

Année 1

S2

PORT FOLIO

Schrader Steban

Pourquoi avoir choisi le BUT Informatique?

Du plus loin que je me souvienne, j'ai toujours aimé l'informatique. Je regardais souvent mon père en faire et je voyais ça comme de la magie : assembler des composants comme des Legos et, pouf, on obtient une machine capable de calculer plus vite que quiconque. À mes 8 ans, mon père me donne un vieux PC portable. Bien sûr, ma seule ambition à ce moment-là était de jouer, mais il n'était pas assez puissant. J'en ai donc profité pour apprendre à me servir d'un PC : écrire du texte sur un bloc-notes, rechercher sur internet, etc.

Le temps passe et je m'intéresse de plus en plus à l'informatique, jusqu'à devenir la personne qu'on appelle dans la famille lorsqu'on a un problème d'ordinateur (au début c'est drôle, mais par la suite ça devient lassant). À mes 16 ans, mon père et mes grands-parents m'aident et je peux enfin avoir un PC digne de ce nom, non seulement pour jouer mais aussi pour apprendre. Je me rends compte qu'avec un peu d'engagement, tout s'apprend assez facilement sur internet. J'ai commencé par le C++, mais je n'étais pas allé bien loin, juste effleuré la surface.

Au lycée, on nous propose de faire un tournoi de robotique, et c'est là que ma passion pour le code commence vraiment. Réaliser qu'en changeant quelques lignes et certaines connexions sur la carte électronique, on pouvait avoir un code mieux compilé, plus facile à comprendre et plus rapide, était fascinant.

Finalement, je choisis de rejoindre l'IUT Informatique de Montpellier car je constate sur internet que les diplômés arrivent à trouver du travail, et mieux encore, à intégrer des écoles d'ingénieurs.

Je redouble mon année à présent, l'université a accepté de me reprendre une deuxième fois et j'essaie donc du faire de mon mieux pour réussir cette seconde chance.

Quels sont vos projets pour après?

Après le BUT Info, mon objectif sera d'intégrer une école d'ingénieurs si possible. Sinon, je chercherai un emploi pour économiser suffisamment d'argent avant de créer ma propre entreprise. J'aimerais concevoir des solutions logicielles pour d'autres entreprises, puis développer mon propre produit, ce qui représente une étape supplémentaire. Malgré les défis, je reste déterminé à atteindre ces objectifs.

De quoi avez-vous besoin pour réussir?

De la discipline avant tout. Il faut être maître de soi-même. J'essaie d'améliorer ma propre discipline en m'imposant des rythmes de travail et des rappels pour ne pas être en retard sur les échéances. Je m'efforce de commencer les projets le plus tôt possible. Enfin, je tâche de ne pas subir de pression extérieure à ce qui concerne l'IUT.

Compétence: 1

Réaliser un développement d'application

Apprentissage Critiques:

• 1 & 2: Validé

Les différents aspects de l'apprentissage critique sont:

- Traduire des spécifications simples en code fonctionnel
- Utiliser les structures de base de la programmation (variables, boucles, conditionnelles, etc.)
- Appliquer des principes de base de la conception de logiciel
- Comprendre les besoins du client
- Proposer des solutions informatiques adaptées
- Concevoir une architecture logicielle simple et maintenable

Avec les différentes livrable de SAE, j'ai pu considérablement travailler sur cette partie. Je pense notamment a 421 qui a pu mettre à rude épreuve la compréhension de ce que voulaient les professeurs grâce aux explications fournies, ainsi j'ai pu proposer une solution adaptée à la demande. La SAE 421 consistait à réaliser un jeu de dé mais réadapté en informatique.

Pour maintenir une lisibilité du code nous avons fait en sorte de laisser des commentaires un peu partout ainsi que fractionner le code avec des méthodes sans pour autant qu'il ne soit trop ralenti.

```
/*
public boolean leaderVeutJouerNouveauCoup() { 2 usages  ± steban +1
    //On vérifie si le joueur leader veut rejouer un coup qu'il soit humain ou non
    if (this.iHumain)
```

```
    → //on récupère l'index du joueur leader
    leader();
    → //on récupère l'index du joueur non leader
```

• 3: Validé

Les différents aspects de l'apprentissage critique sont:

- Mettre en place des tests unitaires et d'intégration
- Analyser les résultats des tests par rapport aux exigences initiales
- Identifier et corriger les bogues et dysfonctionnements

