

DÉPARTEMENT INFORMATIQUE

PORTFOLIO
BEDU Louis



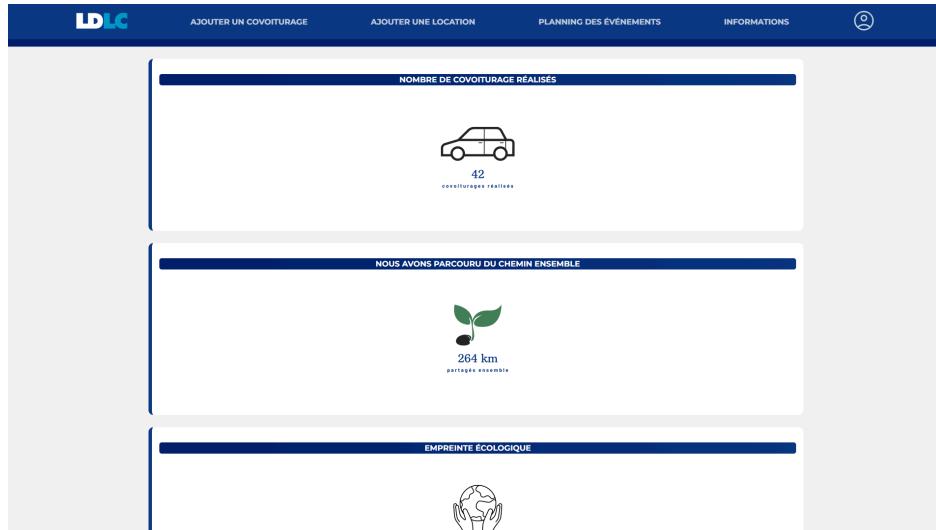
SOMMAIRE

SOMMAIRE.....	1
Plateforme de covoitage en ligne.....	2
Jeu ludo pédagogique.....	7
Installation d'une machine virtuelle.....	13
Introduction aux bases de données.....	19
Escape Game.....	25

Plateforme de covoiturage en ligne | 1.05 & 1.06 - Recueil des besoins, Découverte de l'environnement économique

1. Présentation du projet

- **Visuel attractif avec une légende obligatoire, agréable à l'œil et en rapport avec le projet**



- **Résumé du projet ou objectif principal en 10 lignes : (Objectifs, ressources et connaissances) mobilisées et requises**

Pendant le déroulement de cette SAÉ, nous avons été confrontés à une série de tâches stimulantes et enrichissantes. Tout d'abord, nous avons été amenés à créer une maquette sur WordPress, où nous devions mettre en œuvre notre créativité et nos compétences en design pour élaborer une représentation visuelle du site web à développer.

Une fois cette première étape terminée, nous avons entrepris de créer un site web à partir de zéro, en utilisant des langages de programmation tels que HTML et CSS. Il était primordial de répondre de manière précise et complète aux besoins spécifiques de notre client. En l'occurrence, le client nous avait sollicités pour concevoir un site web destiné à ses employés, offrant des fonctionnalités de covoiturage ainsi que des services de location de voitures, de vélos et de trottinettes.

Cette exigence nous a poussés à mettre en pratique nos connaissances en matière de développement web et à explorer les différentes possibilités offertes par ces technologies. Nous avons dû créer des pages et des formulaires adaptés, tout en assurant une expérience utilisateur fluide et intuitive. La prise en compte des divers besoins et préférences des utilisateurs potentiels était également essentielle pour garantir la convivialité du site web.

Au cours de ce processus de création, nous avons été confrontés à plusieurs défis techniques. Il nous a fallu maîtriser les subtilités du langage HTML pour structurer efficacement le contenu du site, tandis que le CSS nous a permis d'ajouter des styles visuels attrayants et de rendre le site esthétiquement plaisant. Il était crucial de trouver le bon équilibre entre la fonctionnalité et l'esthétique, en accordant une

attention particulière à l'harmonie des couleurs, à la lisibilité du texte et à l'ergonomie des éléments interactifs.

En somme, cette SAÉ a été une expérience formatrice qui nous a permis d'explorer le processus complet de création d'un site web, depuis la conception initiale jusqu'à la mise en œuvre pratique. Elle nous a donné l'occasion d'appliquer nos connaissances théoriques et de développer nos compétences en matière de design, de développement web et de satisfaction des besoins du client. Nous avons ainsi acquis une expérience précieuse dans le domaine du développement web, tout en répondant aux attentes de notre client en lui offrant un site web fonctionnel et attrayant, parfaitement adapté à ses besoins spécifiques.

□ **Compétences techniques et savoir-faire informatiques visées par le projet : (3 à 5 compétences minimum)**

Conception de maquette sur WordPress : Nous avons acquis des compétences en matière de conception de maquettes en utilisant l'outil WordPress.

Développement manuel de sites web : Nous avons été amenés à créer un site web à partir de zéro en utilisant des langages de programmation tels que HTML et CSS.

Intégration de fonctionnalités spécifiques : Nous devions répondre aux besoins du client en intégrant des fonctionnalités spécifiques telles que la proposition de covoiturage et la location de voitures, de vélos et de trottinettes.

Gestion de l'expérience utilisateur : Nous avons dû tenir compte de l'ergonomie et de l'expérience utilisateur lors du développement du site web.

Résolution de problèmes techniques : Tout au long du projet, nous avons été confrontés à des défis techniques et avons dû développer des compétences en résolution de problèmes.

□ **Livrables liés à l'informatique :**

= Document ou lien vers la preuve : ([Lien vers la Plateforme de covoiturage](#))

□ **Livrables différents du domaine de l'informatique :**

= Document ou lien vers la ou les preuves : ([Lien vers les autres domaines](#))

□ **Savoir-être requis : (2 savoir-être minimum)**

Esprit d'équipe et collaboration : Travailler sur un projet de développement web implique souvent la participation à une équipe multidisciplinaire. Il était essentiel de développer un esprit d'équipe solide et une capacité à collaborer efficacement avec les autres membres de l'équipe.

Capacité d'adaptation et flexibilité : Dans un projet de développement web, il est courant de rencontrer des défis imprévus, des changements de priorités ou des ajustements de dernière minute. Il était important de faire preuve de flexibilité et de s'adapter rapidement aux nouvelles situations.

Sens de l'organisation et gestion du temps : Pour mener à bien le projet, il était crucial de faire preuve d'un bon sens de l'organisation et d'une gestion efficace du temps.

- **Savoir-faire autres qu'informatique :**

Communication efficace : La communication joue un rôle crucial dans tout projet, y compris dans le développement web. Il était important de pouvoir communiquer clairement et efficacement avec les membres de l'équipe, ainsi qu'avec le client.

Pensée critique et résolution de problèmes : Le développement web implique souvent la résolution de problèmes techniques et la prise de décisions. Il était important de développer des compétences en pensée critique pour analyser les défis rencontrés, identifier les causes sous-jacentes des problèmes et trouver des solutions appropriées.

Créativité et sens esthétique : Dans le cadre du projet, il était essentiel de faire preuve de créativité pour concevoir une expérience utilisateur attrayante et esthétique.

Gestion de projet : Pour mener à bien le projet dans les délais impartis, il était important de développer des compétences en gestion de projet.

2. Mon Bilan Personnel rédigé

- **Mes points forts** : (= les compétences que j'ai acquises) Mes réussites dans ce projet

Compétences techniques solides : Je possède des compétences techniques avancées dans le domaine de l'informatique. Je suis à l'aise avec la programmation, le développement web et les langages de programmation tels que HTML, CSS et JavaScript. J'ai une compréhension approfondie des concepts clés et je suis capable de les appliquer efficacement dans des projets concrets.

Esprit analytique : J'ai un esprit analytique et une capacité à résoudre les problèmes de manière méthodique. Je suis capable de décomposer les défis en étapes plus petites et de trouver des solutions appropriées. Je suis également capable d'analyser les informations disponibles, de tirer des conclusions pertinentes et de prendre des décisions éclairées.

Créativité : Je suis doté d'une forte créativité et je peux proposer des idées originales et innovantes. Je suis capable de penser de manière non conventionnelle et de trouver des solutions créatives à des problèmes complexes. Cette créativité se reflète notamment dans mes compétences en design et en conception de sites web.

