

Prénom, Nom :
Équipe :

Quentin SOULIE - AniMaX

| Niveau / Qualité de mobilisation: Compétences Mobilisés par le projet (simplifiés / adaptés)* | | Pas mobilisé | Découverte | Notions | Application | Maîtrise | Experte |
|--|--|--------------|---|--|---|--|--|
| Application / Démo | | | | | | | |
| C02.1 | Complexité : Résoudre un problème complexe en mobilisant les concepts, méthodes et outils informatiques et mathématiques adaptés. | | Application statique. | API sample sans identification utilisateur. | Appli avec authentification et API protégés. | Appli avec schéma des données avancés et/ fonctionnalités originals (son, cartes, videos...). | Appli déployé. |
| C03.2 | Schema des Données & BackEnd : Concevoir et modéliser le stockage de données | | UML ou schema papier simple. | UML realiste. | Schema implementé et BD instansie. | BD optimisé. | Efforts au niveau moteur de recherche, schema complexe, etc ... |
| C04.8 | FrontEnd : système utile, avec interface cohérent et utilisable, construite avec une approche centrée-utilisateur (conception, évaluation) | | Prototype papier ou page Figma simple. | Figma (ou autre prototype) site complete. | Une front basic mais qui fonctionne. | Un front complete, testé par d'utilisateurs. | Front poussé avec composants complexes (ex animations, site responsables) et/ou reflection et re-conception après retours des utilisateurs. |
| Développement / Code | | | | | | | |
| C04.10 | Qualité Code : Code stable, et qui répond aux besoins demandés [...] | | Code qui se n'execute pas. | Code qui tourne avec quelques bugs. | Code complexe qui tourne sans bugs. | Code avec des bonnes pratiques respectés (structure, generecité, noms et contenue des fonctions, ...), et bien commenté. | Code optimisé et possibilité de communication avec des services extérieurs. |
| C04.7 | Test : Tester un logiciel : concevoir, planifier et exécuter un plan de validation logiciel [...] | | Code pas testé. | Test partielle manuel et/ou avec des utilisateurs. | Tests unitaires faites. | Cahier des tests. | Tests end-to-end (e2e), tests TNR. |
| Rapport | | | | | | | |
| C04.3 C06.1 | Cahier : Traduire des fonctionnalités attendues en cahiers des charges. [...]. Avoir une réflexion sur le cahier initiale les évolutions. Veille : Tenir en compte de concurance (veille scientifique / technologique). | | Liste des fonctionnalités haute niveau, pas de planification. | Cahier des charges non-exhaustive, planification pas reflechi. | Cahier des charges exhaustive, sans planification ou planification pas réfléchi. Idée de ce qui existe dans le marché (concurrency). Réflexion approfondis sur les choix (techno, conception, solution), sur la demarche (travail en équipe, gestion, planification), sur le cahier des charges (honeteté). Bien citer les ressources utilisés. | Cahier des charges exhaustive avec planification, connaissance des concurrences. | Cahier des charges exhaustive avec planification détaillée, avec perspectives d'évolution dans le cahier des charges, étude des concurrences. |
| C14.1 C04.4 | Réflexion : Développer une pratique réflexive sur son projet. Argumenter pour ces décisions: Bien argumenter sur la pertinence du projet, les choix technologique et fonctionnels, l'organisation du travail. Donner des références/citations des sources utilisés. | | Pas de réflexion personnel et/ou pas de reflexion en groupe. | Reflection superficiel sur les choix (technologiques, conception, structure). | | Justifier les choix du projet et personnel avec pertinence, esprit critique, auto-evaluation. | Etre capable de faire une Retour d'Expérience (REX) sur chaque partie du projet (technologie, gestion, front/back, groupe) et être capable d'attirer des leçons dès le prochaine projet. |
| Communication | | | | | | | |
| C11.2 | Communication: Communiquer et convaincre en s'adaptant aux objectifs et contraintes [...] | | Équipe pas préparé. | Avoir fait effort de preparation, mais presentation dehors le limites / contraintes données. | Être capable de présenter le projet dans les contraintes données. | Être capable de convaincre de la maîtrise de son projet (son valuer, les choix faites, etc). | Être capable de convaincre de la maîtrise de son projet et aussi son propre expertise sur le sujet. |
| Travail en équipe | | | | | | | |
| C04.2 | Coordination et planification: Mettre en œuvre une méthodologie de projet, planifier votre travail [...]. Communiquer régulièrement la progrès auprès des acteurs (ex professeurs). Communiquer la progression à l'écrit. | | Pas present en cours, pas de communication. | Communiquer dans la classe. | Communiquer dans la classe et mini-rapports envoyés. | Communiquer sur l'avancé et identification des pointes bloquants. | Communiquer clairement (en verbal + mini-rapport) sur l'avancement et la répartition des tâches à chaque séance. Mettre-en-place de ceremonie de type agile et l'expliquer. |
| C04.9 | DevOps: Gérer le cycle de vie logiciel tout au long des phases de planification, de développement, [...] selon les pratiques DevOps, et mettre en place des architectures orientées services | | Absence des outils de gestion (code, taches). | Outils initiés mais peu utilisés. | Outils de gestion code+projet mis-en-place et utilisés régulièrement. | Avoir un git propre (brunches, ...) et connection avec Jira et tâches, mise en place d'un Docker. | Avoir une CICD - Chaîne d'Intégration Chaîne de Déploiement complet. |