J'ai pu faire différents tests unitaires pour les TPS afin de comprendre si le code marchait et le corriger en fonction du résultat et notamment pour les situations exceptionnelles.

```
@Test ± steban
public void test_calcul_moyenne_retourne_zero_Quand_Pas_De_Note(){
    Etudiant test = new Etudiant( nom: "test", prenom: "test", adresse: "test");
    assertEquals( expected: 0, test.calculerMoyenne());
}

@Test ± steban
public void test_calcul_moyenne_retourne_valeur_note_quand_une_seule_note(){
    Etudiant test = new Etudiant( nom: "test", prenom: "test", adresse: "test");
    Matiere matiere = new Matiere( nom: "Math", coefficient: 1);
    Note note = new Note(matiere, note: 12);

    test.noteer(note);
    assertEquals( expected: 12, test.calculerMoyenne());
}

@Test ± steban
public void test_calcul_moyenne_retourne_valeur_note_quand_une_seule_note_pour_deux_matières(){
    Etudiant test = new Etudiant( nom: "test", prenom: "test", adresse: "test");
    Matiere matiere = new Matiere( nom: "Math", coefficient: 2);
    Note note = new Note(matiere, note: 12);
```

Ce test consistait à savoir si la méthode le calcul de moyenne pondérée fonctionnait normalement.

Les tests émis par les professeurs sont eux aussi pris en compte afin d'analyser la partie de code qui bloque afin de corriger les différents problèmes qu'il pourrait y avoir

● test_arreter_enchere()	26 m
✓ test_verifier_offre_quand_pas_d_offre_et_pas_enchere_non_respecte()	2 m
✓ test_demmarrer_enchere()	
✗ test_verifierOffre_quand_il_y_a_offre_pas_enchere_non_respecte()	3 m
✓ test_verifier_offre_enchere_non_demarree()	
✗ test_verifier_offre_quand_il_y_a_offre_et_pas_enchere_non_respecte()	1 m
✗ test_ajouterOffre_quand_c_est_la_premiere_offre()	8 m

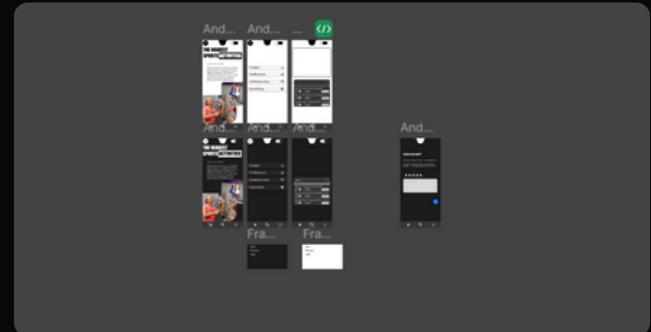
- 4: Validé

Les différents aspects de l'apprentissage critique sont:

- Concevoir une interface utilisateur intuitive et ergonomique
- Intégrer les éléments graphiques et d'interaction
- Assurer une expérience utilisateur fluide et agréable

Au cours de la dernière SAE en Communication technique j'ai pu aborder cet apprentissage critique, j'ai pu concevoir une interface utilisateur intuitive mais aussi fluide et agréable !

Cette SAE m'a permis d'intégrer beaucoup de concepts tels que l'affordance ou encore l'adaptation d'une interface par rapport aux clients



```
root = new BorderPane();
vert=new Button( text: "Vert");
rouge=new Button( text: "Rouge");
bleu=new Button( text: "Bleu");
panneau=new Pane();
label=new Label( text: "Cliquer sur une couleur");
label.setAlignment(Pos.CENTER);
bas=new HBox(vert, rouge, bleu);
bas.setAlignment(Pos.CENTER);
root.setBottom(bas);
root.setCenter(panneau);
root.setTop(label);
BorderPane.setAlignment(label, Pos.CENTER);
```

J'ai pu aussi intégrer des éléments graphiques et d'interaction à travers les différents TPs d'IHM !

Compétence: 2

Optimiser des applications

- 1: Validé

Les différents aspects de l'apprentissage critique sont:

- Décomposer un problème complexe en éléments plus simples
- Identifier les structures de données et algorithmes appropriés
- Modéliser de manière simplifiée les aspects clés du problème

Lors des différentes SAE et tp j'ai pu décomposer les méthodes en plein de sous-catégories afin de faciliter l'identification des différents algorithmes et ainsi j'ai pu plus facilement repérer les aspects problématiques.

```
private void rajouterOffre(OffreEnchere offre) { mesEncheres.add(offre); }

public static Jet jetChoisiParHumain() { no usages ± steban +1
    String choixDes;
    do {
        System.out.print("Indiquez les numéros de dés à relancer avec ou sans espace (par exemple 1 2 3 4 5 6) : ");
        choixDes = Ut.saisirChaine();
    }
    while (!chaineRelanceValide(choixDes));
    return extraireJetDepuisChaine(choixDes);
}
```