Communication efficace : Je suis un communicateur efficace, capable de transmettre mes idées et mes concepts de manière claire et concise. Je suis à l'aise pour partager mes connaissances avec les autres membres de l'équipe et pour collaborer efficacement dans un environnement de travail.

Gestion du temps et de projet : Je suis bien organisé et je sais gérer mon temps de manière efficace. Je suis capable de définir des priorités, de planifier les tâches et de respecter les échéances fixées. Je suis également compétent en gestion de projet, ce qui me permet de coordonner les différentes étapes et de garantir la réussite du projet dans les délais impartis.

□ **Mes difficultés dans la mise en œuvre du projet :**

Résolution de problèmes techniques : Je suis confronté à des problèmes techniques qui peuvent être déroutants et décourageants. Parfois, je me retrouve bloqué face à des erreurs de codage ou à des fonctionnalités complexes à mettre en place. J'ai besoin de développer ma capacité à analyser ces problèmes plus efficacement et à trouver des solutions adaptées. Je peux envisager de renforcer mes compétences en recherche et en débogage pour mieux résoudre ces défis.

Adaptation aux changements : Je trouve parfois difficile de m'adapter rapidement aux changements qui surviennent pendant le projet. Les ajustements de dernière minute ou les nouvelles exigences peuvent perturber ma progression et me laisser perplexe quant à la meilleure approche à adopter. Je comprends qu'il est crucial d'adopter une attitude flexible et d'être ouvert au changement. Je vais me concentrer sur le développement de ma capacité d'adaptation pour faire face aux évolutions du projet de manière plus fluide.

Gestion du stress : Je ressens souvent du stress lors de la mise en œuvre d'un projet, surtout lorsque les échéances approchent ou lorsque des problèmes surgissent. J'ai du mal à maintenir ma productivité et mon calme dans de telles situations. Je reconnaiss l'importance de gérer efficacement mon stress et je vais chercher des stratégies pour y parvenir. Cela pourrait inclure des techniques de gestion du stress telles que la planification, la pratique de la pleine conscience.

□ **Mes points à améliorer** : (les compétences que je ne maîtrise pas encore)

Compétences en développement mobile : Je suis intéressé par le développement d'applications mobiles, mais je n'ai pas encore acquis les compétences nécessaires pour le faire. J'aimerais apprendre à développer des applications pour les plateformes Android et iOS, en utilisant des langages tels que Kotlin ou Swift, ainsi que les frameworks et les outils associés.

Compétences en sécurité informatique : La sécurité informatique est un domaine en constante évolution, et j'aimerais renforcer mes connaissances dans ce domaine. Je souhaite apprendre les meilleures pratiques en matière de sécurité, y compris la sécurisation des applications et des réseaux, la gestion des vulnérabilités et la protection des données sensibles.

Compétences en design et expérience utilisateur (UX) : Je reconnaiss l'importance du design et de l'expérience utilisateur dans le développement web. J'aimerais développer mes compétences en design d'interface utilisateur, en utilisant des outils de conception graphique tels que Adobe Photoshop ou Sketch, ainsi qu'en comprenant les principes de l'UX pour créer des expériences utilisateur intuitives et conviviales.

□ **Conclusion** :

Mon degré d'implication, mon degré d'autonomie, mon interaction avec les autres membres de l'équipe ? Si c'était à refaire, qu'est- ce que je changerais ? Quels objectifs puis-je me donner pour le BUT 2 ? Quels moyens mettre en œuvre pour les atteindre ? Est-ce que cette Saé a eu une influence sur mon projet personnel ?

Degré d'implication : J'ai été très impliqué dans le projet, en investissant du temps et de l'énergie pour atteindre les objectifs fixés. J'ai fait preuve d'un engagement solide envers la réussite du projet et j'ai été motivé à donner le meilleur de moi-même.

Degré d'autonomie : J'ai démontré une certaine autonomie dans la réalisation des tâches assignées. J'ai été capable de prendre des décisions et d'agir de manière indépendante, tout en restant aligné sur les objectifs globaux du projet.

Interaction avec les autres membres de l'équipe : J'ai maintenu une bonne interaction avec les autres membres de l'équipe, en favorisant la communication et la collaboration. J'ai été ouvert aux idées des autres, j'ai partagé mes propres connaissances et j'ai travaillé de manière harmonieuse pour atteindre les objectifs communs.

Si c'était à refaire, il y aurait certains aspects que je pourrais changer pour améliorer ma performance et les résultats du projet. Par exemple, je pourrais accorder plus d'attention à la gestion du temps et à la planification, afin de respecter les délais de manière plus efficace. Je pourrais également chercher à renforcer mes compétences techniques dans les domaines où j'ai identifié des lacunes, tels que la programmation avancée ou la sécurité informatique.

En ce qui concerne les objectifs pour le BUT 2, je pourrais me fixer les objectifs suivants :

Développer mes compétences en développement mobile.

Accroître ma connaissance en sécurité informatique en mettant en place des mesures de sécurité appropriées dans mes projets.

Quant à l'influence de cette SAÉ sur mon projet personnel, elle a été bénéfique. Elle m'a permis d'acquérir de nouvelles compétences et connaissances dans le domaine du développement web, ce qui peut contribuer à renforcer mes projets personnels. De plus, le travail d'équipe, la communication et la gestion du projet que j'ai développés pendant la SAÉ peuvent être appliqués à mes propres initiatives pour améliorer leur réussite.

En résumé, j'ai été fortement impliqué dans le projet, j'ai démontré une certaine autonomie et j'ai interagi positivement avec les membres de l'équipe. Si c'était à refaire, j'apporterais des améliorations dans la gestion du temps et je chercherais à renforcer mes compétences techniques. Pour le deuxième projet, je me fixerais des objectifs spécifiques. Cette SAÉ a eu une influence positive sur mon projet personnel en enrichissant mes compétences et en développant des compétences transférables.

Jeu ludo pédagogique | 1.01 - Implémentation

1. Présentation du projet

- **Visuel attractif avec une légende obligatoire, agréable à l'œil et en rapport avec le projet**

Aucun visuel disponible, nous n'avons plus accès à notre travail.

- **Résumé du projet ou objectif principal en 10 lignes : (Objectifs, ressources et connaissances) mobilisées et requises**

Dans le cadre de cette SAÉ, nous avons été amenés à concevoir un jeu ludo-pédagogique en utilisant ijava, une dérivée du langage de programmation Java. Ce jeu se présente sous la forme d'un QCM portant sur différentes matières enseignées à l'école primaire, telles que les mathématiques, la géographie et l'histoire.

Le développement de ce jeu ludo-pédagogique a été une occasion passionnante de mettre en pratique nos connaissances en programmation tout en favorisant l'apprentissage des élèves de manière interactive et ludique. En utilisant ijava, nous avons pu exploiter des fonctionnalités spécifiques pour créer une expérience immersive et attrayante.

Le QCM que nous avons intégré dans ce jeu aborde différents sujets clés liés aux matières fondamentales de l'éducation primaire. Les questions mathématiques peuvent couvrir des concepts tels que les opérations arithmétiques de base, les fractions ou les nombres décimaux. Dans la partie géographie, les joueurs peuvent tester leurs connaissances sur les pays, les capitales. En ce qui concerne l'histoire, le jeu propose des questions sur des événements historiques, des figures emblématiques ou des périodes spécifiques.

L'objectif principal de ce jeu ludo-pédagogique est d'encourager les élèves à s'impliquer activement dans leur apprentissage tout en s'amusant. Grâce à son interface conviviale et à ses défis interactifs, le jeu offre aux joueurs un environnement stimulant où ils peuvent tester leurs connaissances et consolider leurs acquis. En intégrant des éléments de jeu, tels des classements, nous avons cherché à susciter l'engagement et la motivation des élèves dans leur processus d'apprentissage.

En résumé, la création de ce jeu ludo-pédagogique en ijava représente une opportunité enrichissante de fusionner les aspects ludiques et éducatifs pour favoriser l'apprentissage interactif des élèves. En abordant les matières de base de l'éducation primaire, telles que les mathématiques, la géographie et l'histoire, nous avons pu concevoir un QCM attrayant et instructif qui permet aux élèves de renforcer leurs connaissances tout en s'amusant.

