

BILAN DE COMPETENCES

REPONSE À L'APPEL D'OFFRE

7 681,53 € TTC

03/09/2025 - 12/12/2025 (192h)

Équipe

- Tristan DAL MOLIN
- Moulay-Wassim ALAOUI
- Matteo DE MARCO
- Hugo GAMELON
- Raphael DUFRENOT



iut

DIJON - AUXERRE - NEVERS

Informatique

UNIVERSITÉ BOURGOGNE EUROPE

Table des matières

I.	Présentation de l'équipe	3
A.	Présentation des membres	3
B.	Historique des projets	3
1.	E-Lieu.....	3
2.	Taskstep.....	3
II.	Synthèse des besoins	4
III.	Technologies de développement envisagées	5
A.	Architecture physique	5
B.	Langages de développement	5
C.	Architecture du projet	6
D.	Flux d'informations	7
E.	Modèle Conceptuel des Données	9
IV.	Organisation du projet	11
A.	Méthode de travail et suivi du projet	11
B.	Livrables.....	11
C.	Planning du projet	12
D.	Charge de travail par tâche	12
E.	Devis	13
V.	Bibliographie	14
VI.	Annexes	15
A.	E-Lieu.....	15
B.	Taskstep.....	17
1.	Version avant optimisation.....	17
2.	Après optimisation.....	19
C.	CV de l'équipe	22

I. Présentation de l'équipe

A. Présentation des membres

OInspi est une équipe de 5 développeurs full stack diplômés d'un DUT Informatique :

- Tristan DAL MOLIN (Chef de projet et Développeur full stack)
- Moulay-Wassim ALAOUI (Développeur full stack et Responsable communication)
- Matteo DE MARCO (Responsable base de données et Développeur full stack)
- Hugo GAMELON (Développeur full stack)
- Raphael DUFRENOT (Développeur full stack)

Vous trouverez ci-dessous une description de certains de nos projets, [imaginés en annexe](#), dont les descriptions plus détaillées se trouvent sur [notre portfolio](#).

B. Historique des projets

1. E-Lieu

Nous avions réalisé le projet E-Lieu qui est un site permettant la **gestion d'état des lieux**.

E-Lieu permet de réaliser des états des lieux d'entrées et de sortie via un formulaire aux formats **pdf** et **docx** permettant d'inclure des images pour appuyer ses propos. Ce site web est accessible uniquement via une connexion avec un login et un mot de passe. C'est un site ayant **plusieurs types d'utilisateurs** ayant accès à certaines pages spécifiques selon les droits de l'utilisateur. Une page est dédiée au gestionnaire afin de **visualiser la liste des états des lieux** réalisés et de les **filtrer** selon des critères spécifiques comme la date d'entrée ou de sortie. Un tableau de bord est présent afin de représenter visuellement les données des états des lieux sous forme de **graphiques**. Il est aussi possible d'envoyer un mail contenant les fichiers associés à l'état des lieux. L'administrateur a la possibilité d'ajouter, modifier et supprimer tout type d'utilisateur. L'utilisateur a la possibilité de **se déconnecter** et de **changer de langue** sur toutes les pages. De plus ce site est **responsive** c'est-à-dire qu'il est utilisable avec tout type d'écran.

2. Taskstep

Ce projet avait pour but **d'optimiser un site web** existant. Avant de commencer cette optimisation, une **analyse détaillée** était nécessaire afin de comprendre les défauts majeurs du site et de les corriger. Tous ces défauts sont indiqués dans différents **audits** comme l'audit de gestion de données, performance et impact environnemental qualité logicielle, accessibilité, sécurité, ergonomie ainsi qu'un audit global résumant chacun de ces audits. Voici des captures d'écran représentant le site web.

II. Synthèse des besoins

Pour commencer, l'IUT Dijon souhaite avoir une application web permettant de réaliser des bilans de compétences sur le référentiel du BUT. Plus précisément, cette application doit :

- Permettre aux étudiants de saisir un bilan annuel de leurs compétences.
- Permettre aux enseignants tuteurs de saisir un bilan annuel pour chaque étudiant suivi.
- Permettre aux tuteurs en entreprise (stage/alternance) de saisir le bilan des compétences.
- Permettre au responsable pédagogique / chef de département de valider, synthétiser et vérifier les bilans de chaque étudiant.

Au niveau des besoins et exigences **techniques** et **organisationnels** du projet, les critères suivants seront respectés :

- Espace de travail partagé pour le suivi du projet en temps réel et accès au code source.
- Mise en place de tests automatisés pour **toutes** les fonctionnalités.
- Livraisons incrémentielles (au moins 3), avec démonstrations.
- Documentation de transfert de compétences (installation et exploitation), car l'IUT veut être autonome après la livraison, grâce à une documentation claire qui leur permette d'installer et de gérer l'application sans dépendre des développeurs.
- Projet à réaliser en 15 semaines.

III. Technologies de développement envisagées

A. Architecture physique

L'architecture physique du projet se présentera de la façon suivante :

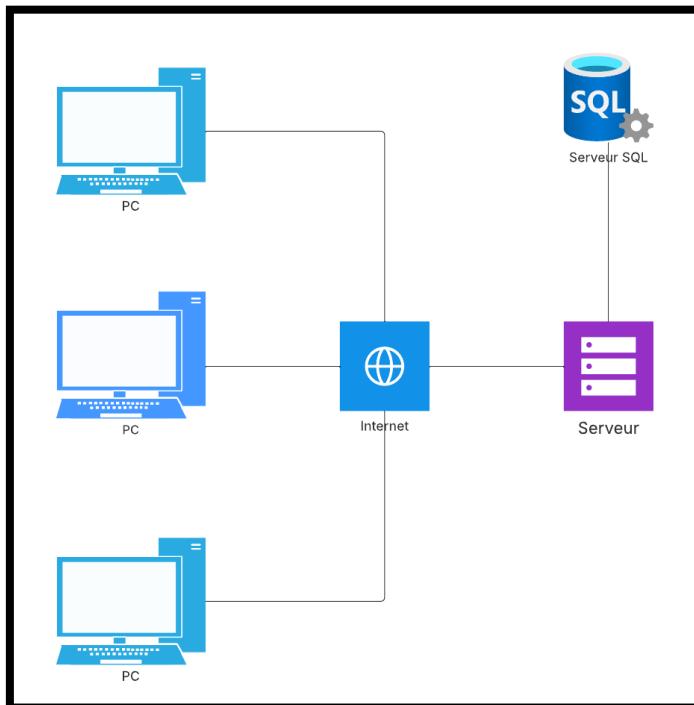


Figure 1 : Schéma d'architecture physique du réseau

Le projet sera hébergé sur des serveurs qui interagiront activement avec une **Base De Données SQL** dans laquelle seront stockées les bilans de compétences ainsi que les utilisateurs du projet. Plusieurs utilisateurs pourront se connecter au serveur en même temps et n'interagiront pas directement avec notre BDD par souci de sécurité : toutes les interactions avec les données se feront à travers le site en lui-même.

Les interactions avec le serveur seront sécurisées par un **protocole HTTPS** afin de garantir la confidentialité et l'intégrité des échanges, et celles entre le serveur et la BDD le seront à l'aide du code source du site qui empêcheront toute sorte de requêtes non autorisées.

B. Langages de développement

- **PHP 8.3** sera utilisé pour la partie backend. La version 8.3 permet de bénéficier des dernières technologies en matière de sécurité (sécurité native au langage) et de bonnes pratiques de développement. Il intègre nativement des interactions avec une base de données relationnelle ce qui permet une maintenance plus efficace du site sur le long terme. Nous sommes également très familiers à ce langage ce qui allégera fortement notre charge de travail et vous permettra donc d'avoir un site totalement sécurisé et optimisé.
- **SQL** permettra de gérer, communiquer, manipuler et consulter efficacement la base de données relationnelle.
- **HTML5/CSS3** seront utilisés pour la partie frontend, c'est-à-dire la création d'une interface utilisateur moderne et compatible avec l'ensemble des navigateurs actuels
- **JavaScript** (optionnel) pourra être intégré selon les besoins du client afin d'améliorer l'expérience utilisateur.