Exemple typique de décomposition de méthode.
Ici on écrit pas tout le code en une seule méthode, on essaie de faire de l'encapsulation

- 2: Validé

Les différents aspects de l'apprentissage critique sont:

- Connaître les principaux algorithmes standards (tri, recherche, etc.)
- Évaluer et comparer les performances de ces algorithmes
- Choisir l'algorithme le plus adapté en fonction des contraintes

J'ai pu accomplir des algorithmes standards lors de différents projets. J'ai pu aussi évaluer la performance des différents algorithmes et donc de choisir le meilleur algorithme en fonction de la fiabilité et de la rapidité.

```
public Paquet trierSelection() { 3 usages ± Schraders +1*
{
    boolean fini=false;
    /** position du curseur actuel */
    int pos=0;
    /**carte temporaire pour échange */
    Carte temp;
    /** creation du paquet P qui est égal au paquet this pour pouvoir */
    Paquet Pthis;
    while (fini!=true)
    {
        fini=true;
        for (int i=1;i<nbCartes;i++)
        {
            for (int j=1;j<nbCartes;j++)
            {
                if (P.pile[pos].compareTo(P.pile[j])<1)
                {
                    temp=P.pile[pos];
                    P.pile[pos]=P.pile[j];
                    P.pile[j]=temp;
                    fini=false;
                }
            }
        }
    }
}
```

J'ai aussi pu faire cette méthode qui correspond à ce que je disais plus haut

Cette méthode avait pour but de trier les carte en fonction de leur couleurs, leurs formes attitrées ainsi que leur numéro.

• 3: Validé

Les différents aspects de l'apprentissage critique sont:

- Utiliser des outils mathématiques (logique, calcul, statistiques, etc.)
- Appliquer ces outils pour résoudre des problèmes informatiques

Lors de la SAE 421 j'ai pu réaliser ces deux points dans différentes méthodes et parties de mon projet. Tout d'abord utiliser des outils mathématiques et les appliquer comme la

Par exemple j'ai pu utiliser l'algorithme de calcul de l'espérance afin de réaliser une méthode pour obtenir la meilleure espérance de points en 1 coup afin de savoir s'il faut réadapter notre stratégie.

```
public int getDistance(Sommet depart, Sommet arrivee) { 8 usages  Δ hugo+1
    Map<Sommet, Integer> distances = new HashMap<>();
    PriorityQueue<Sommet> pq = new PriorityQueue<>(Comparator.comparingInt(distances::get));
    Set<Sommet> marques = new HashSet<>();

    for (Sommet sommet : sommets)
        distances.put(sommet, Integer.MAX_VALUE);

    distances.put(depart, 0);
    pq.add(depart);

    while (!pq.isEmpty()) {
        Sommet actuel = pq.poll();

        if (actuel.equals(arrivee))
            return distances.get(actuel);

        marques.add(actuel);

        for (Sommet voisin : actuel.getVoisins()) {
            if (!marques.contains(voisin)) {
                int newDistance = distances.get(actuel) + voisin.getSurcout();

                if (newDistance < distances.get(voisin)) {
                    distances.put(voisin, newDistance);
                    pq.add(voisin);
                }
            }
        }
    }
}
```

Lors de la SAE 421 j'ai pu utiliser certaines fonction du code pour parvenir à résoudre des problèmes mathématiques complexes à mon échelle.

```
public static void score() { no usages  new *
    int [][] figures= new int[56][56];
    int [] pts= new int[56];
    int tot = 0;
    CorrectionJeu421Livrable1.genererFiguresEtPoints(figures,pts);

    double totalScore = 0;
    int[] resultat = new int[3];
    for (int i = 1; i < 7; i++) {
        for (int j = 1; j < 7; j++) {
            for (int k = 1; k < 7; k++) {
                resultat= new int[]{i,j,k};
                CorrectionJeu421Livrable1.ordonnerResultatDec(resultat);
                totalScore+=(CorrectionJeu421Livrable1.indiceFigureTabFigures[resultat,figures]);
                tot++;
            }
        }
    }
    totalScore*=(1.0/216.0);
    System.out.println(totalScore+"\n"+tot);
}
```

Le but de cette fonction était de calculer l'espérance du jeu 421. Ce qui est relativement facile à faire en code mais complexe en math. Je pense aussi notamment à la proba d'avoir 666 avec des relances