□ **Compétences techniques et savoir-faire informatiques visées par le projet : (3 à 5 compétences minimum)**

Maîtrise de la programmation en ijava : Le projet permet d'acquérir des compétences solides en programmation en utilisant ijava, une dérivée du langage Java. Cela inclut la compréhension des concepts de base de la programmation, la manipulation des variables, la gestion des boucles et des conditions, ainsi que l'utilisation des fonctions et des classes.

Conception et développement de jeux interactifs : Le projet vise à développer des compétences en conception et en développement de jeux interactifs. Cela comprend la planification de l'architecture du jeu, la création de niveaux et de défis, la gestion des entrées utilisateur, la mise en place de mécanismes de rétroaction et la création d'une expérience utilisateur immersive et divertissante.

Intégration de fonctionnalités de quiz à choix multiples : Le projet permet de développer des compétences spécifiques à l'intégration de fonctionnalités de quiz à choix multiples. Cela comprend la création de questions variées, la gestion des réponses possibles, la validation des réponses des joueurs et le suivi des scores ou des performances.

Utilisation d'outils de développement : Le projet offre l'occasion de se familiariser avec différents outils de développement. Cela comprend la maîtrise de l'utilisation de débogage et la compilation du code, ainsi que l'utilisation d'autres outils pertinents pour le développement de jeux interactifs.

Résolution de problèmes informatiques : Le projet permet de développer des compétences en résolution de problèmes informatiques. En rencontrant des défis techniques tout au long du développement du jeu, vous serez amené à analyser les problèmes, à identifier les solutions appropriées, à effectuer des tests et à mettre en œuvre des correctifs pour assurer le bon fonctionnement du jeu.

□ **Livrables liés à l'informatique :**

= Document ou lien vers la preuve : ([Aucun lien disponible, nous n'avons plus accès à notre travail.](#))

□ **Livrables différents du domaine de l'informatique :**

= Document ou lien vers la ou les preuves : ([Aucun lien disponible, nous n'avons plus accès à notre travail.](#))

□ **Savoir-être requis : (2 savoir-être minimum)**

Créativité : La créativité est essentielle pour concevoir un jeu ludo-pédagogique engageant et captivant. Il est important de pouvoir imaginer des concepts de jeu originaux, des énigmes stimulantes et des défis intéressants pour les joueurs. La créativité vous permettra de trouver des idées novatrices pour rendre l'apprentissage ludique et attrayant, tout en respectant les objectifs pédagogiques du jeu.

Esprit d'équipe et collaboration : La création d'un jeu ludo-pédagogique implique souvent de travailler en équipe. L'esprit d'équipe et la capacité à bien communiquer et à travailler ensemble sont essentiels pour assurer une coordination efficace et pour intégrer harmonieusement les différentes compétences et expertises dans le projet.

Adaptabilité : La capacité à s'adapter aux changements et à faire preuve de flexibilité est importante dans le développement d'un jeu. Des ajustements peuvent être nécessaires en cours de route, que ce soit dans les fonctionnalités du jeu, le design ou les exigences du client. Être capable de s'adapter rapidement aux nouvelles situations et d'apporter des modifications au projet est un atout précieux.

Rigueur et souci du détail : Dans le développement de jeux ludo-pédagogiques, la rigueur et le souci du détail sont indispensables. Il est crucial de tester soigneusement le jeu, de détecter les erreurs ou les bugs et de les corriger. De plus, il faut veiller à ce que les aspects pédagogiques soient correctement intégrés, les informations précises et les questions bien formulées. La rigueur permet de garantir la qualité et l'efficacité du jeu.

□ **Savoir-faire autres qu'informatique :**

Compétences en conception pédagogique : La création d'un jeu ludo-pédagogique nécessite une compréhension approfondie des principes de l'enseignement et de l'apprentissage. Il est important de pouvoir concevoir des activités et des défis qui soutiennent efficacement les objectifs pédagogiques tout en étant attrayants pour les joueurs. Les compétences en conception pédagogique vous aideront à structurer le contenu éducatif du jeu de manière logique et à créer une expérience d'apprentissage engageante.

Compétences en gestion de projet : La réalisation d'un projet de création de jeu nécessite des compétences en gestion de projet. Vous devrez être capable de planifier, organiser et coordonner les différentes étapes du projet, de définir des objectifs clairs, de suivre les délais et de gérer efficacement les ressources disponibles. Les compétences en gestion de projet vous aideront à assurer la progression régulière du projet et à respecter les échéances.

Compétences en communication : La communication efficace est essentielle pour travailler en équipe et pour présenter votre projet. Vous devrez pouvoir expliquer clairement vos idées, collaborer avec d'autres membres de l'équipe, recueillir des retours et communiquer sur l'avancement du projet. Des compétences en communication vous aideront à établir des relations de travail harmonieuses et à transmettre efficacement vos concepts et réalisations.

2. Mon Bilan Personnel rédigé

□ **Mes points forts** : (= les compétences que j'ai acquises) Mes réussites dans ce projet

Compétences en programmation : Grâce à ma maîtrise de la programmation en ijava, j'ai pu développer les fonctionnalités essentielles du jeu et assurer son bon fonctionnement. Mes compétences en langage Java m'ont également permis de comprendre rapidement les spécificités d'ijava et de les appliquer efficacement dans le développement du jeu.

Créativité : Ma créativité a été un atout précieux pour la conception du jeu. J'ai pu proposer des idées originales pour rendre l'apprentissage ludique et captivant. J'ai créé des énigmes stimulantes, des visuels attrayants et des interactions intéressantes pour les joueurs.

Esprit d'équipe : J'ai démontré un fort esprit d'équipe en collaborant efficacement avec les membres de mon équipe. J'ai été ouvert aux idées des autres, j'ai partagé

mes connaissances et j'ai travaillé en étroite collaboration pour atteindre nos objectifs communs. Ma capacité à communiquer et à travailler en harmonie avec les autres a favorisé une ambiance positive et productive dans le groupe.

Rigueur et souci du détail : J'ai fait preuve de rigueur et d'un grand souci du détail tout au long du projet. J'ai effectué des tests approfondis pour détecter et corriger les erreurs, je me suis assuré que les questions du jeu étaient précises et bien formulées, et j'ai veillé à ce que l'expérience utilisateur soit fluide et sans problèmes. Ma rigueur a permis d'obtenir un jeu de qualité, fiable et agréable à jouer.

Capacité d'adaptation : Face aux défis et aux changements imprévus, j'ai su faire preuve d'adaptabilité. J'ai été capable de m'ajuster rapidement aux nouvelles situations, de trouver des solutions alternatives et de prendre des décisions éclairées pour maintenir le projet sur la bonne voie. Mon adaptabilité a été essentielle pour surmonter les obstacles et assurer la progression du projet.

□ **Mes difficultés dans la mise en œuvre du projet :**

Apprentissage d'un nouveau langage : Étant donné que ijava est une dérivée du langage Java, j'ai dû consacrer du temps à l'apprentissage des spécificités et des différences de ce langage. Cela a représenté un défi, car cela nécessitait une adaptation de mes connaissances préexistantes et une compréhension approfondie des fonctionnalités d'ijava.

Gestion des ressources et du temps : Le projet comportait plusieurs tâches à réaliser dans des délais impartis. La gestion des ressources et du temps est devenue un défi pour moi, car il était important de trouver un équilibre entre la programmation, la conception visuelle, les tests et la résolution des problèmes. J'ai dû établir des priorités et organiser efficacement mon emploi du temps pour respecter les échéances.

Adaptation aux contraintes techniques : Au fur et à mesure de la progression du projet, j'ai été confronté à des contraintes techniques imprévues. Cela comprenait des problèmes de compatibilité, des erreurs de code complexes ou des limitations de certaines fonctionnalités d'ijava. Résoudre ces problèmes a demandé une analyse approfondie, des recherches supplémentaires et parfois une révision de l'approche initiale.

Communication avec l'équipe : La communication efficace avec les autres membres de l'équipe a été un défi. Il était important de partager les mises à jour, de discuter des problèmes rencontrés et de collaborer sur les décisions importantes. La coordination des efforts et la résolution des problèmes nécessitaient une communication claire et régulière, ce qui demandait des efforts supplémentaires pour maintenir une bonne communication tout au long du projet.