C. Architecture du projet

Afin de permettre une maintenance efficace et organisée du projet, ce dernier suivra une architecture **Modèle Vue Contrôleur** se composant de la façon suivante :

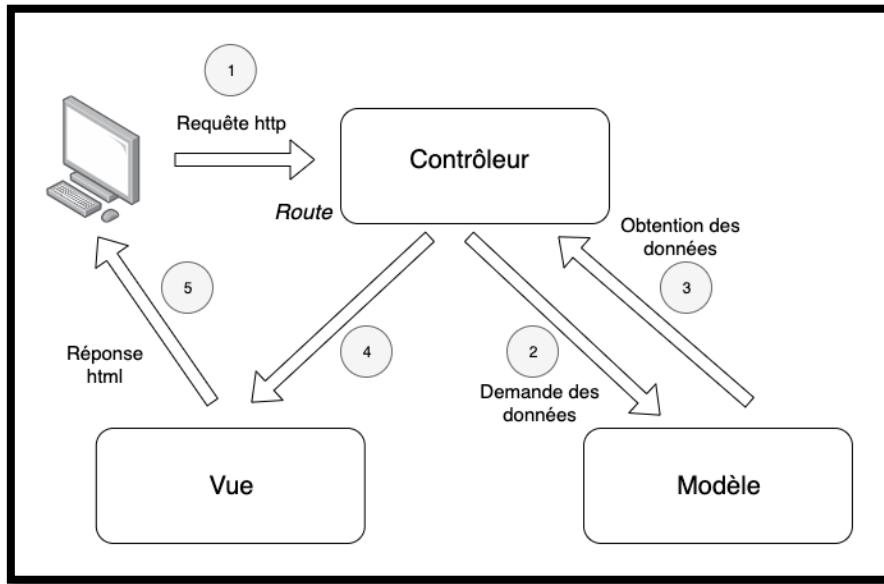


Figure 2 : Architecture MVC

Les requêtes au serveur web seront directement envoyées au routeur qui initialisera le contrôleur demandé. Ce dernier demandera ou modifiera des données à l'aide d'une couche modèle interagissant avec la base de données, avant de générer une vue en réponse à la requête de l'utilisateur.

Afin de mieux séparer les responsabilités, nous utiliserons le modèle suivant de projet :

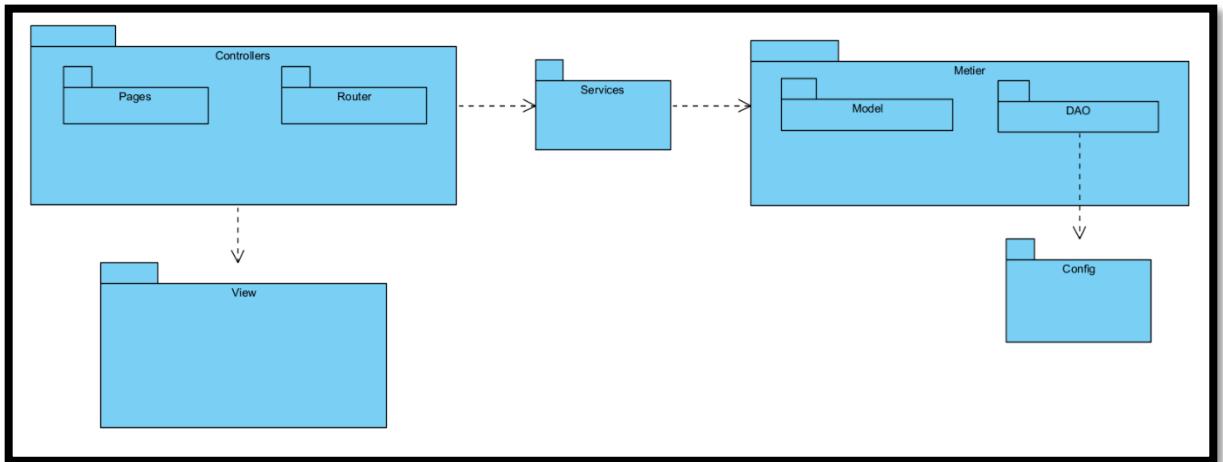


Figure 3 : Architecture MVC du projet

La couche Contrôleur est séparée de sorte que la génération des pages soient dans un package et la gestion du routeur dans un autre. Une couche Service se place entre les couches Contrôleur et Métier afin de procéder aux différentes vérifications des données envoyées ou demandées par le contrôleur. Enfin, un package de configuration de la Base De Données se trouve séparé de la couche métier afin de faciliter un éventuel changement de base de données SQL.

Cette architecture garantit une reprise facile du site à la suite de son premier déploiement et l'ajout de nouvelles fonctionnalités à un coût réduit, lui offrant donc de grandes perspectives d'avenir.

La séparation des couches de celle-ci nous permet également de garantir une sécurité à chaque interaction du site, mais aussi de mieux gérer d'éventuelles erreurs qui pourraient avoir lieu durant son utilisation. C'est également avec cette séparation que nous réaliserons plus aisément et efficacement des tests unitaires du site que nous vous proposerons parallèlement au rendu du site.

D. Flux d'informations

Conformément à [l'architecture physique](#) décrite plus tôt, les différents composants de l'application seraient donc les suivants :

Nom du composant	Localisation	Restriction d'accès
Base De Données	Lieu d'hébergement du serveur	Administrateur du service et serveur
Serveur	Lieu d'hébergement du serveur	Administrateur du service
Client	Chez l'utilisateur	Public

Nous séparons la base de données du serveur afin de faciliter l'administration de l'un et de l'autre, et de sécuriser les données de chaque utilisateur (par exemple, en cas d'intrusion sur le site, la base de données demeurerait protégée).

La communication entre ces différents composants seraient les suivants :

Communication de ... vers ...	Type de communication	Données transmises	Risques	Sensibilité	Protocole utilisé
Client vers serveur	HTTPS	Données web	Interception mot de passe / item	Très sensible	HTTPS
Serveur vers BDD	SQL	Données SQL	Interception mot de passe / item	Très sensible	MySQL

Nous sécuriserons les communications client/serveur directement par le code source de l'application web sur laquelle une session sera ouverte pour chaque utilisateur, et nécessaire à l'accès du reste du site. Celle-ci sera fermée passée un certain temps d'inactivité (une heure environ), et ne sera accessible qu'à un utilisateur qui serait créé par un administrateur du site dans un premier lieu.

Pour ce qui est des communications serveur/BDD, chaque interaction passera par du code sécurisé pour empêcher les injections SQL ou les interactions de personnes non connectées au site. Aucune interaction dangereuse ne sera possible étant donné que les seules interactions possibles seront celles définies sur le site.

Notre choix se portera sur MySQL pour ce qui est de la gestion des données afin de bénéficier de ses fonctionnalités conformes au RGPD et optimisées pour des requêtes complexes. Comme évoqué plus tôt, nous utilisons PHP et il est nativement compatible à MySQL ce qui permet une sécurisation plus facile et modulable des interactions.