Exemple de méthode permettant de calculer la probabilité d'obtenir la figure 666 avec des relances possibles.

```
public static void lancerDes666(int lancers) { no usages  new *
    int[] resultat = new int[3]; //resultat des lancers
    boolean[] relance = new boolean[3]; //variable permettant de savoir quels dés lancer
    int count = 0; //compte
    int t; //simule un for i dans une boucle while

    for (int d = 0; d < 10; d++) {
        count=0;
        for (int i = 0; i < lancers; i++) {
            t = 0;
            boolean[] des = new boolean[]{true, true, true};
            CorrectionJeu421Livrable1.lancerDes(resultat, des);
            while ((resultat[0] != 6 || resultat[1] != 6 || resultat[2] != 6) && t < 2) { //si on a des chiffres différents que 6
                t++;
                for (int j = 0; j < resultat.length; j++) {
                    if (resultat[j] != 6)
                        relance[j] = true;
                    else if (resultat[j]==6)
                        relance[j] = false;
                }
                CorrectionJeu421Livrable1.lancerDes(resultat, relance);
            }
            if (resultat[0] == 6 && resultat[1] == 6 && resultat[2] == 6) count++;
        }
        double div = (double) count / lancers;
        System.out.println("count :" + count + "\nlancers :" + lancers + "\nfréquence: " + div);
    }
}
```

Compétence: 3

Administrer des systèmes informatique
communiquants complexes

- **1: Validé**

Les différents aspects de l'apprentissage critique sont:

- Connaître les éléments matériels (processeurs, mémoires, périphériques, etc.) et logiciels (systèmes d'exploitation, applications, etc.) qui constituent un système informatique
- Comprendre leur rôle et leurs interactions

J'ai pu travailler ces aspects de la compétence n°3 en début d'année, dans le perso je suis aussi un fan de composant matériel informatiques. Grâce à cette "avance" j'ai pu valider cette partie de la compétence assez aisément

J'ai donc réalisé le projet d'un ami en lui listant les composants ainsi que leurs spécificité en fonction de leur prix puis j'ai pu monter son ordinateur, ce fut une expérience enrichissante!



- **2: Validé**

Les différents aspects de l'apprentissage critique sont:

- Utiliser les fonctionnalités de base d'un système multitâches / multiutilisateurs :

J'ai pu développer un script qui l'année dernière m'avait beaucoup aidé, on devait laisser nos codes sur les serveurs de l'IUT pour ça j'avais fait un script qui lors du lancement du terminal me demandait si je voulait me connecter sur ma session ou celle d'un autre utilisateur que je pouvais modifier en fonction de mes envies. 's' pour se connecter à ma session et h pour celle d'un autre.

```
read -p "Voulez-vous vous connecter au serveur de l'IUT? (ENTRER O/N)" -n 1 result
if [ "$result" == "o" ] || [ "$result" == "O" ];
then
    clear
    echo ""
    read -s -p "-> Sur quelle session se connect H/S?" -n 1 result
    echo ""
    i=0
    if [ "$result" == "h" ] || [ "$result" == "H" ];
    then
        clear
        echo ""
        echo "-----"
        echo "Connexion au serveur de l'IUT"
        echo "-----"
        sshpass -p mdp ssh id@162.38.222.93 -p 6666
    fi
    if [ "$result" == "s" ] || [ "$result" == "S" ];
    then
        clear
        echo ""
        echo "-----"
        echo "Connexion au serveur de l'IUT"
        echo "-----"
        sshpass -p mdp ssh id@162.38.222.93 -p 6666
    fi
else
    clear
    echo "SYNTAXE DOMEINE NON CORRESPONDANT"
    echo "-----"
    echo "Terminal local"
    echo "-----"
fi
else
```

• 3: Validé

Les différents aspects de l'apprentissage critique sont:

- Mettre en place un système d'exploitation adapté aux besoins
- Installer et configurer les outils de développement nécessaires

J'ai pu travailler cet aspect lors de la SAE installation Ubuntu ainsi que dans des projets personnels j'ai pu gérer les différents accès des utilisateurs à un système notamment au niveau des permissions. J'ai pu aussi du coup lors de cette SAE, configurer les paramètres de l'os mais aussi du côté personnel installer les outils sur lesquels je travaille quotidiennement.

• 4: Validé

Les différents aspects de l'apprentissage critique sont:

- Configurer le poste de travail dans un réseau d'entreprises

Lors de la dernière SAE - réseau (installation services), j'ai pu configurer un poste de travail dans un réseau d'entreprise en virtualisant des conteneurs à l'aide de Docker. Ce fut une expérience très enrichissante, apprendre interconnecter différentes machine (même si virtualisées) était très intéressant.

