

ANNEXE C — fiche SAÉ S1.01 Implémentation

| | |
|---|--|
| Nom de la SAÉ | S1.01 Implémentation d'un besoin client |
| Compétence visée | Compétence 1 : Réaliser un développement d'application |
| Description des objectifs de la SAÉ et de la problématique professionnelle associée | En partant d'un besoin exprimé par un client, l'objectif est de réaliser une application qui réponde à ce besoin. Cette SAÉ permet une première mise en pratique du développement autour d'un besoin client. |
| Apprentissages critiques couverts | C1 AC1 : Implémenter des conceptions simples C1 AC3 : Faire des essais et évaluer leurs résultats en regard des spécifications |
| Heures formation (dont TP) | 4h (dont 2h de TP) |
| Heures « projet tutoré » (dont TP) | 12h |
| Liste des ressources mobilisées et combinées | R1.01 Initiation au développement |
| Types de livrable ou de production | – Code de l'application – Traces d'exécution des jeux d'essais |
| Semestre | 1 |

Liste d'exemples de SAÉ :

- Exemple 1 **[Annuaire]** : Une organisation a besoin d'un annuaire numérique. Cette application doit reprendre toutes les données clients possédées par l'organisation (par ex : Nom, Prénom, Adresse, Numéro de téléphone...). Elle devra permettre la saisie, la modification et la consultation de ces données, de manière structurée et lisible. [format pédagogique possible : projet]
 - Problématique professionnelle : L'objectif est que l'étudiant puisse montrer sa capacité à développer une application permettant la création, la modification et la consultation des données d'une organisation.
 - Préconisations d'évaluation : 3 axes devront être évalués sur la production de l'étudiant. En premier lieu, la manière dont les fonctionnalités auront été implémentées (nommage, choix des structures de données, modularité, ...), puis la complétude des fonctionnalités demandées par le client, enfin la qualité des traces des jeux d'essais permettant la validation de ces fonctionnalités.
- Exemple 2 **[Jeux de confrontation]** : Un ensemble de jeux de confrontation avec l'ordinateur (trouver le nombre choisi, trouver la suite...) doit être développé au sein d'une même application. Un menu sera donc nécessaire pour choisir le jeu, mais également pour afficher son score, les meilleurs scores... [format pédagogique possible : projet]
 - Problématique professionnelle : L'objectif est que l'étudiant puisse montrer sa capacité à développer une application répondant à un ensemble d'algorithmes de jeux.
 - Préconisations d'évaluation : 3 axes devront être évalués sur la production de l'étudiant. En premier lieu, la manière dont les fonctionnalités auront été implémentées (nommage, choix des structures de données, modularité, ...), puis la complétude des fonctionnalités demandées par le client, enfin la qualité des traces des jeux d'essais permettant la validation de ces fonctionnalités.