

## C1 : Réaliser un développement d'application

*Niv. 2 : Partir des exigences et aller jusqu'à une application complète*

Référent- e	Apprentissages critiques (AC)	Livrable, Missions	Travail demandé	Eval. coll. Eval. indiv.	Coeff.	Date de remise du travail
Dev.	AC 21.01 Élaborer et implémenter les spécifications fonctionnelles et non fonctionnelles à partir des exigences	Démon, Code PHP	Implémentation des fonctionnalités	Eval. Coll.	3	Sprint 1
				Eval. Coll.	4	Sprint 2
				Eval. Coll.	5	Sprint 3
	AC 21.02 Appliquer accessibilité et ergonomie	Charte graphique	Logo, Couleurs, Typographie, Iconographie, Contrastes	Eval. Coll.	1	Sprint 0
		Maquette Figma	Maquettage et prototypage sur Figma selon 2 formats Smartphone et Desktop	Eval. Coll.	2	Sprint 0
		Démon	Ergonomie, Expérience Utilisateur, Navigabilité	Eval. Coll.	1	Sprint 2
				Eval. Coll.	3	Sprint 3
	AC 21.03 Adopter de bonnes pratiques	Documentation, code	Structuration du code, propreté, commentaires	Eval. Indiv.	1	Sprint 3

20,0

## C2 : Optimiser des applications informatiques

*Niv. 2 : Sélectionner les algorithmes adéquats pour répondre à un problème donné*

Référent- e	Apprentissages critiques (AC)	Type de livrable / missions	Travail demandé	Eval coll. Eval indiv.	Coeff.	Date de remise du travail
Conc.	AC 22.01 Choisir des structures de données	Script	Script de création de la BDD	Eval. Coll.	4	Sprint 3
	AC 22.02 Techniques algorithmiques pour problèmes complexes	Code JS	Tris, Filtres : avec effet instantané	Eval. Coll.	8	Sprint 2
	AC 22.04 Évaluer l'impact environnemental et sociétal des solutions proposées	Optimisation du code	Mise en oeuvre de la responsivité en CSS (Sans Bootstrap)	Eval. Coll.	3	Sprint 2
			Amélioration responsivité et Optimisation du CSS (1 seul fichier) et des images	Eval. Coll.	3	Sprint 3
		Rapport PDF (max 4 pages)	Tableau d'analyse (risques éco, gestion de projet, innovation et faisabilité technique...)	Eval. Coll.	2	8/12 à 23h59

## C4 : Gérer des données de l'information

*Niv. 2 : Optimiser une base de données, interagir avec une application et mettre en œuvre la sécurité*

Référent- e	Apprentissages critiques (AC)	Type de livrable / missions	Travail demandé	Eval coll. Eval indiv.	Coeff.	Date de remise du travail
Resp. Concepti on BDD	AC 24.01 Optimiser les modèles de données de l'entreprise	Dictionnaire des données	Création et mise à jour du dictionnaire des données selon le modèle fourni	Eval. Coll.	2	Sprint 0
				Eval. Coll.	2	Sprint 3
		Diagramme de classes UML	Diagramme de classes UML (classes, héritage, associations, multiplicités, rôles, agrégation/composition, ...)	Eval. Coll.	3	Sprint 0
				Eval. Coll.	3	Sprint 3
	AC 24.02 Assurer la confidentialité des données (intégrité et sécurité)	CGV, CGU, Mentions légales	Respect de la législation	Eval. Coll.	2	Sprint 3
	AC 24.03 Organiser la restitution de données à travers la programmation et la visualisation	Code	Écriture et fonctionnement des traitements PHP et requêtes SQL	Eval. Coll.	1	Sprint 1
				Eval. Coll.	2	Sprint 2
				Eval. Coll.	3	Sprint 3
	AC 24.04 Manipuler des données hétérogènes	Script	Qualité des jeux de données, Script de peuplement de la BDD	Eval. Coll.	2	Sprint 2

## C5 : Conduire un projet

*Niv. 2 : Appliquer une démarche de suivi de projet en fonction des besoins métiers, clients et utilisateurs*

Référence	Apprentissages critiques (AC)	Type de livrable / missions	Travail demandé	Eval coll. Eval indiv.	Coeff.	Date de remise du travail
Gestion	AC 25.01 Identifier les processus présents dans une organisation en vue d'améliorer les systèmes d'information	Retrospectives AGILE	Identifier des axes d'amélioration, les formaliser	Eval. Coll.	1	Sprint 1
				Eval. Coll.	1	Sprint 2
	AC 25.02 Formaliser les besoins du client et de l'utilisateur	Product Backlog : User Stories	Identifier les User Stories	Eval. Coll.	2	Sprint 0
			Décomposer les US	Eval. Coll.	2	Sprint 0
			Rédiger les histoires utilisateur	Eval. Indiv.	3	Sprint 2
			Rédiger les critères d'acceptation	Eval. Indiv.	3	Sprint 2
	AC 25.03 Identifier les critères de faisabilité d'un projet informatique	Planning Poker et Sprint Planning	Identifier le MVP	Eval. Coll.	2	Sprint 1
	AC 25.04 Définir et mettre en œuvre une démarche de suivi de projet	Sprint Backlog, Sprint Burndown	Tenir à jour le Product Backlog (US, histoires, critères d'acceptation)	Eval. Coll.	3	Sprint 2
				Eval. Coll.	3	Sprint 3

## C6 : Travailler dans une équipe informatique

### Niv. 2 : Situer son rôle et ses missions au sein d'une équipe informatique

Référent- e	Apprentissages critiques (AC)	Type de livrable / missions	Travail demandé	Eval coll. Eval indiv.	Coeff.	Date de remise du travail
Gestion	AC 26.02 Appliquer une démarche pour intégrer une équipe informatique	Participation à la soutenance	Présenter et valoriser individuellement son travail, tout en contribuant à la cohésion de groupe et au bon déroulement de la Review	Eval. Indiv.	4	Sprint 1
	Eval. Indiv.			4	Sprint 2	
	Eval. Indiv.			4	Sprint 3	
	AC 26.03 Mobiliser les compétences interpersonnelles	Soutenance de groupe	Qualité de la présentation orale lors de la soutenance de fin	Eval. Coll.	2	Sprint 1
	Eval. Coll.			3	Sprint 2	
	Eval. Coll.			3	Sprint 3	