**Déposer sur LEA (Projet de session) une seule version finale du projet par équipe.**

**Sujet du projet :**

**Écrivez noms des membres de l’équipe :**

1. **Etudiant1 :**
2. **Etudiant2 :**
3. **Etudiant3 :**
4. **Etudiant4 :**

**Pour une correction facile, rapide et équitable, compléter le tableau en bas du document.**

**Grille de notation :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétences** | **Points** | **Collaboration Entre membres** | **Contribution**  **Individuelle** | | | | **Manifestations des apprentissages évaluées** | | | **Commentaire** |
| Actions du Professeur  **Produit** (et performance-pratique) : Concret-durable-peut être examiné à plus d’une reprise. **QUOI ?** Le critère de d’évaluation se qualifie par **le respect des normes, l’efficacité, la pertinence, la conformité**…adapté, judicieux, approprié, fonctionnel…  **Processus** : Le cheminement ou la démarche empruntée pour résoudre un problème. **COMMENT ?** Le critère d’évaluation se qualifie entre autres par la **cohérence** du processus avec le produit final.  **Propos** : Communication orale, explication détaillée. **POURQUOI ?** Le critère d’évaluation se qualifie par la **pertinence, l’exactitude, l’exhaustivité, la clarté** | | | Les initiales chaque membre | | | | Les 3 P (Produit, Processus, Propos) | | |  |
|  |  |  |  | P  60% | P  30% | P  10% |  |
| **Présentation de l’application (4 points)** | | | | | | | | | | |
| **Communication Orale** | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Qualité du PowerPoint** | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Les savoirs - être (votre capacité à travailler en équipe avec des gens que vous ne connaissez pas auparavant)**  **Évaluation personnelle et des collègues sur Moodle (10 points)** | | | | | | | | | | |
|  |  | **Votre équipe de travail a-t-elle été fonctionnelle ?** | | | **L'opinion de vos coéquipiers sur votre capacité à travailler en équipe ?** | | | | | |
| **Autonomie** | 2 |  | | |  | | | | | |
| **Collaboration** | 2 |  | | |  | | | | | |
| **Sens des Responsabilités** | 1 |  | | |  | | | | | |
| **Communication** | 1 |  | | |  | | | | | |
| **Jugement** | 1 |  | | |  | | | | | |
| **Motivation** | 1 |  | | |  | | | | | |
| **Qualité de travail** | 1 |  | | |  | | | | | |
| **Résolution des problèmes** | 1 |  | | |  | | | | | |
| **Conception de l'architecture globale de l'application (8 points)** | | | | | | | | | | |
| Documentation de l’application, fichier readMe, les Diagrammes (de cas d'utilisation, de séquence), | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Création Wireframes et maquettes | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Bonne utilisation de GitLab | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Développement de l’application**  **Utilisation du Framework Angular (8 points)** | | | | | | | | | | |
| Interaction avec le serveur Spring Boot et implémentation des opérations CRUD | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Interface Utilisateur Conviviale, Intuitive et attrayante, aspect visuel agréable | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Utilisation du Routage (Routing) pour la navigation | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Développement de l'application**  **Base de données (10 points)** | | | | | | | | | | |
| Base relationnel | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Cohérence des données fournies | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Organisation et relations des tables de la base de données | 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Développement de l'application**  **Structure de l'application (10 points)** | | | | | | | | | | |
| Modèle MVC | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Fichier config | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Package Controller **Couche présentation : -Classes contrôleurs -**Logique de l'intégration des classes contrôleurs dans le patron architectural MVC   * Pertinence des contrôleurs développés. * Chacune des classes contrôleurs effectue uniquement l'action qui lui est associée. Chacune des classes contrôleurs ne fait que les opérations nécessaires pour la transmission des données entre le modèle et la vue. * **Classes et gabarits de la vue** * Logique de l'intégration des classes de la vue dans le patron architectural MVC * Pertinence des vues développés * Logique et pertinence du découpage des composants des vues | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Package service **Couche métier ou couche service -Classes service**  --Réalisation des fonctionnalités de l’application. -Les classes jouent bien le lien logique entre les classes d’accès aux données et les classes contrôleurs | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Package repository **Couche de données -Classes d'accès aux données (Repository)** Logique de l'intégration des classes d'accès aux données dans le patron architectural MCV -Pertinence des méthodes d'accès aux données développées  -Tests pour l’ensembles des méthodes des Repository | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Package entités **Couche de données** : **Classes du modèle** -Pertinence des classes développées en lien avec le modèle de base de données | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Interfaces utilisateur :**  Qualité du code et l’implémentation des différents écrans et les éléments composant l’interface (Utilisation de HTML5, CSS3 et Framework CSS, par exemple Bootstrap de préférence) | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Utilisation adéquate des pages Thymeleaf (inclusion et factorisation des vues communes de l’application) | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Utilisation adéquate de JavaScript/JQuery | 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Développement de l'application**  **Fonctionnalités demandées (50 points)** | | | | | | | | | | |