La liste des données manipulées serait les suivantes :

Données	Accès en lecture			Accès en écriture		
	Utilisateurs cibles	Risques	Sensibilité	Utilisateurs cibles	Risques	Sensibilité
Login de l'utilisateur	Utilisateur concerné	X	Pas sensible	X	Perte de fonctionnalité	Sensible
Mot de passe	Utilisateur concerné	Usurpation d'identité	Très sensible	Utilisateur concerné	Perte de l'usage du mot de passe	Très sensible
Bilan	Utilisateur concerné	X	Sensible	Utilisateur concerné	Modifications du bilan	Sensible

Et ces différentes données seront chiffrées de la façon suivante :

Données	Sensibilité	Chiffrement utilisé	Accès à la donnée
Nom d'utilisateur	Peu sensible	Chiffré par MySQL	Éventuelle page d'administration du site
Mot de passe	Très sensible	SHA256 + Salage	/
Bilan	Sensible	Chiffré par MySQL	Elève concerné, professionnel encadrant cet élève et chef de département/responsable pédagogique

Nous sécurisons donc chaque donnée du bilan à l'aide de MySQL qui ne laisse pas d'accès facile à ces données à l'aide d'un chiffrement. De même pour les noms d'utilisateurs qui ne seront lisible que par un administrateur du site web s'il y a besoin d'une page d'administration des élèves. Les mots de passe sont stockés hachés (SHA256) et salés, empêchant la récupération ou l'exploitation de la BDD même en cas de possession du mot de passe, respectant également les bonnes pratiques du RGPD.

E. Modèle Conceptuel des Données

Les données du site seront stockées en suivant le modèle de données suivant :

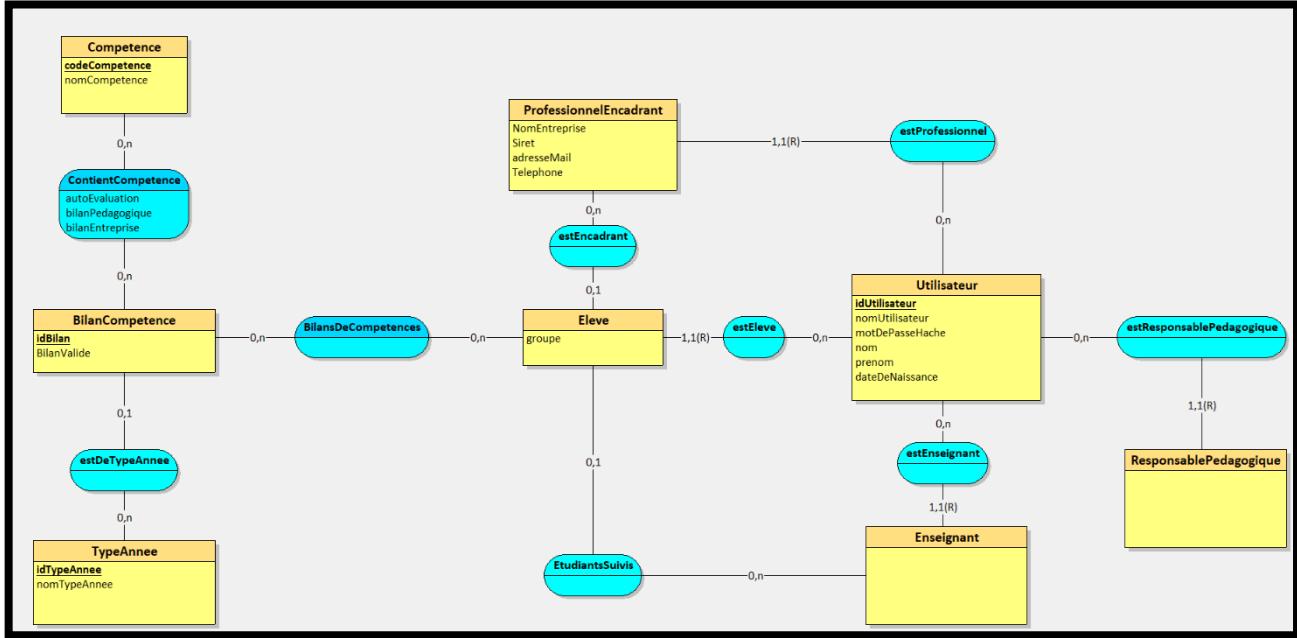


Figure 4 : Modèle Conceptuel de Données du site

Comme évoqué [précédemment au sujet des flux d'informations](#), ces données seront donc stockées sur un serveur séparé et contiendront les bilans de chaque élève, le profil de chaque personne, ainsi que les évaluations qui seront rédigées sur le site.

Pour préciser le rôle de chaque table (ensemble de données ordonnées) sur ce modèle :

Table	Rôle de la table	Données
Utilisateur	Contient un utilisateur et ses informations communes à tous les types d'utilisateur	Cette table contient le nom d'utilisateur, son mot de passe haché, son nom, son prénom et sa date de naissance
Enseignant, Responsable Pédagogique	Type d'utilisateur qui pourrait contenir des informations supplémentaires selon le besoin du client (matière associée, responsabilités, ...)	Rien de plus que l'utilisateur pour le moment
Élève	Type d'utilisateur correspondant à un élève	Son groupe, son enseignant référent, son tuteur pédagogique
Professionnel Encadrant	Type d'utilisateur correspondant à un professionnel responsable d'un ou plusieurs élèves (dans le cadre d'un stage, d'une alternance, ...)	Nom de l'entreprise associée au professionnel, son numéro de SIRET, son numéro de téléphone et son adresse mail
Type Année	Type d'année concernée par le bilan de compétences (BUT1 Informatique, BUT2 Informatique, ...)	Nom du type d'année
Compétence	Compétence concernée par un bilan (permettra de lister les compétences à noter sur le bilan par exemple)	Nom de la compétence
Bilan Compétence	Table correspondant à un bilan de compétence	Contient son état de validité (validé ou non par le responsable pédagogique)
Contient Compétence	Table liant les compétences à un bilan, contenant les évaluations des différents acteurs	Bilan de compétence concerné, compétence concernée, auto-évaluation de l'élève, bilan pédagogique de l'enseignant tuteur et bilan d'entreprise éventuel du professionnel encadrant
Bilans de Compétences	Liste des bilans de compétences de chaque élève	Élève concerné et ses bilans

Chaque utilisateur ne sera associé qu'à un rôle, cette sécurité étant gérée à la fois du côté de la base de données et à la fois du côté du code source.

IV. Organisation du projet

A. Méthode de travail et suivi du projet

La méthode de gestion de projet choisi est la **Méthode Agile Scrum**. Elle permet au client d'être impliquer dans le développement du produit tout au long de l'avancement du projet, et ainsi de s'adapter rapidement.

La Méthode Agile Scrum repose sur des cycles de travail appelés sprints, durant lequel l'ensemble de l'équipe travail sur le projet. Ils seront au nombre de trois pour ce projet (voir Planning du projet), tout comme les **livraisons : Alpha, Beta et Release**.

Le suivi du projet sera réalisé via **Microsoft Teams**, accessible pour le client. Un **Kanban** répertoriant les tâches sera également mis à disposition afin de répertorier et suivre l'avancement des tâches.

B. Livrables

Dans le cas d'un résultat favorable à notre appel d'offre, nous avons d'ores et déjà anticipé les principales dates et échéances pour le suivi du projet, afin de garantir une organisation et une communication claire tout au long de la collaboration. Nous prévoyons la mise en place d'un espace Teams dédié au projet, vous permettant ainsi d'avoir un suivi régulier sur notre avancement, et permettant de vous consulter fréquemment lors des différentes phases de développement.

Voici les principales échéances envisagées :

- **Entre le 4 et le 10 septembre** : réunion d'**ouverture du projet** (validation des objectifs et besoins, lancement de la collaboration).
- **Jeudi 11 septembre** : rendu du backlog produit
- **Entre le 13 et le 17 octobre** : réunion de livraison de la **version Alpha** pour les premiers tests et retours d'usage.
- **Entre le 17 et le 21 novembre** : réunion de livraison de la **version Beta**, intégrant les améliorations et corrections.
- **Entre le 15 et le 19 décembre** : réunion de livraison de la **Release finale**, aboutissant à la mise en production et à la clôture du projet.

À l'issue de cette démarche, nous vous fournirons également un **guide d'installation** complet et un **guide de maintenance** adapté, pour vous permettre de prendre facilement en main la solution et d'assurer son bon fonctionnement et son suivi dans la durée. Cette documentation vous accompagne dès la livraison finale pour garantir la pérennité et la facilité d'utilisation du produit.

