

PPE4 Stars'UP du 13 Novembre 2015 au 22 Avril 2016

GRILLE D'ÉVALUATION

NOMS et prénoms des candidats : C#, Web, BDD, Android

1 – _____ 4 : _____
2 - _____ 5: _____
3 : _____ 6: _____

Critères d'évaluation

Première phase : ORAL GENERAL

	Très insuffisant	Insuffisant	Bien	Très bien
Présentation du contexte + contraintes + fonctionnalités	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Justification des outils, langages utilisés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Organisation du flux des données (BDD commune avec mode déconnecté + choix des déclencheurs)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Organisation de l'équipe projet (SUIVI de la méthode AGILE : SCRUM)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NOTE :		/8		

Deuxième phase : RECETTE de chaque solution

Démonstration de votre module (Web ou C# déconnecté ou Android)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Qualité de la réalisation (les différentes fonctionnalités réalisées)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeux d'essai corrects pour la démo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Analyse critique de la solution proposée	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NOTE :		/12		

SUIVI de la méthode AGILE

Séance	1	2	3	4	5	6	7	8	9
<i>mêlée</i>									
<i>SPRINT</i> (nombre)									
<i>Livraison partielle</i>									

BONUS du SCRUM MASTER : max 2 points

Observations :

Note : /20