Tests et débogage : La phase de tests et de débogage a également été un défi. Il était essentiel d'identifier et de corriger les erreurs, les bugs et les problèmes de performance pour garantir que le jeu fonctionnait correctement. Cela a demandé du temps et de la patience, ainsi qu'une bonne compréhension du fonctionnement interne du jeu et des mécanismes d'ijava.

□ **Mes points à améliorer :** (les compétences que je ne maîtrise pas encore)

Gestion du stress : Pendant le projet, j'ai parfois ressenti du stress lié aux délais serrés, aux problèmes techniques ou à la charge de travail. Je pourrais travailler sur ma gestion du stress en développant des techniques de relaxation, en mettant en place des stratégies pour faire face à la pression et en priorisant efficacement mes tâches pour éviter de me sentir débordé.

Planification et organisation : J'ai rencontré des difficultés dans la planification et l'organisation de mes tâches, ce qui a parfois entraîné des retards ou des inefficacités. Je pourrais améliorer mes compétences en planification en utilisant des outils de gestion de projet, en décomposant les tâches en étapes plus petites et en établissant des échéances réalistes pour chaque étape du projet.

Résolution de problèmes techniques : J'ai rencontré des problèmes techniques qui ont nécessité du temps et des efforts supplémentaires pour les résoudre. Je pourrais améliorer ma capacité à résoudre les problèmes techniques en développant mes compétences de débogage, en recherchant des ressources supplémentaires et en sollicitant l'aide de mes amis lorsque cela est nécessaire.

Communication proactive : J'ai remarqué que je pouvais parfois manquer de communication proactive avec l'équipe, en particulier lorsqu'il s'agissait de partager les mises à jour ou de demander de l'aide. Je pourrais travailler sur ma communication en étant plus proactif dans le partage d'informations, en posant des questions lorsque j'ai besoin d'aide et en étant plus présent et engagé lors des réunions d'équipe.

Auto-évaluation et apprentissage continu : Pour m'améliorer dans mes futurs projets, je pourrais renforcer mes compétences en auto-évaluation. Cela impliquerait de prendre du recul sur mon travail, d'identifier mes forces et mes faiblesses, et de chercher des opportunités d'apprentissage et de développement dans les domaines où je souhaite progresser.

□ **Conclusion :**

Mon degré d'implication, mon degré d'autonomie, mon interaction avec les autres membres de l'équipe ? Si c'était à refaire, qu'est-ce que je changerai ? Quels objectifs puis-je me donner pour le BUT 2 ? Quels moyens mettre en œuvre pour les atteindre ? Est-ce que cette Saé a eu une influence sur mon projet personnel ?

Dans le cadre de ce projet de création d'un jeu ludo-pédagogique en ijava, j'ai été très impliqué et motivé. J'ai fait preuve d'un haut degré d'implication en investissant du temps et des efforts pour comprendre les spécificités d'iJava, pour développer les fonctionnalités du jeu et pour contribuer activement à la réalisation des objectifs du projet. J'ai également démontré un bon degré d'autonomie en prenant des initiatives et en travaillant de manière indépendante pour résoudre les problèmes et avancer dans le projet.

En ce qui concerne mon interaction avec les autres membres de l'équipe, j'ai maintenu une communication ouverte et collaborative. J'ai partagé mes idées, écouté les contributions des autres et travaillé en étroite collaboration pour atteindre les objectifs communs du projet. J'ai été attentif aux besoins de l'équipe et j'ai cherché à contribuer de manière positive et constructive à la dynamique de groupe.

Si j'avais la possibilité de refaire ce projet, il y aurait quelques aspects que je changerai. Tout d'abord, j'accorderais une plus grande attention à la planification

initiale du projet, en détaillant davantage les étapes et en fixant des délais plus réalistes. Cela permettrait une meilleure gestion du temps et une répartition plus équilibrée des tâches.

En ce qui concerne les objectifs que je pourrais me donner pour le prochain projet (BUT 2), je pourrais envisager les points suivants :

Améliorer mes compétences de gestion de projet en approfondissant ma connaissance des méthodologies de gestion de projet et en utilisant des outils de gestion de projet plus efficacement.

Développer mes compétences en leadership en prenant des responsabilités supplémentaires dans l'équipe et en favorisant une collaboration plus étroite entre les membres.

Renforcer mes compétences en communication en travaillant sur ma capacité à transmettre clairement mes idées et à écouter activement les autres membres de l'équipe.

Pour atteindre ces objectifs, je pourrais envisager de suivre des formations supplémentaires sur la gestion de projet, de rechercher des opportunités de leadership dans d'autres projets ou de participer à des ateliers de développement des compétences en communication.

Quant à l'influence de cette SAÉ sur mon projet personnel, elle a été significative. Elle m'a permis de développer mes compétences en programmation, en conception de jeux et en travail d'équipe. J'ai acquis une expérience précieuse dans la création d'un projet concret et j'ai renforcé ma passion pour le domaine de l'informatique et du développement de jeux. Cette expérience m'a également permis d'identifier mes forces et mes faiblesses, ce qui me permettra de m'améliorer et de progresser dans mes futurs projets personnels.

Installation d'une machine virtuelle | 1.03 & 2.03 -

Installation d'un poste, Installation de services réseaux

1. Présentation du projet

- **Visuel attractif avec une légende obligatoire, agréable à l'œil et en rapport avec le projet**



- **Résumé du projet ou objectif principal en 10 lignes :
(Objectifs, ressources et connaissances) mobilisées et requises**

Pendant la réalisation de cette SAÉ, mon équipe et moi-même avons eu pour tâche de configurer une machine virtuelle sur la base de Debian 11. Notre client a exprimé le besoin d'une installation automatique afin de faciliter les déploiements futurs.

Ainsi, nous avons entrepris la mise en place d'un environnement virtuel, en suivant une méthodologie rigoureuse. Tout d'abord, nous avons effectué une analyse approfondie des exigences et des spécifications fournies par le client. Cela nous a permis de comprendre les fonctionnalités requises et de formuler une approche adaptée pour rendre l'installation plus efficace et moins laborieuse.

Ensuite, nous avons procédé à la configuration de la machine virtuelle, en sélectionnant les composants nécessaires et en ajustant les paramètres en fonction des besoins spécifiques. Nous avons installé Debian 11 et avons pris soin de personnaliser les options afin d'optimiser les performances et la stabilité du système.

Pour rendre l'installation automatique, nous avons développé des scripts et des outils sur mesure. Ces éléments permettent d'automatiser les étapes d'installation, en réduisant ainsi le temps et les efforts nécessaires pour configurer chaque machine virtuelle ultérieurement. Notre objectif était de simplifier le processus pour que les installations futures puissent être réalisées de manière cohérente, rapide et sans erreurs.

Nous avons effectué des tests approfondis pour valider le bon fonctionnement de notre solution. Cela comprenait des vérifications de la configuration, des tests de déploiement et des simulations de scénarios d'installation. Grâce à ces tests rigoureux, nous nous sommes assurés que notre machine virtuelle sur Debian 11 répondait pleinement aux attentes du client et fonctionnait de manière fiable.

- **Compétences techniques et savoir-faire informatiques visées par le projet : (3 à 5 compétences minimum)**

Configuration de machines virtuelles : Le projet nécessite la mise en place d'une machine virtuelle, ce qui implique la connaissance des concepts de virtualisation et des outils associés. Les compétences requises incluent la sélection des composants appropriés, la personnalisation des paramètres et l'optimisation des performances du système virtuel.

Installation automatique : L'objectif principal du projet est de mettre en place un processus d'installation automatique. Cela exige la maîtrise des langages de script, des outils d'automatisation et des techniques de déploiement. Les compétences requises comprennent la création de scripts personnalisés, la gestion des dépendances logicielles et la configuration des étapes d'installation.

Systèmes d'exploitation Debian : Le projet se base sur l'utilisation du système d'exploitation Debian 11. Par conséquent, les compétences liées à l'installation, la configuration et la gestion des systèmes Debian sont essentielles. Cela comprend la connaissance des commandes, des paquets logiciels et des méthodes de personnalisation propres à Debian.

Compréhension des exigences clients : Le projet met également l'accent sur la capacité à comprendre et à répondre aux besoins du client. Cela implique la communication efficace avec le client, l'analyse des exigences fournies et la traduction de ces exigences en fonctionnalités techniques spécifiques. Les compétences en gestion de projet et en écoute active sont nécessaires pour assurer la satisfaction du client.

