**OBJECTIFS PEDAGOGIQUES**

Les objectifs et les modalités de cette période en entreprise sont à définir par le stagiaire et le tuteur désigné par l’entreprise.

Le contenu du stage en entreprise doit être clairement explicité et accepté par l'entreprise. Le formateur s’assure que les objectifs et contenu du stage sont conformes au référentiel pédagogique de la formation.

Le principal objectif de la période en entreprise n’est pas l’acquisition de nouvelles compétences mais la mise en application, dans un contexte professionnel, de celles acquises en formation.

Nous vous remercions de bien vouloir cocher les compétences sollicitées dans le cadre du stage réalisé au sein de votre organisation.

|  |  |
| --- | --- |
| Compétences |  |
| Maquetter une application |  |
| Développer une interface utilisateur |  |
| Développer des composants d'accès aux données |  |
| Développer des pages web en lien avec une base de données |  |
| Concevoir une base de données |  |
| Mettre en place une base de données |  |
| Développer des composants dans le langage d’une base de données |  |
| Utiliser l’anglais dans son activité professionnelle en informatique |  |
| Concevoir une application |  |
| Collaborer à la gestion d’un projet informatique |  |
| Développer des composants métier |  |
| Construire une application organisée en couches |  |
| Développer une application de mobilité numérique |  |
| Préparer et exécuter les plans de tests d’une application |  |

**A NOTER :** *Les actions réalisées en entreprise par le stagiaire devront faire l’objet d’une production écrite. Celle-ci sera communiquée au jury professionnel en charge de l’évaluation des compétences du stagiaire en fin de formation. Ces documents seront rédigés durant la période de formation en entreprise****.***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Le tuteur** | **Le stagiaire** | **Le formateur** |
| **Cachet de l’entreprise** |  |  |

# Présentation de l’entreprise

Développeur indépendant

# Présentation du projet

Dans le cadre du jeu vidéo World of Warcraft, l’objectif est de récupérer les informations relatives à l’hôtel des ventes depuis l’API de Blizzard Entertainment et générer des statistiques afin de générer un maximum d’information concernant les plus gros vendeurs.

Ceux-ci ayant le monopole sur le marché, ils ont la possibilité de fixer les prix de ventes en rachetant tout le stock d’un produit donné afin de le revendre à un prix plus élevé.

L’objectif est d’extraire les données suivantes :

* Qui sont les plus gros vendeurs
* Que vendent-ils
* Quelles sont les heures ayant le plus d’activité
* Quelle est la durée moyenne d’une vente d’un produit donné
* Quels sont les objets les plus vendus,
* Quels sont les meilleurs prix de vente
* Suivre les tendances de ventes

Et les restituer sous forme de tableau et de graphiques afin que les joueurs ayant accès à l’application puissent avoir un aperçu des habitudes des gros vendeurs et pouvoir effectuer des ventes ciblées en temps et en investissement afin de minimiser la durée de vente et maximiser le profit.

# Activités confiées au stagiaire

Optimiser le modèle de données

Développer les composant d’accès aux données

Développer les composant de statistiques

Développer les interface utilisateur

# Méthodes, techniques et langages utilisés

Méthode Agile,

Environnement : Windows, Linux,

Technologies : .NET Core, Mongo DB, Javascript