Guilbaud, Antonin, B1

BUT 1 (Première année : S1 + S2) : grille d'autoévaluation de la compétence 5

Compétence 5 : Conduire un projet (satisfaire les besoins des utilisateurs au regard de la chaîne de valeur du client, organiser et piloter un projet informatique avec des méthodes classiques ou agiles)

Composantes essentielles:

- En communiquant efficacement avec les différents acteurs d'un projet ;
- En respectant les règles juridiques et les normes en vigueur ;
- En sensibilisant à une gestion éthique, responsable, durable et interculturelle ;
- En adoptant une démarche proactive, créative et critique.

Niveau 1 de la compétence 5 : Identifier les besoins métiers des clients et des utilisateurs

Apprentissages critiques (AC): Niveau 1

- AC 1 : Appréhender les besoins du client et de l'utilisateur ;
- AC 2 : Mettre en place les outils de gestion de projet ;
- AC 3 : Identifier les acteurs et les différentes phases d'un cycle de développement.

```
Semestre 1- SAE 1.05 : Recueil de Besoins (AC 1 + AC 2)
```

Semestre 2 - SAE 2.05 : Gestion d'un projet (AC 1 + AC 2 + AC 3)

Guilbaud, Antonin, B1			
	Acquis : pourquoi ?	En cours d'acquisition : pourquoi ?	Non acquis : pourquoi ?
Niveau 1 de la compétence 5 : Identifier les besoins métiers des clients et des utilisateurs.		On a eu du mal au début à bien comprendre que nous nous adressions à des élèves de 3 ^{ème} .	
AC 1 - Appréhender les besoins du client et de l'utilisateur.	Plutôt acquis dans l'ensemble. Nous avons bien réuni toutes les informations.		
AC 2 – Mettre en place les outils de gestion de projet.		Beaucoup d'outils sont présents pour mener un projet et j'ai eu besoin d'un temps d'adaptation sur des outils comme GitKraken.	
AC 3 -Identifier les acteurs et les différentes phases d'un cycle de développement.	Oui, nous avons bien différencié toutes les phases de ce projet.		

	Intitulé, date de rendus, consignes	Résultat atteint / oui / non / pas entièrement : pourquoi ?
Productions / Livrables / Rendus	Site Orange Business pour des élèves en demande de stage de 3 ^{ème.} Rendu du site le mercredi 24 janvier.	Résultat quasiment atteint. Toutes nos idées qui étaient sur la maquette ne sont finalement pas toute présente sur le site.