- **Livrables liés à l'informatique :**

= Document ou lien vers la preuve : ([Aucun lien disponible](#))

- **Livrables différents du domaine de l'informatique :**

= Document ou lien vers la ou les preuves : ([Aucun lien disponible](#))

- **Savoir-être requis : (2 savoir-être minimum)**

Collaboration et travail d'équipe : La capacité à travailler efficacement en équipe est cruciale pour mener à bien le projet. Il est essentiel de savoir collaborer, partager les responsabilités, écouter les idées des autres membres de l'équipe et contribuer de manière constructive aux discussions. La communication claire et respectueuse favorise la coordination et la réalisation des objectifs communs.

Rigueur et souci du détail : Dans le cadre du projet, il est primordial de faire preuve de rigueur et d'avoir un souci du détail. Cela implique d'accorder une attention particulière aux exigences du client, de suivre des procédures précises lors de la configuration de la machine virtuelle et de l'installation automatique. La rigueur permet de garantir la qualité et la fiabilité de la solution développée.

Adaptabilité et flexibilité : Le domaine de l'informatique évolue rapidement, et il est important de faire preuve d'adaptabilité et de flexibilité. Les défis techniques peuvent survenir tout au long du projet, et il est nécessaire de s'adapter aux nouvelles situations, de trouver des solutions créatives et de s'ajuster aux changements de priorités ou de ressources. L'adaptabilité favorise l'efficacité et la résilience face aux obstacles rencontrés.

Gestion du temps et respect des échéances : Dans un projet, respecter les échéances est crucial pour assurer sa réussite. Il est nécessaire de développer une gestion du temps efficace, en établissant des plannings, en définissant des objectifs intermédiaires et en suivant de près l'avancement du projet. La capacité à prioriser les tâches, à respecter les délais et à gérer les imprévus contribue à la satisfaction du client et à la réalisation du projet dans les délais impartis.

□ **Savoir-faire autres qu'informatique :**

Compétences en gestion de projet : La capacité à gérer efficacement un projet est essentielle pour assurer son bon déroulement. Cela comprend la planification des tâches, l'établissement de priorités, l'allocation des ressources, le suivi de l'avancement et la gestion des risques. Des compétences en gestion de projet aident à coordonner les activités, à respecter les échéances et à assurer la satisfaction du client.

Communication claire et efficace : La communication joue un rôle crucial dans la réussite du projet. Il est important de pouvoir communiquer de manière claire et concise avec les membres de l'équipe, le client et d'autres parties prenantes. Une communication efficace facilite la transmission des informations, la résolution des problèmes et la prise de décisions éclairées.

Capacité d'analyse : L'analyse est une compétence précieuse pour comprendre les besoins du client, évaluer les différentes options et prendre des décisions éclairées. Elle implique la collecte et l'interprétation des données, la détection des problèmes potentiels et l'identification des solutions appropriées. Une bonne capacité d'analyse contribue à la qualité et à la pertinence des décisions prises tout au long du projet.

Esprit d'initiative : L'esprit d'initiative est important pour être proactif et prendre des mesures sans attendre d'instructions spécifiques. Il permet d'anticiper les besoins du projet, de proposer des améliorations ou des solutions innovantes, et de faire preuve d'autonomie et de responsabilité dans la réalisation des tâches assignées.

Gestion du stress : La gestion du stress est essentielle dans un environnement de projet souvent soumis à des contraintes de temps et à des exigences élevées. Savoir gérer le stress de manière constructive, en adoptant des techniques de relaxation, en établissant des priorités claires et en recherchant un équilibre entre vie professionnelle et personnelle, contribue à maintenir la productivité et le bien-être tout au long du projet.

2. Mon Bilan Personnel rédigé

□ **Mes points forts :** (= les compétences que j'ai acquises) Mes réussites dans ce projet

Compétence en configuration de machines virtuelles : J'ai développé une solide compréhension des concepts de la virtualisation et j'ai acquis des compétences pratiques dans la configuration de machines virtuelles. J'ai réussi à mettre en place

une machine virtuelle sur Debian 11, en sélectionnant les composants appropriés et en ajustant les paramètres pour optimiser les performances.

Compétence en installation automatique : J'ai réussi à répondre à la demande du client en mettant en place un processus d'installation automatique. J'ai développé des scripts et des outils sur mesure pour automatiser les étapes d'installation, ce qui a facilité les déploiements ultérieurs et amélioré l'efficacité du processus.

Compétence en gestion de projet : J'ai démontré ma capacité à gérer efficacement un projet en établissant des plannings, en définissant des objectifs intermédiaires et en suivant de près l'avancement. J'ai réussi à respecter les échéances fixées et à coordonner les activités de mon équipe, ce qui a contribué à la réalisation réussie du projet.

Compétence en communication : J'ai maintenu une communication claire et efficace avec les membres de mon équipe et le client tout au long du projet. J'ai su écouter les besoins du client, transmettre les informations pertinentes à mon équipe et partager les idées et les suggestions de manière constructive. Une communication transparente a favorisé la collaboration et la satisfaction du client.

Compétence en analyse : J'ai développé ma capacité d'analyse en examinant attentivement les exigences du client, en évaluant les différentes options disponibles et en prenant des décisions éclairées. J'ai identifié les problèmes potentiels et proposé des solutions appropriées, ce qui a contribué à la qualité de la solution développée.

□ **Mes difficultés dans la mise en œuvre du projet :**

Compréhension des spécifications : Au début du projet, j'ai éprouvé des difficultés à bien comprendre les spécifications fournies par le client. Certaines exigences étaient ambiguës ou nécessitaient des éclaircissements supplémentaires. Cela a nécessité des efforts supplémentaires pour communiquer avec le client, poser des questions pertinentes et obtenir les informations nécessaires pour avancer.

Gestion des contraintes de temps : Le projet avait des échéances serrées, ce qui a constitué un défi en termes de gestion du temps. J'ai dû faire preuve d'organisation et de priorisation pour respecter les délais fixés. Cela a parfois demandé une charge de travail intense et une gestion rigoureuse des ressources disponibles.

Problèmes techniques imprévus : Pendant la mise en place de la machine virtuelle et du processus d'installation automatique, j'ai rencontré des problèmes techniques imprévus. Certains paramètres de configuration ne fonctionnaient pas comme prévu ou des erreurs sont survenues lors de l'exécution des scripts. J'ai dû faire preuve de persévérance, effectuer des recherches approfondies et expérimenter différentes solutions pour résoudre ces problèmes.

Coordination de l'équipe : En tant que responsable de l'équipe, j'ai dû faire face à des défis liés à la coordination des membres de l'équipe. La répartition des tâches, la communication entre les membres et le suivi de l'avancement ont nécessité une gestion efficace pour assurer la cohésion et l'efficacité de l'équipe.

Gestion des attentes du client : Satisfaire pleinement les attentes du client s'est avéré être un défi. Les besoins et les préférences du client pouvaient parfois évoluer ou être difficiles à anticiper. J'ai dû faire preuve d'adaptabilité et de flexibilité pour

ajuster la solution proposée en fonction des demandes du client tout en veillant à respecter les contraintes techniques et les délais.

□ **Mes points à améliorer :** (les compétences que je ne maîtrise pas encore)

Maîtrise approfondie des systèmes d'exploitation : Bien que j'aie réussi à mettre en place une machine virtuelle sur Debian 11, je reconnaiss qu'il me reste encore beaucoup à apprendre pour maîtriser pleinement les systèmes d'exploitation. Je souhaite approfondir mes connaissances sur les commandes, les fonctionnalités avancées et les meilleures pratiques de configuration et de gestion des systèmes d'exploitation.

Compétences en gestion de projet avancées : Bien que j'aie réussi à gérer efficacement le projet, il y a encore des aspects de la gestion de projet que je souhaite améliorer. Cela comprend notamment la planification des ressources, l'évaluation des risques, la gestion des parties prenantes et l'adaptabilité aux changements de projet. J'aspire à développer une expertise plus approfondie en gestion de projet afin de mieux anticiper les défis potentiels et de maximiser les chances de réussite des projets futurs.