C. Planning du projet

Sprint	Date de début	Date de fin	Volume horaire	Description	Livrable
Sprint 0	03/09/2025	11/09/2025	24h	Epics, User Stories, et ébauche de Backlog Produit	Dossier de conception
Sprint 1	29/09/2025	10/10/2025	60h	Première version fonctionnelle, intégrant les bases du projet	Livraison Alpha
Sprint 2	04/11/2025	14/11/2025	52h	Version améliorée suite aux retours du client	Livraison Bêta
Sprint 3	01/12/2025	12/12/2025	56h	Version finale	Livraison finale
Total			192h		

D. Charge de travail par tâche

Tâche	Durée de production	Sprint prévu	Priorité
Backlog Produit	8h	Sprint 0	Prioritaire
Proof of Concept	16h	Sprint 0	Prioritaire
Mise en place du site	25h	Sprint 1	Prioritaire
Gestion de l'authentification et des rôles utilisateurs	10h	Sprint 1	Prioritaire
Saisie du bilan par l'étudiant	20h	Sprint 1	Prioritaire
Saisie du bilan par l'enseignant	15h	Sprint 2	Prioritaire
Saisie du bilan par le professionnel tuteur	10h	Sprint 2	Prioritaire
Validation, synthèse, vérification du bilan de l'étudiant	20h	Sprint 2	Prioritaire
Page de lecture des bilans	10h	Sprint 3	Optionnel
Page d'administration du site	8h	Sprint 3	Optionnel
Exportation du bilan en PDF	15h	Sprint 3	Optionnel
Refactoring et optimisation du code	10h	Sprint 3	Prioritaire
Rédaction du manuel de maintenance et d'installation	8h	Sprint 3	Prioritaire

Tests unitaires	10h	Sprints 1-3	Prioritaire
Conception et documentation	15h	Sprints 1-3	Prioritaire

Nous prioriserons les fonctionnalités demandées par l'offre et rajouterons 3 fonctionnalités qui seront développées dans le cas où toutes les autres seraient terminées :

- Une page listant les bilans d'un élève ainsi qu'une page affichant individuellement ces bilans
- Une page d'administration du site permettant d'ajouter, retirer ou modifier des élèves qui seraient accessibles au responsable pédagogique
- Une option permettant d'exporter les données d'un bilan sous format PDF

E. Devis

En se basant sur le nombre d'heures de travail évoqué plus tôt, le chiffrage du projet serait le suivant :

Description	Quantité	Unité	Prix Unitaire HT	Total HT	Total TTC
Analyse du besoin	24	h.	33,34 €	800,16 €	960,19 €
Application version alpha	60	h.	33,34 €	2000,4 €	2400,48 €
Application version beta	52	h.	33,34 €	1733,68 €	2080,41 €
Application Release + Manuels	56	h.	33,34 €	1867,04 €	2240,45 €

Le développement du projet coûtera donc 7 681,53 € TTC.

V. Bibliographie

Liens vers les portfolios de chaque membre de l'équipe 0 Inspi :

- E-Lieu (2024) : <https://iutdijon.u-bourgogne.fr/mahara/view/view.php?profile=tristandalmolin&page=sae-3-01-developpement-d-une-application>
- Taskstep (2025) : <https://iutdijon.u-bourgogne.fr/mahara/view/view.php?profile=tristandalmolin&page=sae-4-01-developpement-d-une-application-complexe>
- Analyse Factures (2025) : <https://iutdijon.u-bourgogne.fr/mahara/view/view.php?profile=tristandalmolin&page=stage-but2>

VI. Annexes

A. E-Lieu

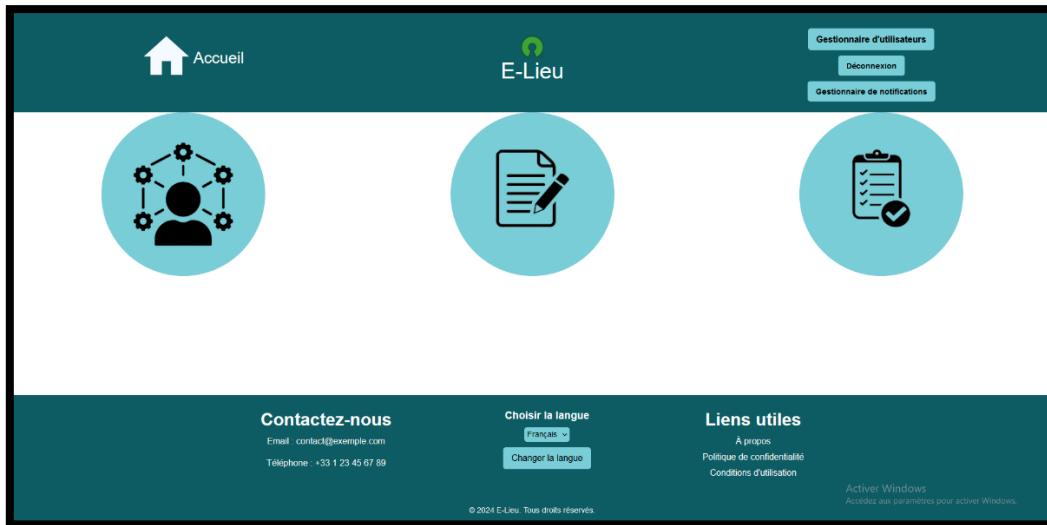


Figure 5: Page d'accueil

Figure 6: formulaire

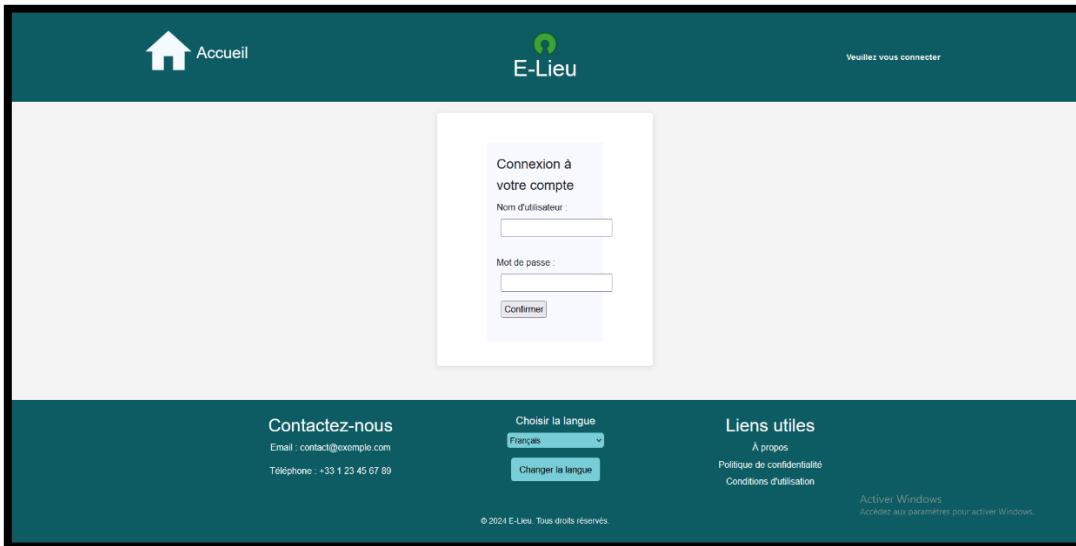


Figure 7: connexion

The screenshot shows the E-Lieu website's list of property statuses. The top navigation bar includes 'Accueil', 'Gestionnaire d'utilisateurs' (highlighted in blue), 'Déconnexion', and 'Gestionnaire de notifications'. Below the navigation is a search/filter bar with 'Filtrer par Nom du bailleur' and a 'Filtrer' button. The main content area displays a table of property statuses:

