

Compétences acquises durant le stage BUT3 – PA

**Apprentissages critiques évalués notamment sur la base du paragraphe
« Acquis de compétences » du rapport de stage**

Stagiaire :

Nom Prénom

Liste des apprentissages critiques par compétence (3 compétences au total) pour le S6 et valable uniquement pour le parcours A	
	Notes sur 10
Compétence 1 : Adapter des applications sur un ensemble de supports (embarqué, web, mobile, IoT...). Ci-dessous les apprentissages critiques (AC).	0
Choisir et implémenter les architectures adaptées	Cette compétence 1 est évaluée sur base du paragraphe « Acquis de compétences » du rapport de stage
Faire évoluer une application existante	
Intégrer des solutions dans un environnement de production	
Compétence 2 : Analyser et optimiser des Applications	0
Anticiper les résultats de diverses métriques (temps d'exécution, occupation mémoire...)	Cette compétence 2 est évaluée automatiquement par une moyenne des notes des ressources en rapport avec les AC (moyenne des notes R5.A.04 et R5.A.11, merci de rentrer cette moyenne)
Profiler, analyser et justifier le comportement d'un code existant	
Choisir et utiliser des bibliothèques et méthodes dédiées au domaine d'application (imagerie, immersion, intelligence artificielle, jeux vidéos, parallélisme, calcul formel...)	
Compétence 6 : Manager une équipe Informatique	0
Organiser et partager une veille numérique	Cette compétence 6 est évaluée sur base du paragraphe « Acquis de compétences » du rapport de stage où un AC (Apprentissage Critique) parmi les 4 doit être développé
Identifier les enjeux de l'économie de l'innovation numérique	
Guider la conduite du changement informatique au sein d'une organisation	
Accompagner le management de projet informatique	
NOTE FINALE sur 20	0

Cette note n'est volontairement PAS intégrée dans la note de stage

Commentaire