Compétences en résolution de problèmes techniques complexes : Pendant le projet, j'ai rencontré des problèmes techniques imprévus qui ont nécessité des efforts de résolution. Je souhaite améliorer mes compétences en matière de résolution de problèmes techniques complexes en renforçant ma capacité à analyser les problèmes, à effectuer des recherches approfondies, à mettre en œuvre des solutions efficaces et à documenter les procédures pour les problèmes similaires à l'avenir.

Compétences en communication interpersonnelle : Bien que j'aie maintenu une communication efficace avec l'équipe et le client, je suis conscient de l'importance de continuer à améliorer mes compétences en communication interpersonnelle. Cela inclut la capacité à exprimer mes idées de manière claire et concise, à écouter activement les autres, à gérer les conflits et à adapter mon style de communication en fonction des besoins des différents interlocuteurs.

Compétences en gestion du stress et de la pression : J'ai été confronté à des délais serrés et à des demandes exigeantes pendant le projet, ce qui a mis à l'épreuve ma capacité à gérer le stress et la pression. Je souhaite développer des compétences supplémentaires en matière de gestion du stress, y compris l'adoption de techniques de gestion du stress telles que la gestion du temps, la pratique de techniques de relaxation et le maintien d'un équilibre entre travail et vie personnelle.

□ **Conclusion :**

Mon degré d'implication, mon degré d'autonomie, mon interaction avec les autres membres de l'équipe ? Si c'était à refaire, qu'est- ce que je changerai ? Quels objectifs puis-je me donner pour le BUT 2 ? Quels moyens mettre en œuvre pour les atteindre ? Est-ce que cette Saé a eu une influence sur mon projet personnel ?

Dans le cadre de cette SAÉ, j'ai fait preuve d'un fort degré d'implication et d'autonomie. J'ai été pleinement engagé dans le projet, en mettant en œuvre mes compétences techniques et en prenant des responsabilités pour assurer sa réussite. J'ai travaillé de manière autonome, en prenant des décisions éclairées et en gérant efficacement les tâches qui m'ont été assignées.

J'ai également maintenu une interaction positive avec les autres membres de l'équipe. J'ai communiqué de manière ouverte et transparente, partageant mes

idées, écoutant les contributions des autres et collaborant étroitement pour atteindre nos objectifs communs. J'ai pu établir des relations professionnelles solides et bénéfiques au sein de l'équipe, favorisant une dynamique de travail harmonieuse.

Si je devais refaire ce projet, il y aurait certaines choses que je changerais. Tout d'abord, je consacrerais davantage de temps à la phase de compréhension des spécifications pour clarifier toutes les exigences dès le départ. Cela permettrait d'éviter les malentendus et de mieux planifier les étapes du projet. De plus, j'essaierais d'intégrer une approche itérative et incrémentale pour permettre des ajustements plus rapides en cas de changements de besoins du client.

Pour le BUT 2, je pourrais me fixer les objectifs suivants :

Développer davantage mes compétences en gestion de projet. Cela me permettrait d'acquérir de nouvelles techniques de planification, de suivi et de gestion des projets.

Renforcer ma capacité à résoudre des problèmes techniques complexes en participant à des défis technologiques ou en réalisant des projets personnels qui nécessitent une expertise technique avancée.

Améliorer mes compétences en communication interpersonnelle en recherchant des opportunités d'apprendre des techniques de communication efficaces.

Pour atteindre ces objectifs, je peux mettre en œuvre les moyens suivants :

Planifier et allouer du temps spécifique à l'acquisition de nouvelles compétences. Chercher des occasions d'apprentissage supplémentaires.

Participer à des projets ou des initiatives qui offrent des opportunités de développement dans les domaines identifiés.

Cette SAÉ a certainement eu une influence positive sur mon projet personnel. En acquérant de nouvelles compétences techniques, en renforçant mes compétences en gestion de projet et en améliorant ma communication interpersonnelle, j'ai renforcé mes capacités professionnelles globales. Cela a également renforcé ma confiance en moi et ma motivation à poursuivre mes objectifs de carrière. Je peux désormais aborder mon projet personnel avec une perspective plus solide et une meilleure préparation pour réussir.

Introduction aux bases de données | 1.04 & 2.04 -

Introduction aux BDD, Exploitation d'une BD

1. Présentation du projet

- **Visuel attractif avec une légende obligatoire, agréable à l'œil et en rapport avec le projet**



- **Résumé du projet ou objectif principal en 10 lignes :
(Objectifs, ressources et connaissances) mobilisées et requises**

Pendant le déroulement de cette situation d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ), nous avons été confrontés à une série de tâches complexes liées aux Jeux olympiques (JO). Tout d'abord, nous avons eu la responsabilité d'importer différentes sources de données pertinentes pour notre projet. Cela impliquait de trouver des bases de données fiables et actualisées, et d'extraire les informations nécessaires pour nos analyses.

Ensuite, nous avons consacré du temps à ventiler ces données, c'est-à-dire à les organiser de manière structurée afin de faciliter leur exploration ultérieure. Cette étape cruciale nous a permis de catégoriser les informations en fonction de leur pertinence pour les JO, ce qui a grandement facilité notre travail de recherche et de préparation.

Enfin, nous avons utilisé des techniques de requête pour extraire des informations spécifiques des données importées. Cela impliquait de formuler des requêtes précises et pertinentes pour obtenir des résultats pertinents et exploitables. Nous avons pu explorer les données en profondeur, en mettant en place des filtres et des critères de recherche pour obtenir des informations précises et significatives.

Dans l'ensemble, cette SAÉ a été une occasion unique de mettre en pratique nos compétences en manipulation de données et en recherche d'informations. En travaillant avec des données réelles et en les traitant de manière méthodique, nous avons pu approfondir notre compréhension des JO et de leur impact sur différents aspects de la société. Cette expérience nous a également permis de développer notre capacité à travailler avec des ensembles de données complexes et à formuler des requêtes précises pour obtenir des informations pertinentes.

□ **Compétences techniques et savoir-faire informatiques visées par le projet : (3 à 5 compétences minimum)**

Importation de données : Le projet a exigé la capacité d'importer des données provenant de différentes sources. Cela implique la recherche de bases de données pertinentes, la compréhension des formats de données et l'utilisation d'outils appropriés pour extraire les informations nécessaires.

Ventilation et organisation des données : Une fois les données importées, il a fallu les organiser de manière structurée. Cela comprend la capacité à catégoriser les données en fonction de leur pertinence pour le projet, à les organiser dans des formats faciles à explorer et à utiliser des techniques de nettoyage des données pour éliminer les valeurs aberrantes ou incohérentes.

Requêtage de données : Pour obtenir des informations spécifiques à partir des données importées, il a été nécessaire d'utiliser des compétences en requêtage de données. Cela comprend la formulation de requêtes précises et pertinentes, l'utilisation de langages de requête tels que SQL pour interroger les bases de données et la capacité à filtrer les résultats pour obtenir des informations précises et significatives.

Analyse et interprétation des données : Une fois les données importées et requêtées, il est essentiel de pouvoir analyser et interpréter les résultats. Cela comprend la capacité à appliquer des méthodes statistiques ou d'apprentissage automatique pour identifier des tendances, des schémas ou des corrélations dans les données, ainsi que la compétence à communiquer efficacement les résultats de l'analyse.

Compétences en visualisation des données : Pour présenter les résultats et les insights obtenus à partir des données, des compétences en visualisation des données sont nécessaires. Cela comprend la capacité à choisir les bonnes visualisations pour représenter les informations de manière claire et concise, ainsi que la maîtrise des outils et des techniques de visualisation de données.

□ **Livrables liés à l'informatique :**

= Document ou lien vers la preuve : ([Lien vers l'Introduction aux bases de données](#))

□ **Livrables différents du domaine de l'informatique :**

= Document ou lien vers la ou les preuves : ([Lien vers les autres domaines](#))

□ **Savoir-être requis : (2 savoir-être minimum)**

Esprit d'équipe : Travailler sur un projet lié aux Jeux olympiques implique généralement de collaborer avec d'autres membres de l'équipe. Il est essentiel d'avoir un esprit d'équipe solide pour pouvoir travailler efficacement avec les autres, partager des idées, résoudre des problèmes ensemble et atteindre les objectifs communs. L'écoute active, la communication claire et la capacité à travailler en harmonie avec les autres membres de l'équipe sont des aspects essentiels de cet esprit d'équipe.

