

Bijelic Alen		Module 306 - TS1		Moyenne de classe (notes au 1/10) : 4.5	Moyenne de classe (notes au 5/10) : 4.5
Correction :		Description : Réaliser un petit projet informatique. La théorie sur SCRUM et les rôles dans une équipe		Note finale au 1/10 : 4.6	Note finale au 5/10 : 4.5
Objectifs et comportements observés	Poids	Révélateurs attendus	Points attribués	Remarques personnalisées	Remarques générales
Connaître les principaux rôles et leurs devoirs, compétences, responsabilités dans un projet (Belbin).	1	Explications : Les rôles dans une équipe selon Belbin			
Connaît ses devoirs par rapport à ses propres rôles	1	Les rôles les plus forts de quelqu'un sont les rôles les mieux appréciés par ses coéquipiers. Il faut développer et jouer ces rôles avec enthousiasme, car ils vous donneront le meilleur retour sur votre énergie. En même temps, il faut gérer vos rôles moins forts, en essayant, par exemple, d'identifier un collègue qui est fort dans ce rôle et avec qui vous pourriez travailler.	2	Avant de voir les +/- dans l'équipe, voir pour soi	La réponse est détaillée mais pas entièrement cohérente
Connaît les responsabilités dans un projet	1	Il est plus facile de travailler avec les gens d'une manière efficace quand vous avez une idée de leurs tendances et leurs préférences. Les évaluations d'auto-perception et d'observateur vous aident à mieux comprendre comment une personne se comporte dans une situation de groupe.	3	OK	La réponse est détaillée et cohérente
Connaît son rôle principal dans une équipe	1	Innovateur (PL) Diplomate (RI) Coordinateur (CO) Provocateur (SH) Contrôleur (ME) Collaborateur (TW) Réalisateur (IM) Perfectionniste (CF) Spécialiste	3	OK	Un rôle correct est identifié et l'avantage + le désavantage correspondants sont corrects
Connaît les principaux rôles dans une équipe	1	Innovateur (PL) Diplomate (RI) Coordinateur (CO) Provocateur (SH) Contrôleur (ME) Collaborateur (TW) Réalisateur (IM) Perfectionniste (CF) Spécialiste	3	OK (bien vu)	Un rôle correct est identifié et l'avantage + le désavantage correspondants sont corrects
Connaît les principaux rôles dans une équipe	1	idem réponse 3.2	3	OK	Un rôle correct est identifié et l'avantage + le désavantage correspondants sont corrects
Connaît les principaux rôles dans une équipe	1	idem réponse 3.2	2	Pas identique au Collaborateur	Un rôle correct est identifié mais l'avantage ou le désavantage n'est pas correct
Connaît les principaux rôles dans une équipe	1	idem réponse 3.2	1	Ni extravagant, ni trop locace	Uniquement un des éléments est correct
Connaît les principaux rôles dans une équipe	1	idem réponse 3.2	2	Ne perd pas du temps	Un rôle correct est identifié mais l'avantage ou le désavantage n'est pas correct
		Note de : Connaître les principaux rôles et leurs devoirs, compétences, responsabilités dans un projet (Belbin)	5.0		
Connaître un modèle de déroulement pour la subdivision en phases d'un projet et son avancement systématique	1	SCRUM			
Connaît les règles du jeu de la méthodologie SCRUM	1	o La cohérence et la répétition réduit la complexité	3		La réponse est correct
Connaît les règles du jeu de la méthodologie SCRUM	1	o Lorsque la boîte de temps expire	3		La réponse est correct
Connaît les règles du jeu de la méthodologie SCRUM	1	o Faux	3		La réponse est correct
Connaît les règles du jeu de la méthodologie SCRUM	1	o L'événement ne peut pas prendre plus d'un montant maximum de temps	3		La réponse est correct
Connaît les règles du jeu de la méthodologie SCRUM	1	o De 3 à 9	3		La réponse est correct
Connaît les règles du jeu de la méthodologie SCRUM	1	o Le Product Owner	0		La réponse n'est pas correct
Connaît les règles du jeu de la méthodologie SCRUM	1	o Toutes les réponses ci-dessus	3		La réponse est correct
Connaît les règles du jeu de la méthodologie SCRUM	1	o Au besoin, tout en tenant compte d'une réduction à court terme de la productivité	3		La réponse est correct
Connaît les règles du jeu de la méthodologie SCRUM	1	<input type="checkbox"/> Le Scrum Master <input type="checkbox"/> Le Product Owner <input type="checkbox"/> L'équipe de développement	3		La réponse est correct
Connaît les règles du jeu de la méthodologie SCRUM	1	o L'équipe de développement	0		La réponse n'est pas correct
Connaît les règles du jeu de la méthodologie SCRUM	1	o 15 minutes	3		La réponse est correct
Connaît les règles du jeu de la méthodologie SCRUM	1	<input type="checkbox"/> Délivrer un incrément du logiciel à fournir <input type="checkbox"/> Développer et délivrer au moins une partie des fonctionnalités	0		La réponse n'est pas correct
Connaît les règles du jeu de la méthodologie SCRUM	1	o L'équipe de développement	0		La réponse n'est pas correct
Connaît les règles du jeu de la méthodologie SCRUM	1	o Empirique	0		La réponse n'est pas correct
Connaît les règles du jeu de la méthodologie SCRUM	1	o 4 heures pour un Sprint d'un mois. Pour des Sprint plus court, ce temps peut être réduit	0		La réponse n'est pas correct
		Note de : Connaître un modèle de déroulement pour la subdivision en phases d'un projet et son avancement systématique	4.0		