The screenshot shows a terminal window with two main sections. The top section displays Docker logs for a PostgreSQL container named 'saeinstallationrseau'. The logs show the PostgreSQL service starting up, listening on various ports (5432, 1112, and Unix socket), and performing a checkpoint. The bottom section shows a command-line interface where the user runs 'psql' against the PostgreSQL database, listing databases and their properties.

```
saeinstallationrseau
/mnt/c/Users/steba/Documents/SAE installation réseau
View Configurations | D | C | X

saeinstallationrseau...
nginx: test
8080:80
saeinstallationrseau...
php:8.2-fpm
saeinstallationrseau...
postgres:16
8080:80
saeinstallationrseau...
php:8.2-apache
8080:80

2025-06-09 11:03:18 db_1 | PostgreSQL Database directory appears to contain a database; Skipping initialization
2025-06-09 11:03:18 db_1 | 2025-06-09 09:03:19.086 UTC [1] LOG:  starting PostgreSQL 16.8 (Debian 16.8-1.pgdg120+1) on x86_64-pc-linux-gnu, compiled by gcc (Debian 12.2.0-14) 12.2.0, 64-bit
2025-06-09 11:03:19 db_1 | 2025-06-09 09:03:19.086 UTC [1] LOG:  listening on IPv4 address "0.0.0.0", port 5432
2025-06-09 11:03:19 db_1 | 2025-06-09 09:03:19.086 UTC [1] LOG:  listening on IPv6 address "::", port 5432
2025-06-09 11:03:19 db_1 | 2025-06-09 09:03:19.093 UTC [1] LOG:  listening on Unix socket "/var/run/postgresql/.s.PGSQL.5432"
2025-06-09 11:03:19 db_1 | 2025-06-09 09:03:19.112 UTC [29] LOG:  database system was interrupted; last known up at 2025-06-06 11:38:18 UTC
2025-06-09 11:03:19 db_1 | 2025-06-09 09:03:19.462 UTC [29] LOG:  database system was not properly shut down; automatic recovery in progress
2025-06-09 11:03:19 db_1 | 2025-06-09 09:03:19.467 UTC [29] LOG:  redo starts at 0/1D7C18
2025-06-09 11:03:19 db_1 | 2025-06-09 09:03:19.474 UTC [29] LOG:  invalid record length at 0/1D76F8: expected at least 24, got 0
2025-06-09 11:03:19 db_1 | 2025-06-09 09:03:19.474 UTC [29] LOG:  redo done at 0/1D76C0 system usage: CPU: user 0.00 s, system: 0.00 s, elapsed: 0.00 s
2025-06-09 11:03:19 db_1 | 2025-06-09 09:03:19.488 UTC [27] LOG:  checkpoint starting: end-of-recovery immediate wait
2025-06-09 11:03:19 db_1 | 2025-06-09 09:03:19.508 UTC [27] LOG:  checkpoint complete: wrote 54 buffers (0.3%) 0 MB file(s) added, 0 recycled, 0 written, 0.00% sync=0.01s, total=0.03s; sync files=43, longest=0.005s, average=0.001s; distance=166 kB, estimate=166 kB; log=0/1D76F8, redo=0/1D76F8
2025-06-09 11:03:19 db_1 | 2025-06-09 09:03:19.519 UTC [1] LOG:  database system is ready to accept connections
2025-06-09 11:03:52 nginx:1 | 2025-06-09 09:03:52 [emerg] 1@: host not found in upstream "php" in /etc/nginx/conf.d/default.conf:14
2025-06-09 11:03:52 nginx:1 | 2025-06-09 09:03:52 [emerg] 1@: host not found in upstream "php" in /etc/nginx/conf.d/default.conf:14
2025-06-01 00:00:00
2025-01-01 00:00:00 xtdt with code 1

C:\Users\steba>docker exec -it saeinstallationrseau-db-1 psql -U user -d postgres
psql (16.8 (Debian 16.8-1.pgdg120+1))
Type "help" for help.

postgres=# \l
                                         List of databases
   Name    | Owner     | Encoding | Locale Provider | Collate           | Ctype            | ICU Locale | ICU Rules | Access privileges
   mydb    | user      | UTF8     | libc              | en_US.utf8        | en_US.utf8       |
   postgres | user      | UTF8     | libc              | en_US.utf8        | en_US.utf8       |
   saeinstallationrseau | user | UTF8 | libc | en_US.utf8 | en_US.utf8 | | | |
   template0 | user | UTF8 | libc | en_US.utf8 | en_US.utf8 | | | |
   template1 | user | UTF8 | libc | en_US.utf8 | en_US.utf8 | | | |
(5 rows)

postgres=#

```

Compétence: 4

Gérer des données de l'information

- 1: Validé

Les différents aspects de l'apprentissage critique sont:

- Comprendre les principes des bases de données relationnelles
- Savoir interagir avec la base de données, que ce soit directement par des requêtes ou via une application

J'ai pu expérimenter cet apprentissage critique tout au long de l'année grâce aux différents cours et TP de Base de données. Malgré tout ça reste une matière où j'éprouve des difficultés.