Adresse	Nom du bailleur	Date entrée	Date sortie	Durée de l'état des lieux	Action
Labore ut officis cthht	Officis qui natus v Labore doloremque vo	1984-07-16	2003-06-19	18 An(s) 11 Mois 3 Jour(s)	
Dolorem corrupti si	Eveniet sit et vit Magna minim voluptat	1994-09-15	2016-10-23	22 An(s) 1 Mois 8 Jour(s)	
Nostrud saepe fuga	Corporis sit expedit Praesentium labore f	1983-02-03	2025-01-10	41 An(s) 11 Mois 7 Jour(s)	
Facere et blanditiis	Culpa est quos eiusm Incidunt omnis nul	1976-08-21	1980-08-16	3 An(s) 11 Mois 26 Jour(s)	
Quis quo at dolores	Repudianda fugiat p Labore distinctio I	1999-05-25	2006-07-25	7 An(s) 2 Mois 0 Jour(s)	
Nisi est voluptatem	Middleton Kibo	2000-05-18	2001-07-18	1 An(s) 2 Mois 0 Jour(s)	
Distinctio Commodi	Sequi expedita quis Laboriosam quis qui	2015-05-27	2025-01-20	9 An(s) 7 Mois 24 Jour(s)	

At the bottom of the page, there are sections for 'Contactez-nous' (with email and phone info), 'Choisir la langue' (set to French), and 'Liens utiles' (links to 'À propos', 'Politique de confidentialité', and 'Conditions d'utilisation'). A footer bar at the very bottom includes the text '© 2024 E-Lieu. Tous droits réservés.'

Figure 8: liste des états des lieux

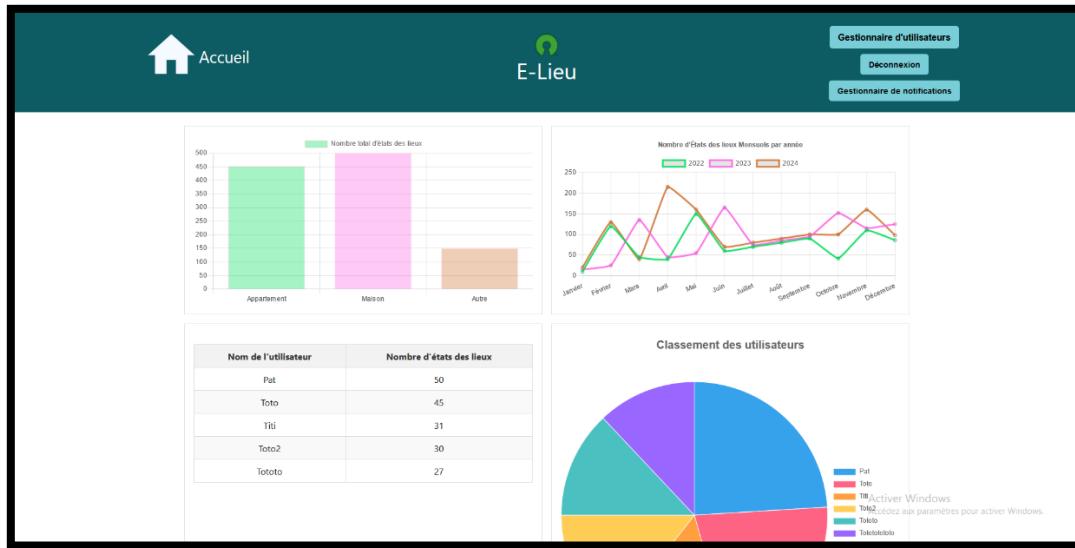


Figure 9: Tableau de bord

The interface includes fields for:

- Address Email du destinataire...
- Objet du Mail...
- Corps du Mail...
- Pièce Jointe (Word or PDF options)
- Envoyer button

Footer sections include:

- Contactez-nous: Email: contact@example.com, Téléphone: +33 1 23 45 67 89
- Choisir la langue: Français, Changer la langue
- Liens utiles: A propos, Politique de confidentialité, Conditions d'utilisation
- Activer Windows: Accédez aux paramètres pour activer Windows.