Rigueur et précision : Manipuler et analyser des données demande une grande rigueur et précision. Il est nécessaire de faire preuve d'attention aux détails pour s'assurer que les données sont correctement importées, ventilées et requêtées. Des

erreurs dans ces étapes pourraient compromettre la fiabilité des résultats obtenus. De plus, la rigueur est également essentielle lors de l'analyse et de l'interprétation des données, afin de garantir l'exactitude des conclusions et des insights tirés des données.

- **Savoir-faire autres qu'informatique :**

Compétences en analyse et résolution de problèmes : Manipuler des données et effectuer des requêtes peut parfois présenter des défis et des problèmes techniques. Dans de telles situations, il est important de posséder des compétences en analyse et résolution de problèmes.

Compétences en communication : Dans le cadre du projet, il peut être nécessaire de présenter les résultats, les insights et les conclusions tirés des données. Les compétences en communication jouent un rôle crucial dans la capacité à exprimer clairement et de manière concise les informations importantes et les résultats obtenus.

Compétences en gestion du temps : Travailler sur un projet lié aux Jeux olympiques implique souvent des délais et des échéances à respecter. Il est donc important de posséder des compétences en gestion du temps pour planifier et organiser efficacement les différentes étapes du projet.

Compétences en pensée critique : L'analyse des données des Jeux olympiques peut nécessiter une réflexion approfondie et une évaluation critique des informations disponibles. Les compétences en pensée critique permettent d'examiner les données sous différents angles, d'identifier les biais potentiels, de poser des questions pertinentes et de formuler des hypothèses éclairées. La pensée critique aide à interpréter les résultats de manière objective et à tirer des conclusions solides.

2. Mon Bilan Personnel rédigé

- **Mes points forts** : (= les compétences que j'ai acquises) Mes réussites dans ce projet

Compétences techniques solides : Je suis fier de mes compétences techniques dans le domaine informatique. Ma maîtrise des outils, des langages de programmation et des logiciels pertinents pour le projet m'a permis de manipuler les données, d'effectuer des requêtes et d'analyser les résultats avec précision. J'ai également utilisé des techniques de visualisation pour présenter les informations de manière claire et compréhensible.

Esprit d'analyse : Mon esprit d'analyse m'a été d'une grande aide tout au long du projet. J'ai réussi à comprendre les problématiques complexes liées aux Jeux olympiques et à les décomposer en sous-problèmes plus gérables. J'ai posé des questions pertinentes, examiné les données sous différents angles et tiré des conclusions objectives. Cette capacité d'analyse m'a permis d'obtenir des résultats significatifs et de prendre des décisions éclairées.

Esprit d'équipe : En travaillant en équipe sur ce projet, j'ai démontré un bon esprit d'équipe. J'ai su collaborer efficacement avec les autres membres de l'équipe, partager mes idées et écouter activement les leurs. Nous avons résolu ensemble les problèmes rencontrés, nous avons partagé nos connaissances et nous nous sommes soutenus mutuellement pour atteindre nos objectifs communs.

Rigueur et précision : J'ai abordé les tâches avec rigueur et précision. J'ai accordé une attention particulière aux détails, vérifié et validé les données importées, et organisé les informations de manière structurée. J'ai formulé des requêtes précises pour obtenir des résultats significatifs. Ma rigueur et ma précision ont été essentielles pour garantir la fiabilité de nos analyses et la qualité de nos conclusions.

□ **Mes difficultés dans la mise en œuvre du projet :**

Gestion du temps : Le projet comportait de nombreuses tâches et étapes à réaliser dans des délais serrés. La gestion du temps a été un défi, car il était parfois difficile de prioriser les tâches, de respecter les échéances et de coordonner les différentes activités du projet. J'ai dû faire preuve d'organisation et de planification minutieuse pour optimiser mon emploi du temps et m'assurer que toutes les étapes du projet étaient réalisées dans les délais impartis.

Complexité des données : Les données liées aux Jeux olympiques peuvent être complexes et variées, ce qui a posé des difficultés lors de leur manipulation et de leur analyse. Certains jeux de données étaient volumineux et nécessitaient des compétences spécifiques pour les traiter efficacement. J'ai dû m'adapter à la structure des données, comprendre leur signification et surmonter les éventuelles incohérences ou valeurs aberrantes. La complexité des données a nécessité une approche réfléchie et une recherche de solutions adaptées.

Problèmes techniques : Comme tout projet informatique, j'ai également été confronté à des problèmes techniques. Il peut s'agir de difficultés à importer les données, à les transformer dans le format requis ou à les interroger de manière optimale. J'ai dû rechercher des solutions techniques, effectuer des tests et faire preuve de patience pour résoudre ces problèmes. La résolution des problèmes techniques a parfois pris du temps et a exigé des ajustements dans ma démarche.

Communication et coordination : Travailler en équipe sur un projet complexe peut impliquer des défis de communication et de coordination. Il était important de maintenir une communication claire et régulière avec les membres de l'équipe, de partager les informations et les avancements, ainsi que de coordonner les différentes tâches et responsabilités. J'ai dû être proactif dans la communication, écouter activement les autres membres de l'équipe et résoudre les éventuels problèmes de coordination qui se sont présentés.

Volatilité des données : Les données liées aux Jeux olympiques peuvent être sujettes à des mises à jour fréquentes et des changements. Cela peut rendre le processus de manipulation et d'analyse des données plus complexe, car il faut constamment s'adapter aux nouvelles données disponibles. J'ai dû être vigilant et mettre en place des mécanismes pour actualiser régulièrement les données et m'assurer que mes analyses étaient basées sur les informations les plus récentes.

□ **Mes points à améliorer :** (les compétences que je ne maîtrise pas encore)

Compétences en programmation : J'ai encore beaucoup à apprendre en matière de programmation. Je souhaite améliorer ma maîtrise des langages de programmation pertinents pour le projet lié aux Jeux olympiques. Cela pourrait inclure l'apprentissage de nouvelles langues ou l'approfondissement de mes connaissances dans celles que je connais déjà. Je suis déterminé à renforcer mes compétences en programmation pour pouvoir aborder des tâches plus complexes et développer des solutions plus avancées.

Compétences en analyse de données : Bien que j'aie pu analyser les données dans le cadre du projet, je suis conscient qu'il y a encore des compétences à améliorer dans ce domaine. J'aimerais me former davantage aux techniques d'analyse de données avancées, telles que l'apprentissage automatique ou l'analyse prédictive. Je souhaite également acquérir une meilleure compréhension des concepts statistiques pour pouvoir interpréter les résultats de manière plus approfondie.

Compétences en gestion de projet : La gestion de projet est un domaine dans lequel je cherche à m'améliorer. Je souhaite développer mes compétences en matière de planification, de suivi des délais et de gestion des ressources. Je vais m'efforcer de mieux comprendre les méthodologies de gestion de projet, telles que le diagramme de Gantt ou la méthode Agile, et de les appliquer de manière plus efficace dans mes projets futurs.

Compétences en communication orale : Je reconnais que je peux améliorer ma communication orale, en particulier lors de la présentation de résultats ou de la collaboration avec les membres de mon équipe. Je vais travailler sur ma capacité à exprimer mes idées de manière claire et concise, à adapter mon langage en fonction de mon public et à développer ma confiance en moi lors des présentations. Une communication orale solide est essentielle pour partager mes connaissances et mes idées de manière efficace.

Compétences en résolution de problèmes : Bien que j'aie pu résoudre divers problèmes lors du projet, je souhaite développer mes compétences en résolution de problèmes de manière plus structurée et approfondie. Je vais me concentrer sur l'amélioration de ma capacité à identifier les problèmes, à analyser les causes sous-jacentes et à proposer des solutions créatives et viables. J'aimerais également améliorer ma pensée critique et ma prise de décision pour résoudre les problèmes de manière plus efficace.

□ **Conclusion :**

Mon degré d'implication, mon degré d'autonomie, mon interaction avec les autres membres de l'équipe ? Si c'était à refaire, qu'est-ce que je changerais ? Quels objectifs puis-je me donner pour le BUT 2 ? Quels moyens mettre en œuvre pour les atteindre ? Est-ce que cette SAÉ a eu une influence sur mon projet personnel ?

