b>Observé</b>	<b>Mis en oeuvre</b>	<b>Maîtrisé</b>
A4.1.1 Proposition d'une solution applicative	C4.1.1.1 Identifier les composants logiciels nécessaires à la conception de la solution			X
A4.1.2 Conception ou adaptation de l'interface utilisateur d'une solution applicative	C4.1.1.2 Estimer les éléments de coût et le délai de mise en œuvre de la solution		X	
	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
	C4.1.2.3 Concevoir et valider la maquette en collaboration			X

<b>&lt;fc blue&gt;Réalisation :&lt;/fc&gt; Projet.</b>		<b>Observé</b>	<b>Mis en oeuvre</b>	<b>Maîtrisé</b>
A4.1.3 Conception ou adaptation d'une base de donnée	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 planning prévisionnels			X
<b>&lt;fc blue&gt;Réalisation :&lt;/fc&gt; Gestion du patrimoine informatique</b>		<b>Observé</b>	<b>Mis en oeuvre</b>	<b>Maîtrisé</b>
A5.2.1 Exploitation des référentiels, normes et standards adoptés par le prestataire informatique	C5.2.1.1 Évaluer le degré de conformité des pratiques à un référentiel, à une norme ou à un standard adopté par le prestataire informatique		X	
	C5.2.1.2 Identifier et partager les bonnes pratiques à intégrer		X	
A5.2.4 Étude 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		X	

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

Permanent link: <http://slamwiki2.kobject.net/etudiants/guillaumbunel?rev=1359362837>

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