Figure 10: Envoie de mail

B. Taskstep

1. Version avant optimisation

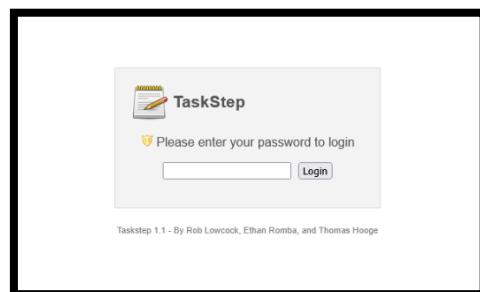


Figure 11: Page de connexion

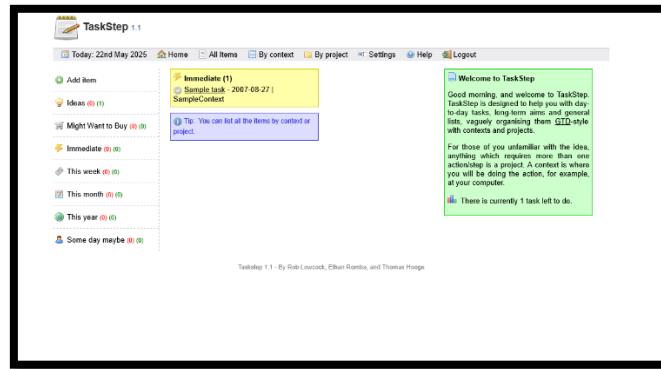


Figure 12: Page d'accueil

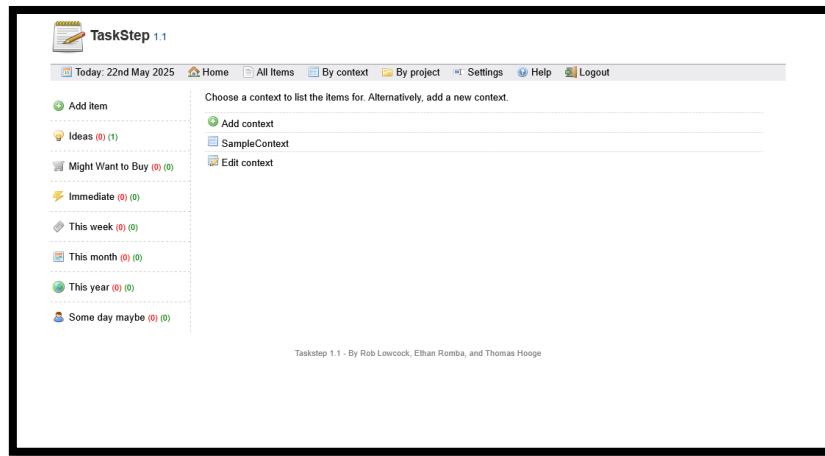


Figure 13: Ajout d'un contexte

Figure 14: ajout d'une tâche

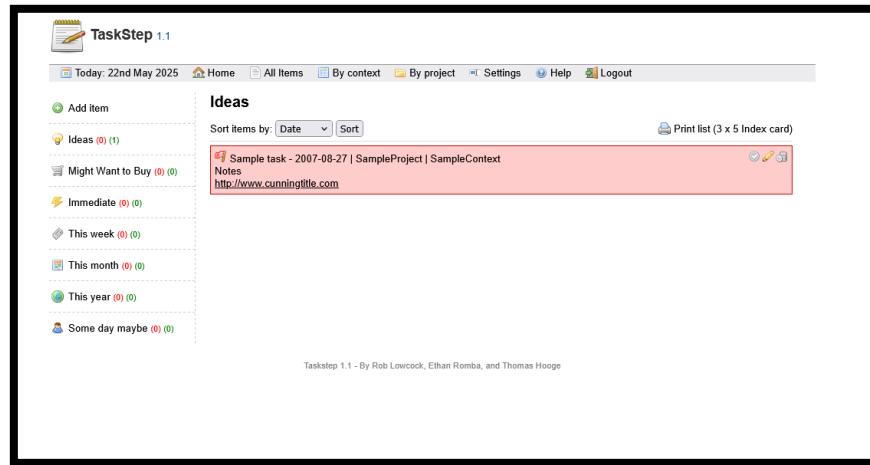


Figure 15: liste des tâches

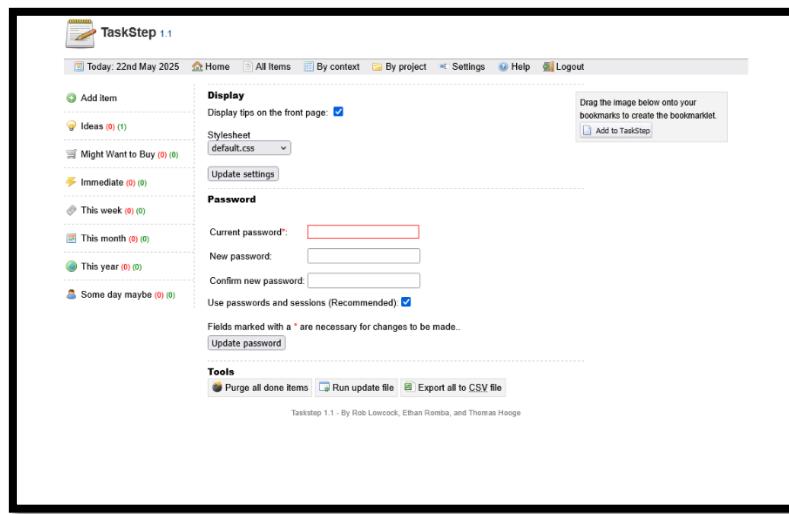


Figure 16: Paramètres

2. Après optimisation

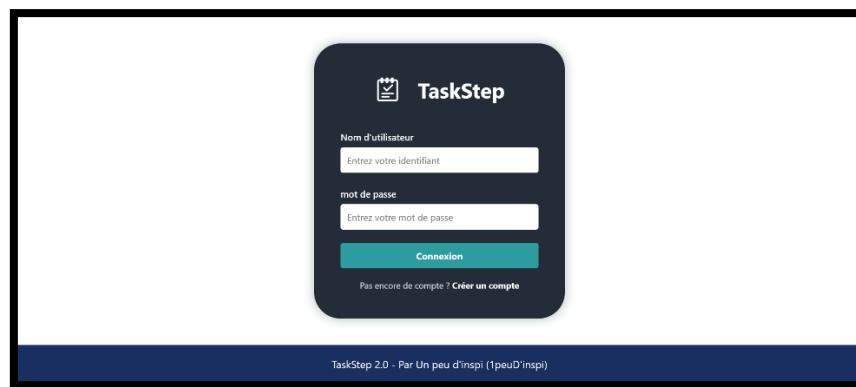


Figure 17: Page de connexion

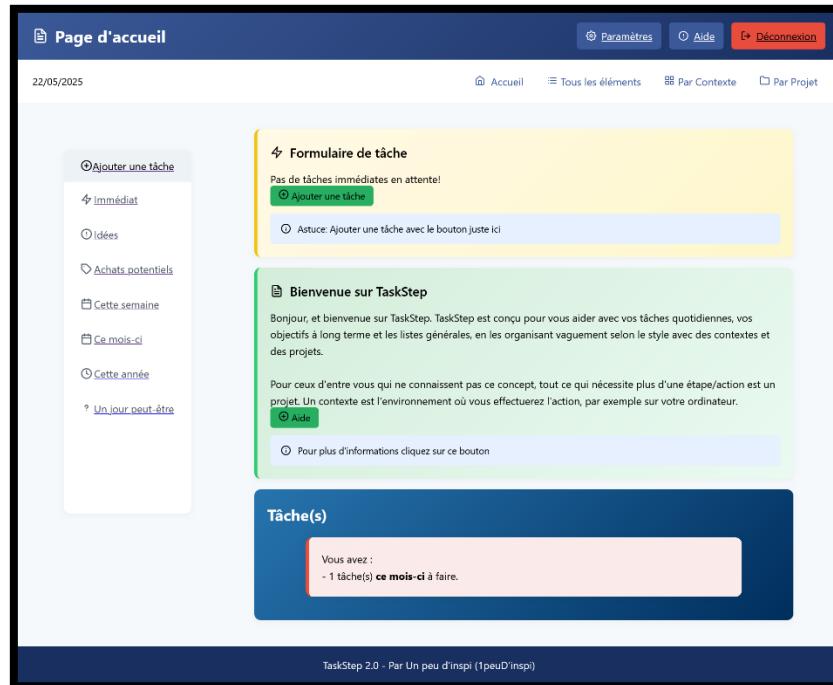


Figure 18: Page d'accueil

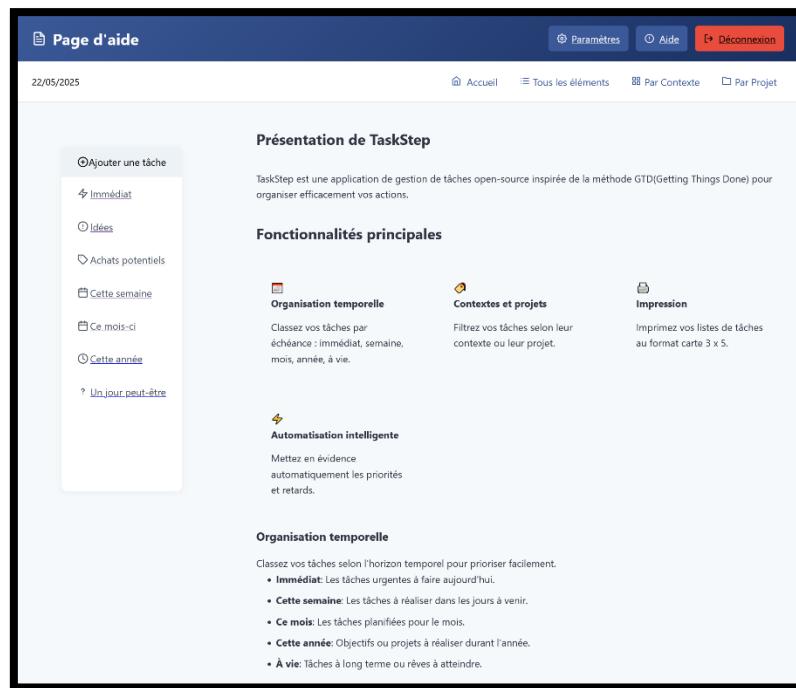


Figure 19: Page d'aide

The screenshot shows the 'Liste de contextes' (List of contexts) page. On the left, there's a sidebar with various time-related filters: 'Immédiat', 'Ideas', 'Achats potentiels', 'Cette semaine', 'Ce mois-ci', 'Cette année', and '? Un jour peut-être'. The main content area is titled 'Liste de contextes' and contains three sections labeled 'Contexte 1', 'Contexte 2', and 'Contexte 3'. Each section has a 'Chercher tâches' button, a 'Modifier contexte' button, and a 'Supprimer contexte' button.

Figure 20: liste de contexte

The screenshot shows the 'Formulaire de tâche' (Task form) page. The main area is titled 'Ajouter une tâche' and contains fields for 'Titre*', 'Notes*', 'Section*', 'Contexte*', 'Projet*', 'Date limite*', and 'URL*'. The sidebar on the left is identical to Figure 20, showing the same list of time-related filters.

Figure 21: Formulaire de tâche

The screenshot shows the 'Page de tâche' (Task page). It displays a single task entry with the following details: Titre: Vitee concretelur d', Date: 15-Sep-1974, Notes: Necessitatibus dolor, URL: <https://www.wigabou.net>, Etat: Pas fait, Contexte: Contexte 3, Section: undefined, Projet: Projet 3. There are 'Modifier' and 'Supprimer' buttons at the bottom right of the task card.