Lors de cette SAÉ, j'ai fait preuve d'un fort degré d'implication dans le projet lié aux Jeux olympiques. J'ai été motivé et engagé dans toutes les tâches qui m'ont été assignées, et j'ai accordé une attention particulière à la qualité de mon travail. J'ai également démontré un bon degré d'autonomie, en prenant des initiatives et en assumant mes responsabilités tout au long du projet.

Mon interaction avec les autres membres de l'équipe a été positive. J'ai cherché à collaborer activement avec mes collègues, en partageant mes idées, en écoutant leurs perspectives et en travaillant ensemble pour atteindre nos objectifs communs. J'ai su maintenir une communication claire et ouverte, ce qui a favorisé un environnement de travail harmonieux et productif.

Si c'était à refaire, j'envisagerais quelques changements. Tout d'abord, j'accorderais plus d'attention à la gestion du temps afin de mieux planifier mes tâches et respecter les échéances. J'essaierais également d'améliorer ma capacité à communiquer mes idées de manière plus claire et convaincante, en développant mes compétences en présentation orale et en rédaction.

Pour le BUT 2, je pourrais me fixer les objectifs suivants : améliorer mes compétences en programmation en apprenant un nouveau langage de programmation, approfondir mes connaissances en statistiques pour une analyse plus approfondie des données, renforcer mes compétences en gestion de projet et améliorer ma communication orale.

Cette SAÉ a certainement eu une influence positive sur mon projet personnel. Elle m'a permis d'acquérir de nouvelles compétences techniques et de renforcer mes connaissances dans le domaine des Jeux olympiques. Elle m'a également permis de développer des compétences interpersonnelles en travaillant en équipe et en communiquant avec d'autres membres du projet. Ces acquis peuvent être directement appliqués à mon projet personnel, me permettant d'aborder des problématiques similaires avec plus de confiance et de compétence.

Escape Game | 2.05 & 2.06 - Gestion de projet, Travail d'équipe

1. Présentation du projet

- **Visuel attractif avec une légende obligatoire, agréable à l'œil et en rapport avec le projet**



- **Résumé du projet ou objectif principal en 10 lignes :
(Objectifs, ressources et connaissances) mobilisées et requises**

Dans cette SAÉ, l'objectif était de créer un escape game en équipe de quatre personnes avec un thème spécifique. Nous avons choisi d'orienter notre escape game autour de l'université, dans le but de faire découvrir aux futurs élèves les différentes ressources disponibles et les sujets que nous étudions.

Pour cela, nous avons écrit un synopsis mettant en scène un nouvel élève qui a perdu sa carte étudiante lors de sa première journée de cours. Ce nouvel élève se lance donc dans une quête pour retrouver sa carte, et tout au long de son périple, il doit résoudre plusieurs énigmes en lien avec les cours qu'il a suivis dans la journée.

La réalisation de cette SAÉ nous a permis d'approfondir notre travail d'équipe. En travaillant en groupe, nous avons appris à collaborer, à échanger des idées et à prendre des décisions collectivement. Nous avons également dû répartir les tâches de manière efficace afin d'aboutir à un escape game complet et cohérent.

De plus, cette expérience a renforcé notre dynamisme et notre efficacité dans les projets de groupe. En travaillant sur un projet concret, nous avons ressenti une motivation accrue, ce qui nous a permis de donner le meilleur de nous-même et d'obtenir des résultats plus satisfaisants.

- **Compétences techniques et savoir-faire informatiques visées par le projet : (3 à 5 compétences minimum)**

Gestion de projet : La réalisation d'un escape game en équipe de quatre personnes nécessite une planification et une organisation efficaces.

Test et débogage : Une fois le jeu développé, il est important de le tester pour identifier les éventuels bugs ou problèmes de fonctionnement.

Pour la troisième compétences, je ne trouve pas de savoir-faire informatique.

- **Livrables liés à l'informatique :**

= Document ou lien vers la preuve : ([Lien vers l'Escape Game](#))

- **Livrables différents du domaine de l'informatique :**

= Document ou lien vers la ou les preuves : ([Lien vers les autres domaines](#))

- **Savoir-être requis : (2 savoir-être minimum)**

Collaboration et travail d'équipe : La réalisation d'un escape game en équipe de quatre personnes nécessite une collaboration étroite et un travail d'équipe efficace.

Créativité et résolution de problèmes : La conception d'un escape game engage la créativité et la capacité à résoudre des problèmes de manière innovante.

- **Savoir-faire autres qu'informatique :**

Communication et présentation : Pour faire découvrir aux futurs élèves les différentes ressources de l'université à travers l'escape game.

Gestion du temps et respect des délais : La réalisation d'un projet comme un escape game demande une bonne gestion du temps et le respect des délais fixés.

2. Mon Bilan Personnel rédigé

- **Mes points forts** : (= les compétences que j'ai acquises) Mes réussites dans ce projet

Esprit d'équipe : J'ai démontré une capacité à travailler en équipe de manière collaborative.

Créativité : J'ai fait preuve de créativité en développant des énigmes et des défis uniques en lien avec les cours étudiés.

Organisation et gestion du temps : J'ai réussi à planifier et à organiser efficacement les différentes étapes du projet, en respectant les délais fixés.

Engagement et motivation : J'ai fait preuve d'un fort engagement et d'une motivation élevée tout au long du projet.

□ **Mes difficultés dans la mise en œuvre du projet :**

Collaboration et coordination de l'équipe : Travailler en équipe peut parfois présenter des défis en termes de communication, de coordination et de prise de décision.

Conception des énigmes et des puzzles : La création de défis et d'énigmes stimulants peut être un exercice complexe.

Ressources et contraintes techniques : Les ressources et les outils à notre disposition, j'ai rencontré des contraintes techniques ou des limites dans la réalisation de votre escape game.

□ **Mes points à améliorer** : (les compétences que je ne maîtrise pas encore)

Ressources et contraintes techniques : Pour les biens des prochaines SAE je devrais maîtriser plus vite les ressources à ma disposition.

□ **Conclusion :**

Mon degré d'implication, mon degré d'autonomie, mon interaction avec les autres membres de l'équipe ? Si c'était à refaire, qu'est-ce que je changerais ? Quels objectifs puis-je me donner pour le BUT 2 ? Quels moyens mettre en œuvre pour les atteindre ? Est-ce que cette SAÉ a eu une influence sur mon projet personnel ?

Degré d'implication, d'autonomie et interaction avec l'équipe : J'étais très impliqué dans le projet d'escape game en équipe. J'étais motivé et dévoué pour contribuer au succès global du projet, et j'ai fait de mon mieux pour apporter des idées et soutenir mes coéquipiers. En ce qui concerne mon autonomie, j'ai pu prendre des décisions pertinentes de manière indépendante, mais j'ai aussi cherché à collaborer et à consulter mes coéquipiers lorsque cela était nécessaire. J'ai maintenu une bonne interaction avec les autres membres de l'équipe.

Si c'était à refaire : Si je devais refaire ce projet, j'essaierais d'améliorer ma gestion du temps en établissant un planning plus détaillé et en prenant en compte les délais plus efficacement. Je chercherais également à renforcer ma communication en étant plus proactif dans le partage de mes idées et en posant des questions pour clarifier les attentes dès le début. En ce qui concerne l'interaction avec l'équipe, je serais plus ouvert à entendre différentes perspectives et j'essaierais d'encourager davantage la collaboration et le partage des tâches.

Objectifs pour le BUT 2 et moyens à mettre en œuvre : Pour le BUT 2, je me fixe l'objectif d'améliorer mes compétences en gestion de projet en suivant des formations en ligne ou en lisant des ouvrages spécialisés sur le sujet. Je souhaite également développer mes compétences en leadership en m'impliquant davantage dans des projets où je peux assumer un rôle de chef d'équipe ou de responsable.

Influence de la SAÉ sur mon projet personnel : Cette SAÉ a eu une influence significative sur mon projet personnel. Grâce à cette expérience, j'ai acquis des compétences en travail d'équipe, en gestion de projet et en résolution de problèmes, qui sont directement applicables à mon projet personnel. J'ai également découvert de nouvelles approches créatives et des idées de conception de jeux qui ont enrichi ma vision pour mon projet personnel. En fin de compte, cette SAÉ m'a donné plus de confiance et de motivation pour poursuivre mon projet personnel en m'aidant à voir les possibilités de collaboration et à comprendre l'importance d'une planification et d'une exécution efficaces.