Espace de travail
Saisissez les instructions SQL, PL/SQL et SQL*Plus.
Select * From clients

Exécuter Charger script Enregistrer script Annuler

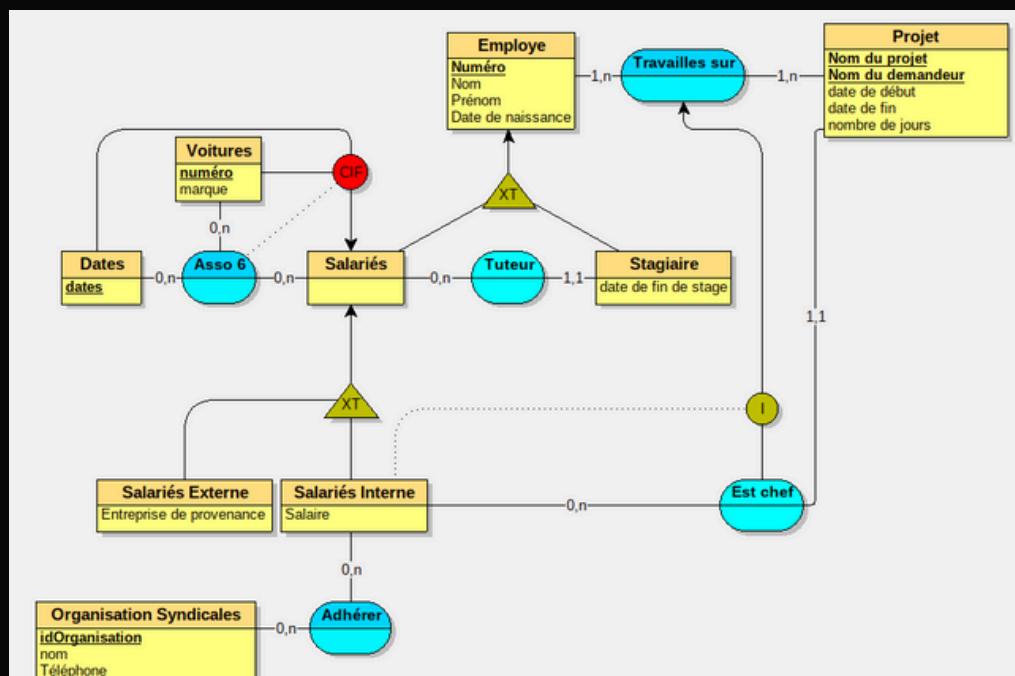
IDCLIENT	NOMCLIENT	PRENOMCLIENT	DATENAIS	VILLECLIENT
C999	Samir	Hilleku		Montpellier
c99	test	test		Montpellier
C1	Zébrousse	Agathe	15/08/02	Montpellier
C2	Zébrousse	Mélanie	14/07/68	Béziers
C3	Teneur	Alain	01/11/75	Montpellier
C4	Teneur	Alex	25/12/03	Paris
C5	Tare	Guy	01/05/00	Paris
C6	Bricot	Judas	25/12/95	Palavas
C7	Stico	Judas	08/05/95	Montpellier
C8	Nemard	Jean	14/02/22	La Grande Motte
C9	Ouzy	Jacques	01/01/02	Toulouse
C10	Nemard	Jean	11/11/72	Palavas
C11	Micoton	Myléne	09/03/94	Nîmes

- 2: Validé

Les différents aspects de l'apprentissage critique sont:

- Concevoir des visualisations adaptées pour représenter les données
- Choisir les outils et techniques de visualisation les plus appropriés

Lors de la dernière SAE j'ai pu grandement expérimenter cette partie mais aussi tout au long de l'année grâce aux différents tp. La plupart de la visualisation que j'ai pu faire a été faite sous looping.

