

PORTFOLIO PERSONNEL

Compétence	Identifiant	Critère	Utilisation
Concevoir	Concevoir l'architecture d'un système informatique complexe		
	CONCV-0	En déterminant les spécifications fonctionnelles en fonction d'un besoin utilisateur exprimé	• Projet 4 INFO : FlutterInk
	CONCV-1	En intégrant les enjeux réglementaires, d'inclusion, socio-économique, éthiques et environnementaux	
	CONCV-2	En appliquant les méthodes adaptées aux contraintes	• Projet 4 INFO : FlutterInk
	CONCV-3	En analysant les risques et en identifiant les mesures de sécurité à mettre en oeuvre	
	CONCV-4	En optimisant les performances du système en termes d'espace, de temps et d'énergie	• Powermeter logiciel
	CONCV-5	En structurant la donnée de manière à faciliter son utilisation	• Projet 4 INFO : FlutterInk
Implémenter	Implémenter un système informatique complexe		
	IMPLEM-0	En optimisant les performances du système à partir des indicateurs de qualité liés aux spécifications	
	IMPLEM-1	En utilisant les technologies de développement adaptées à l'application visée	• Projet 4 INFO : FlutterInk
	IMPLEM-2	En mettant en œuvre les méthodes de vérification les plus pertinentes	
	IMPLEM-3	En réalisant la documentation du système à des fins de maintenance et d'utilisation	• Projet 4 INFO : FlutterInk
	IMPLEM-4	En vérifiant l'adéquation du système avec les besoins et capacités des utilisateurs	• Projet 4 INFO : FlutterInk
Exploiter	Exploiter un système informatique complexe		
	EXPLT-0	En maîtrisant les risques et la qualité	
	EXPLT-1	En automatisant le déploiement en fonction de l'infrastructure et du domaine d'application visé	
	EXPLT-2	En assurant la maintenance du système informatique pendant son exploitation	
	EXPLT-3	En assurant la surveillance du système afin d'anticiper les risques	
	EXPLT-4	En intégrant les évolutions des besoins et de l'environnement	

Compétence	Identifiant	Critère	Utilisation
Conduire	Conduire un projet informatique dans un environnement coopératif		
	CONDUC - 0	En utilisant les méthodes et outils de gestion et planification de projet adéquats	• Projet 4 INFO : FlutterInk
	CONDUC - 1	En choisissant les méthodes et outils adaptés à un contexte international et multiculturel	• Projet 4 INFO : FlutterInk
	CONDUC - 2	En valorisant et protégeant des innnovations	
	CONDUC - 3	En intégrant les codes de savoir être en entreprise	• Projet 4 INFO : FlutterInk
	CONDUC - 4	En communiquant dans un groupe de travail	• Projet 4 INFO : FlutterInk
	CONDUC - 5	En contribuant à la diffusion d'une culture de veille au sein de son équipe ou de son organisation	
	CONDUC - 6	En communiquant de façon fluide, documentée et adaptée au contexte, à l'écrit et l'oral, sur les propriétés du système	• Projet 4 INFO : FlutterInk
Anticiper	Anticiper les évolutions de son domaine d'application		
	ANTICP - 0	En assurant la veille technologique et scientifique	
	ANTICP - 1	En connaissant les acteurs clés en industrie et en recherche du domaine	
	ANTICP - 2	En réfléchissant sur les impacts étiques et sociétaux des systèmes et innovations	
	ANTICP - 3	En intégrant les innovations pertinentes dans sa pratique	

Projet 4 INFO : FlutterInk

Trace : <https://gitlab.insa-rennes.fr/intuinode/flutterink>

Ce projet est un travail continu sur toute ma 4e année d'études.

Il a demandé 2 grands types de travail :

- la gestion de projet, pour produire des rapports et des soutenances
- le développement d'une application

L'étape la plus significative pour moi a été la première fois que l'application a eu une forme utilisable, après des mois de travail.

Enseignements en lien :

- Programmation Mobile
 - + Design d'interfaces graphiques pour appareils mobiles
- CPOO/CPOO2
 - + Patrons de conceptions communs

Compétences :

- Conduire : 0, 1, 3, 4, 6
- Concevoir : 0, 2, 5
- Implémenter : 1, 3, 4

Commentaires :

Difficulté à répartir la charge de travail entre les membres du groupe, un des membres travaillait nettement moins.

- **Solution :** se concerter avec les autres membres du groupe pour se répartir le travail entre nous.
- **À l'avenir :** en parler le plus vite possible avec la personne concernée. Si je suis amené à faire de la gestion de projet, c'est important à savoir gérer.

Préoccupation importante : finir toutes les fonctionnalités demandées dans les temps.

Powermeter logiciel

Afin de mettre en évidence la consommation d'énergie de nos machines, et plus particulièrement des logiciels et algorithmes qui tournent dessus, nous avons développé un watt-mètre logiciel.

Enseignements en lien :

- Green Computing
 - + Concepts derrière la mesure d'énergie logicielle (RAPL)
- LDS
 - + Programmation en Python

Compétences :

- Concevoir : 4

Commentaires :

Même une solution un peu expérimentale donne des résultats intéressants qui peuvent être développés par la suite. Expérience utile en R&D mais aussi en prototypage dans le métier d'ingénieur.

Titre

Trace :

Enseignements en lien :

Compétences :

Commentaires :