Figure 22: Page de tâche

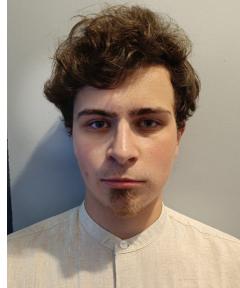
The screenshot shows the 'Liste de tâches' (Task List) page of the TaskStep 2.0 application. At the top, there are navigation links: 'Paramètres', 'Aide', and 'Déconnexion'. Below the header, the date '22/05/2005' is displayed. On the left, a sidebar contains buttons for 'Ajouter une tâche' (Add task), 'Immédiat', 'Olées', 'Achats potentiels', 'Cette semaine', 'Ce mois-ci', 'Cette année', and '? Un jour peut-être'. The main area is titled 'Trier par' (Sort by) with dropdown menus for 'Titre' and 'Ordre' (set to 'Croissant') and a 'Filtrer' (Filter) button. The task list is divided into three colored sections:

- Vert (Green): Iure illo consequat**
 - Context: Contexte 2
 - Project: Projet 2
 - Date: 2012-01-17
 - Status: OK Fait
 - [Voir](#) [Marquer comme Fait/non Fait](#) [Modifier](#) [Supprimer](#)
- Rose (Pink): Proident eius cupid**
 - Context: Contexte 1
 - Project: Projet 1
 - Date: 2012-01-12
 - Status: X Non Fait
 - [Voir](#) [Marquer comme Fait/non Fait](#) [Modifier](#) [Supprimer](#)
- Orange (Yellow): Aute harum illum si**
 - Context: Contexte 3
 - Project: Projet 3
 - Date: 2012-04-11
 - Status: X Non Fait
 - [Voir](#) [Marquer comme Fait/non Fait](#) [Modifier](#) [Supprimer](#)

At the bottom right, there is a page navigation bar with buttons for 1, 2, 3, and a magnifying glass icon.

Figure 23: Page liste des tâches

C. CV de l'équipe



TRISTAN DAL MOLIN

Développeur en BUT Informatique

19/09/2003

Permis B

Dijon (21 000)

tristandal95@gmail.com

LinkedIn

RÉSUMÉ

Développeur passionné en BUT Informatique avec une approche créative du numérique, à la recherche d'une alternance pour ma 3ème année.

- Esprit d'équipe • Initiative • Créativité • Autonomie • Communication

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Langages & Frameworks

Web: HTML, CSS, JavaScript, PHP

Logiciel: C#, Python, Java, C, C++

Données: SQL (MySQL, Oracle, SQLite), Prolog, R

Frameworks: Symfony, WPF, Node.js, React, Angular

Outils & Méthodologies

Développement: Diagrammes UML, Git, Android Studio

Virtualisation: Docker, VirtualBox, VMware

Réseaux: Administration, routage, services

Méthodes: Agile/Scrum, Audits UX/UI

EXPÉRIENCES EN DÉVELOPPEMENT

Stage ChemoSens

02-05/2025

Analyse de Factures Alimentaires (PHP, API REST, Node.js)

- Extraction et structuration JSON • Recherche d'aliments dans un référentiel • Intégration API nutritionnelle

IUT Informatique - Taskstep 2.0

2025

Audits et refonte web (PHP, MySQL)

- Audits UI/UX, Qualité de code, Sécurité, ... • Refonte architecture MVC • Optimisation performances

IUT Informatique - Custer's Last Fight

2023

Conception et programmation d'un jeu (C#, WPF)

- Conception et programmation de fonctionnalités simples • Tests unitaires

Projet Personnel - Chris'Earch

2023-Aujourd'hui

Jeu narratif (Godot)

- Interfaces personnalisées • Sauvegardes dynamiques • Création complète du scénario

FORMATION & AUTRES EXPÉRIENCES

BTS Électrotechnique

2022-2023

Alternance INEO puis SAP2i

- Formation technique en électrotechnique • Expérience sur terrain et en bureau

Baccalauréat Scientifique mention Bien

2021

Spécialités Mathématiques/Physique

- Solides bases scientifiques • Option Maths expertes

PROFIL COMPLÉMENTAIRE

Anglais

- Niveau C1 - Certifié EF SET
- Anglais technique et professionnel

Passions

- YouTube (TristanRC, 50k abonnés)
- Création de Musiques
- Sciences



PROFIL

Depuis mon enfance, ma passion pour les jeux vidéo m'a conduit à m'intéresser naturellement à l'informatique, et plus particulièrement au développement web et au développement d'applications. Curieux, motivé et toujours prêt à apprendre de nouvelles compétences, je souhaite mettre ma passion et mes connaissances au service d'une entreprise, tout en continuant à progresser et relever de nouveaux défis techniques.

Moulay-Wassim Alaoui

06 10 73 40 82
 wassimalaoui9@gmail.com
 59 Faubourg de Mulhouse
68260 Kingersheim

Diplômes

BUT Informatique
(2023-2026)

Baccalauréat général
(Maths – NSI Mention Bien)

Langages

Langages de développement

- FreePascal
- C#
- Python
- C++
- Java

Langages de développement WEB

- HTML-CSS
- WordPress
- PHP
- JavaScript

Bases de données

- SQL

Compétences

- B2
 - B1

PROJETS / EXPÉRIENCES

Développement d'une application WEB

Dans le cadre de ce projet, j'ai assuré le développement complet de l'application web E-Lieu, dédiée à la gestion des états des lieux d'une entreprise. En appliquant une méthodologie agile au sein d'un groupe de 5 personnes, j'ai mené le projet de A à Z, de la conception à l'implémentation finale, en travaillant par sprints successifs. À la fin de chaque sprint, je présentais les versions alpha, bêta ou finales au client lors de rendez-vous dédiés, tout en communiquant régulièrement avec lui afin de m'adapter à ses besoins et de livrer une solution web complète et parfaitement adaptée.

Stage de deuxième année

Dans le cadre de ma deuxième année de BUT Informatique, j'ai dû réaliser un stage de 8 semaines au sein de l'entreprise Aliopolis Mulhouse. Lors de ce stage j'ai été amené à améliorer le CMS interne de l'entreprise Aliopolis notamment en améliorant certaines fonctionnalités existantes et en ajoutant de nouvelles.

DEVELOPPEMENT D'UN JEU VIDÉO EN C#

Dans le cadre de ce projet de fin d'année, j'ai participé au développement d'un jeu vidéo 2D en C# avec trois camarades. Nous avons réalisé l'intégralité du développement, de la conception à l'implémentation des différentes fonctionnalités, en utilisant un framework fourni par notre professeur.

PORTFOLIO

Voici un lien pour découvrir l'ensemble des projets que j'ai pu réaliser pendant ma formation, vous y trouverez notamment des visuels et des descriptions plus poussées des projets cités plus haut : [Lien vers mon portfolio](#)



MATTEO DE MARCO

COORDONNÉES

- 07 68 51 64 69
- 6 rue Gambetta
Saint-Clément (89)
- matteo.de-marco@iut-dijon.u-bourgogne.fr
- Permis B
- 28/08/2005

COMPÉTENCES

Langages de programmations

- Développement :** C#, Free Pascal, Python, C, C++
- Base de données :** SQL, PL/SQL,
- Web :** HTML, CSS (Bootstrap), PHP, JavaScript

Linguistique

- Anglais :** Niveau B1
- Espagnol :** Niveau A2

Personnelles

- Curieux**
- Persévérant**
- Calme et posé**
- Engagé dans l'équipe**

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Stage de 2^{ème} année

Janvier-mars 2024-2025

Institut Agro Dijon

Compréhension du **besoin client** et mise en place du **cahier des charges**. Création d'un **outil de gestion de base de données** en php, **déploiement** avec WampServer. Ce site web permet d'ajouter, modifier, supprimer et dupliquer les informations concernant les informations d'une entité, une **extraction aux format xlsx** et possible.