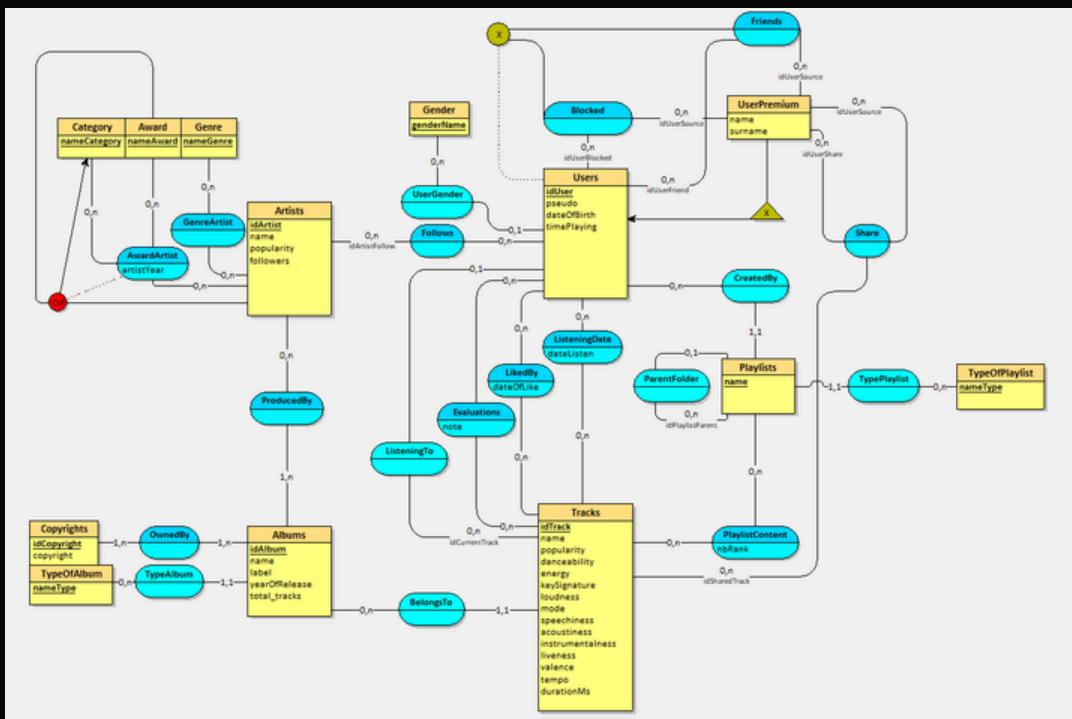


• 3: Validé

Les différents aspects de l'apprentissage critique sont:

- Analyser les besoins en données
- Modéliser une base de données relationnelle correspondante
- Implémenter cette base de données

Encore une fois lors de la dernière SAE de BD, j'ai pu modéliser une base de donnée puis la concevoir grâce aux explications qui ont été fournies. C'est la partie que je préfère dans une base de donnée la créer reste toujours plus amusant à faire que les requêtes.



Compétence: 5

Conduire un projet

• 1: Validé

Les différents aspects de l'apprentissage critique sont:

- Comprendre et analyser les attentes et objectifs des différentes parties prenantes du projet
- Identifier les besoins métiers des clients et des utilisateurs

Lors de la SAE escape game du semestre 1, j'ai pu utiliser ces différentes compétences, avec différents échanges avec l'autre groupe afin de savoir ce qu'ils souhaitaient vraiment.

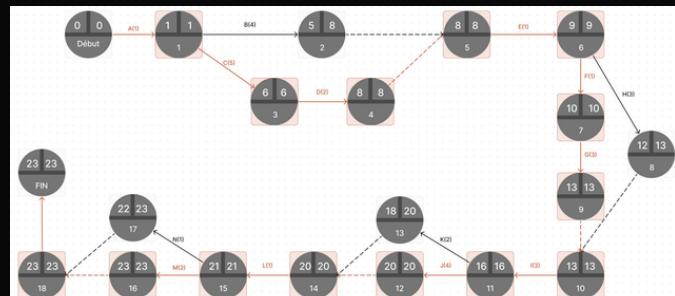
09:19 LeBambou Salut,
Cet aprem on vous montrera un peu le site qu'on a fait, si jamais il y a quoi que ce soit qui ne vas pas dire le nous et on le modifiera
10:49 Rachad2 Ça marche pas de soucis
18:20 LeBambou tenez alors il est pas fini du tout mais c'est pour vous montrer un peu la bail, si vous voulez qu'on change des trucs on peut!
https://webinfo.iutmnp.univ-montp2.fr/~schraders/Dev_Web_SAE1.05/Index.html
18:27 LeBambou sachant que les couleurs des articles ça va dégager btw
19:11 LeBambou vous avez un feeback?
19:16 Rachad2 je pense que c'est clean hein
19:20 LeBambou merci, si il y a quoi que ce soit on le change (modifié)

• 2: Validé

Les différents aspects de l'apprentissage critique sont:

- Sélectionner et utiliser les outils adaptés pour piloter et suivre un projet (planification, suivi, communication, etc.)
- Appliquer des méthodes de gestion de projet classiques ou agiles

J'ai pu travailler sur la planification de projet et le suivi a l'aide de diagrammes comme Gantt ou même PERT.