| Identification et mis en place des fonctionnalités offertes par l’application et le public cible sont bien respectés | 25 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Identification et mis en place des différents acteurs et de quelle(s) façon(s) ils utilisent le système (c'est-à-dire, les fonctionnalités que le système offre à chacun des acteurs) sont bien mis en évidence | 25 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Exemple détaillé du projet Plateforme de collaboration artistique** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| L’interface Utilisateur : Conviviale, Intuitive et attrayante, aspect visuel agréable  Esthétique et ergonomie du site | 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Login – connexion  Se souvenir de l'utilisateur (cookie) | 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Inscription | 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Création et gestion de leur profil artistique. | 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Ajout de portfolios, démonstrations vidéo et autres médias artistiques | 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Recherche de collaborateurs basés sur des compétences, des intérêts artistiques et des localisations géographiques. | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Participation à des projets collaboratifs existants. | 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Création de groupes de collaboration artistique avec des profils spécifiques (musiciens, danseurs, cinéastes, etc.). | 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Planification et coordination de projets collaboratifs | 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Gestion de projets avec un espace dédié pour le partage de fichiers, les discussions et les mises à jour du projet. | 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Possibilité d'inviter d'autres artistes à rejoindre leur équipe. | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Accès à toutes les fonctionnalités des artistes individuels. | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Possibilité de recevoir des notifications pour les projets et les invitations à rejoindre des équipes. | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Choix de recevoir des notifications par e-mail pour les activités liées à leur compte. | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Messagerie instantanée pour faciliter la communication au sein des équipes. | 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Validations côté client/ serveur | 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Administration du site : Création et gestion de projets artistiques.  Attribution de rôles et permissions au sein des équipes.  Possibilité de modération pour assurer le respect des règles et des normes de la communauté. | 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Développement de l'application**  **Fonctionnalités supplémentaires (3 points)** | | | | | | | | | | |
| Ajout d’une ou plusieurs fonctionnalités supplémentaires, originalité de l’application et appréciation globale :  **Événements en Direct :** Ajout de fonctionnalités pour organiser et participer à des performances artistiques en direct.  **Galerie Virtuelle :** Mise en place d'une galerie virtuelle pour exposer les créations des membres.  **Formation Collaborative :** Intégration de fonctionnalités pour que les membres puissent partager des connaissances et apprendre les uns des autres.  **Réseautage Social :** Ajout de fonctionnalités de réseautage social pour permettre aux artistes de se connecter et d'interagir en dehors des projets collaboratifs.  Sécurisation du site | 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Total** | **100** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Pour une correction facile, rapide et équitable, compléter le tableau ci-dessous**

**Les fonctionnalités mises en place par chaque membre de l’équipe.**

Complétez par votre prénom, votre numéro DA et les fonctionnalités que vous avez implémentées durant le projet. Partagez le document entre membres de l’équipe, et déposez une seule version sur LEA.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Prénom et n DA du membre 1 de l’équipe | Prénom et n DA du membre 2 de l’équipe | Prénom et n DA du membre 3 de l’équipe | Prénom et n DA du membre 4 de l’équipe |
| Le fonctionnalités et tâches accomplies |  |  |  |  |