
1. OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Objectifs

- Travailler en équipe
- Analyser des besoins
- Appliquer une démarche et rendre compte
- Concevoir et Développer une application
- Respecter des contraintes

Connaissances à utiliser

- Conception d'une application (UML)
- Création d'une application exploitant une base de données
- Valider et documenter une application
- Mettre au point un programme

2. CONTRAINTES PÉDAGOGIQUES

Contraintes

- Travailler en équipe
- Appliquer des normes de développement
- Utiliser un outil de gestion de versions
- Contrainte de temps : (progression sur les rendus)
- Alimenter le portefeuille de compétences
- Planifier votre travail en utilisant un logiciel de gestion de projet (PERT, GANTT)
- Documenter le travail