

FICHE DESCRIPTIVE SAÉ 1.05 : RECUEIL DE BESOINS

et SAÉ 1.06 : TRAVAILLER DANS UNE EQUIPE INFORMATIQUE

Les informations générales

Descriptif SAE 1.05 :

En quoi consiste cette SAÉ ?

Dans un contexte professionnel, un client demande de formaliser ses attentes liées à un projet. Cette SAÉ permet de se familiariser avec la conduite de projet à partir d'un besoin client.

Descriptif SAE 1.06 :

En quoi consiste cette SAÉ ?

Il s'agit d'effectuer une présentation numérique du positionnement économique ou écologique de l'entreprise.

Problématique professionnelle :

Problématique professionnelle : Le travail avec des clients particuliers est une opportunité souvent rencontrée dans le cadre du travail en auto-entrepreneur ou TPME, mais qui nécessite souvent une approche différente. Un tel projet permet de découvrir des exigences spécifiques.

Problématique professionnelle :

Problématique professionnelle : En se renseignant sur plusieurs entreprises d'un même secteur, on induira une réflexion sur le positionnement des entreprises entre elles dans un secteur.

Compétence ciblée : Compétence 5, Conduire un projet - niveau 1

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

Compétence ciblée : Compétence 6, Travailler dans une équipe informatique - niveau 1

Acquérir, développer et exploiter les aptitudes nécessaires pour travailler efficacement dans une équipe informatique

Ressources SAÉ 1.05 :

- R1.02 Dév.interfaces web
- R1.08 Gestion proj. Orga
- R1.11 Bases de la comm

Ressources SAÉ 1.06 :

- R1.02 Dév.interfaces web
- R1.08 Gestion proj.Orga
- R1.09 Droit
- R1.11 Bases de la comm

Composantes essentielles attendues et évaluées :

- en identifiant les problématiques du client et les enjeux économiques de l'organisation
- en adoptant une démarche proactive, créative et critique
- en respectant les règles juridiques et les normes en vigueur
- en communiquant efficacement avec les différents acteurs d'un projet
- en sensibilisant à une gestion éthique, responsable, durable et interculturelle

- en inscrivant sa démarche au sein d'une équipe pluridisciplinaire
- en accompagnant la mise en œuvre des évolutions informatiques
- en veillant au respect des contraintes réglementaires et législatives
- en développant une communication efficace et collaborative

Apprentissages critiques mis en œuvre et évalués :

C5 - Apprentissage critique visé AC 1 Appréhender les besoins du client et de l'utilisateur

C6 – Apprentissage critique visé AC 1 Appréhender l'écosystème numérique

Equipe pédagogique

Responsable SAé 1.05: Marguerite Fernandez

Responsable SAé 1.06 : Séverine Letrez

Noms des enseignants superviseurs/ tuteurs/ assistance SAE :

Dany Capitaine,
Marguerite Fernandez,
Séverine Letrez,
Anne Pacou

Durée des deux SAé : 24h

Semaine concernée : semaine 16 et 17 (du 10 au 20 janvier 2022)

Coefficients :

| Coefficient de pondération | | |
|----------------------------|---------------|--------|
| UE | Parcours | Coeff. |
| UE 1.5 | tous parcours | 40% |

| Coefficient de pondération | | |
|----------------------------|---------------|--------|
| UE | Parcours | Coeff. |
| UE 1.6 | tous parcours | 40% |

Modalités de travail : le travail réalisé se fera en groupe de 4 étudiants, selon l'organisation affichée. Chaque groupe aura un « client » désigné¹.

La scénarisation de la SAé

Présentation du sujet :

Dans le cadre de « la semaine de l'innovation » organisée à l'IUT pour le département informatique, votre entreprise a été sollicitée pour définir et organiser la mise en place d'un événement sportif en dehors de ceux déjà existants, à savoir tournoi de ping-pong, d'échec

Consignes de travail :

Vous devez définir quel type d'événement sportif peut-être mis en place en fonction des attentes à la fois de votre client (se reporter au tableau annexe) ainsi que des utilisateurs (les étudiants et autres personnels de l'IUT).

¹ Chaque groupe aura un client parmi les quatre enseignants intervenant dans la SAé

D'autre part, à partir de vos recherches documentaires sur le marché du sport en France aujourd'hui, vous mettrez en évidence comment les enseignes de la grande distribution spécialisée dans les activités sportives : Décathlon, Intersport, Go Sport... ont su s'adapter aux nouvelles attentes de leurs clients dans leurs actes d'achats, par le biais de leur transformation digitale et de la prise en compte du développement durable de leurs activités afin de limiter leur empreinte carbone

Votre équipe est force de proposition afin définir un événement attractif, répondant aux attentes de tous.

Vous constituez un site web afin de communiquer sur votre événement. Vous y ferez figurer notamment une page dédiée à l'analyse du marché du sport en France aujourd'hui et à la justification de votre choix d'événement.

Comment se fait le travail :

Le travail se fera par équipe de 4, selon l'organisation pré établie par les enseignants encadrants.
Durée : 24h + 3h encadrées + soutenances le vendredi 21/01

La SAE se déroule en plusieurs phases, liées à des objectifs différents :

- étude de marché sur le marché du sport
- élaboration du wireframe
- réalisation de la maquette concernant la création de l'événement
- conception du site web

Les productions attendues :

- deux à trois pages de l'étude de marché (intégré au site)
- wireframe, puis la maquette
- site web

Les modalités d'évaluation de la SAé

1. Ce qui est attendu de l'étudiant : pour rappel, l'étudiant doit

- être capable de communiquer avec le client et les utilisateurs
- adopter une démarche proactive et créative
- respecter la réglementation en vigueur
- communiquer efficacement avec les différents acteurs d'un projet
- sensibiliser à une gestion éthique, écoresponsable et interculturelle
- appréhender les besoins du client et de l'utilisateur

2. Evaluations :

Les étudiants seront évalués sur chacune des composantes essentielles et apprentissage critiques.

Lors de la présentation orale, les étudiants évoqueront les éléments de méthodologie et l'organisation de l'équipe, la justification du choix de l'activité par rapport à l'actualité économique, ainsi que les diverses productions (wireframe, maquettes, et site).