Pour ce qui est de la gestion de projet agile, elle n'a pas encore été abordée

• 3: Validé

Les différents aspects de l'apprentissage critique sont:

- Connaître les rôles et responsabilités des différents acteurs impliqués dans un projet
- Comprendre les étapes clés du cycle de développement d'un projet informatique

J'ai pu appliquer ces différents aspects lors de toutes nos SAE, connaître les points forts de chacun de nos coéquipiers mais aussi leurs disponibilités est très important afin de conduire un projet informatique au mieux !



Enfin comprendre les différentes étapes l'est aussi afin de se situer au mieux dans le projet, quand on parle de ça je pense notamment aux SAE de dev qui sont souvent assez lourdes et importantes à compartimenter. Mais aussi et surtout la SAE qu'on a pu faire a propos de l'organisation d'un évènement.

21:50 **seigneurFouleyley** Logistique & préparation matérielle
→ Réserver le lieu, commander et installer le matériel, gérer les assurances et la sécurité.
(Tâches : A, B, C, D, E, F, G)

Développement & technologie
→ Développer les logiciels, configurer les serveurs, tester les expériences VR/AR et déployer les plateformes cloud.
(Tâches : H, I, J, K)

Communication & marketing
→ Lancer la communication, créer les supports visuels, gérer les sponsors et imprimer les goodies/billets.
(Tâches : L, M, N, O, P)

Organisation des équipes & sécurité
→ Recruter le personnel, répartir les rôles, former les équipes, installer les dispositifs sanitaires et mettre en place les procédures d'urgence.
(Tâches : Q, R, S, T, U, V)

Jour J & coordination finale
→ Installer les expériences, valider l'ensemble, briefer les équipes, faire une répétition générale, puis ouvrir l'événement.
(Tâches : W, X, Y, Z)

Compétence: 6

Collaborer au sein d'une équipe informatique

- 1: Validé

Les différents aspects de l'apprentissage critique sont:

- Comprendre les différents éléments qui composent l'environnement numérique (technologies, acteurs, tendances, etc.)
- Saisir les enjeux et les contraintes de cet écosystème

Bien comprendre l'écosystème avec lequel on travaille est très important et c'est pour cela que tout le monde au sein d'un projet devrait utiliser les mêmes outils afin de faciliter le travail de tous.

C'est pourquoi à l'IUT on nous a appris à coder sous linux et avec le même IDE pour tout le monde comme Intelij, ou encore nous apprendre à coder sous une base sql sous oracle isql plus

- 2: Validé

Les différents aspects de l'apprentissage critique sont:

- Identifier les compétences techniques, méthodologiques et comportementales nécessaires dans les différents domaines de l'informatique

Lors de la SAE qui consistait à contacter un professionnel du milieu de l'informatique beaucoup de chose se retrouvent dans cet apprentissage critique. Chacun à son propre chemin, il n'y a pas de chemins unique. Malgré tout on constatera que chacun des professionnels ayant été interviewé ont tous une méthode de travail qui est propre à l'entreprise ainsi que leur méthode. Par exemple certains vont avoir tendance à faire plutôt du travail à distance que l'inverse mais par contre il devront être connectés sur le réseau d'entreprise à certaines heures.

- 3: Validé

Les différents aspects de l'apprentissage critique sont:

- Comprendre l'organisation et la complémentarité des rôles au sein d'une équipe informatique diversifiée

J'ai pu observer cet aspect lors des SAE, quand quelqu'un aime une partie d'un travail je lui ai toujours laissé car je savais pertinemment qu'il allait être beaucoup plus productif dans la catégorie qu'il a choisie que quelque part d'autre. La complémentarité des rôles au sein d'une équipe est très importante et si elle est bien gérée l'efficacité peut être augmentée de manière significative

- 4: Validé

Les différents aspects de l'apprentissage critique sont:

- Développer les aptitudes de communication, de collaboration et de coordination au sein de l'équipe

Lors des SAE j'ai pu développer mes aptitudes de communication et de collaboration avec mon équipe. S'organiser est très important et je pense que communiquer l'est tout autant pour bien se répartir les tâches