LOISIRS

- Jeux Vidéo**
- Sports (tennis, badminton, volleyball)**
- Echecs**

PROFIL

Étudiant en 3^{ème} année de **BUT informatique**. Je suis actuellement à la recherche d'un stage dans le domaine du développement. Je souhaite poursuivre mes études en intégrant une école d'ingénieur afin d'améliorer mes compétences pour m'orienter ensuite vers le domaine du jeu vidéo en tant que **développeur**.

DIPLÔMES

BUT Informatique

2023-2026 IUT de Dijon

3^{ème} année en cours (parcours Réalisation d'applications : Conception, Développement, Validation)

DUT Informatique

2023-2025 IUT de Dijon

Baccalauréat Général

2022-2023 Lycée Janot Curie, Sens (89)

Mention assez bien

RÉALISATIONS INFORMATIQUES

Projets personnels

Puissance 4

Réalisation du jeu en **Python** sur téléphone (pour jouer à 2), avec les bibliothèques **Tkinter** et **Turtle**. Le jeu permet de sélectionner un joueur pour jouer et afficher ses statistiques (nombre de victoires et défaites). Lors de la fin de la partie, les données sont sauvegardées grâce à un fichier texte.

Projets d'études

Développement

Réalisation d'un **jeu vidéo** en équipe, de type RPG, en **C#**. Le jeu comprend des ennemis se déplaçant et attaquant, des salles et une sauvegarde des scores. Pour les déplacements et les attaques, j'ai dû réaliser la **gestion des collisions**. Pour m'assurer du bon fonctionnement des fonctions j'ai réalisé des **tests unitaires** permettant de détecter d'éventuelles erreurs. Pour l'IHM, nous devions utiliser **WPF**.

Base de données

Réalisation d'une reconstitution historique en SQL avec le logiciel **MySQL Workbench**, ainsi qu'un rapport détaillé expliquant les différentes tables ainsi que le **MCD**. J'ai réaliser des **requêtes** de création, d'insertion et de sélection.

Mahara

Voici mon lien Mahara pour voir plus d'informations sur mes projets et mon stage: <https://iutdijon.u-bourgogne.fr/mahara/view/view.php?t=6bb1844514e8aa31c66d>



Raphaël DUFRENOT

21 ans (15/03/2004) L3 – BUT informatique Dijon

Châtenay-Malabry - 92290

raphaeldufrenot@gmail.com 06 43 72 89 68
<https://www.linkedin.com/in/raphael-dufrenot/>

COMPÉTENCES IT



Langages informatiques :

Python, Free Pascal, C#, SQL, HTML/CSS/Javascript, PHP

Connaissances de base en C/C++, Java, administration système réseau

Github

Office (Word, Excel, PPT, ...)

LANGUES

Anglais – Niveau Avancé

(B2) TOEIC : 855/990

Espagnol – Niveau A2

SOFT SKILLS



Calme, Minutieux, Réfléchi, Sérieux,

Méthodique, Bon esprit d'analyse,

Capacité à travailler en équipe

CENTRES D'INTÉRÊT

Sports :

- Tennis (14 ans en club/compétition) ;
classement max : 15/3 - Handball (2 ans en club)

Loisirs :

- Guitare (6 ans en conservatoire),
jeux vidéo, mangas, échecs

FORMATIONS

2023 - 2026 | BUT informatique | IUT Dijon

2e année en cours (3 ans de formation)

2022 - 2023 | Classe préparatoire intégrée (Section Internationale) | Efrei Paris
1ère année prépa intégrée à l'Efrei PARIS

2022 | Baccalauréat | Lycée Sophie Barat (92290)

Spécialités Mathématiques, NSI, SES (1ère)

PROJETS ACADEMIQUES

Projet Engagement citoyen (Janvier->Mai 2021) : aide aux devoirs à l'école

Projets Python/C (Janvier/Mai 2023) : programmation jeux vidéo dans le cadre du projet de première année de l'Efrei.

Projets en BUT informatique :

- **Implémentation d'un besoin client**

Réalisation d'un jeu vidéo (en C#) en équipe de 4.

- **Comparaison d'algorithmes et structures de données (équipe de 3)**

Choisir un algorithme de tri et une structure de données adapté à une problématique, et les implémenter.

- **Exploitation d'une base de données**

Création d'une base de données (script SQL et MCD) et interrogation (requêtes SQL) sur une reconstitution historique.

- **Création d'un site web (HTML/CSS/PHP)**

Réalisation d'un site web répondant à un cahier des charges précis d'un client en suivant la méthode agile.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Juillet 2023 - Job d'été en informatique à CACEIS Bank - service juridique

Janvier/Mars 2025 - Stage à l'Institut Agro Dijon - développement d'une application Python

- Mission : Développer une application web de traitement d'un fichier Excel et générer des fiches PDF avec ces données.
- Technologies : Python, framework Shiny, CSS
- Compétences requises : rigueur autonomie, s'adapter aux différents besoins d'un client.



HUGO GAMELON

BUT INFORMATIQUE



07 83 52 20 44



hugo.gamelon@gmail.com



15 rue de la montée,
Aubigny-en-plaine 21170



25/05/2005



permis B

PROFIL

Agé de 20 ans, je suis étudiant en BUT Informatique à Dijon. Afin de mettre en pratique les compétences acquises lors de ma formation, je souhaite réaliser un stage au sein de votre entreprise.

COMPÉTENCES

Compétences personnelles

- . Esprit d'équipe
- . Attitude courtoise et professionnelle
- . Respect des règles

Compétences informatiques

- . free Pascal
- . c#
- . MySQL
- . HTML/CSS/JavaScript
- . PHP

Compétences linguistiques

- . Anglais : B1

PROJETS

- **Réalisation d'un jeu 2D à partir d'un Framework fourni**

Développement d'un jeu 2D en C# à partir d'un Framework, en équipe de quatre, avec utilisation de GitHub pour la gestion de version. Participation à la conception et au développement.

- **Réponse aux besoins d'un client**

Chaque groupe de cinq se voit attribuer un sujet et un client, joué par un professeur. Le client fournit un cahier des charges auquel le groupe doit répondre. Conception et réalisation d'une application web en HTML/CSS, JavaScript, PHP et MySQL. Le projet est divisé en quatre sprints d'une semaine chacun, avec une réunion client après chaque sprint pour présenter le travail réalisé.

- **Audit et amélioration d'un projet existant, Taskstep**

Le projet est divisé en deux phases distinctes. Tout d'abord, durant la première semaine, le groupe doit réaliser l'audit du projet Taskstep, une application de gestion de tâches. Cela représente en tout 7 rapports. Par la suite, nous avons améliorer ce projet puis nous avons réalisé des rapports d'optimisations.

Vous retrouverez de plus amples informations sur mon portfolio disponible à l'adresse suivante : <https://iutdijon.u-bourgogne.fr/mahara/view/view.php?t=ae94cabad87d30e38c07>

FORMATIONS

BUT Informatique

IUT de Dijon 3ème année

BACCALAUREAT Général

Diplômé en 2023 - Mention Bien

Lycée Saint-Joseph Dijon

Spécialité Mathématiques, Numérique et sciences de l'informatique

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Stagiaire développeur

DLM Soft | Châtenoy-en-Bresse | janvier-mars 2025

Travail dans une équipe de développeur durant 8 semaines.
L'ensemble de mes missions sont détaillés dans mon portfolio.

Saisonnier Récolte

Dijon Céréale | Longvic | été 2024 et 2025

- Travail en équipe dans un point de collecte (silo) Dijon céréales accueil des agriculteurs, gestion du stock

LOISIRS

- Passion pour le sport en général
- Pratique de sport d'équipe : football (5 ans en club), basketball (7 ans en club)
- Passionné par l'informatique
- Voyage linguistique en Angleterre, en Espagne et en Italie