

Référence bloc deINFCDL2INFCDL2						
Nom bloc de Concevoir une application informatique compétences :						
Promotion :	DI 22	Dat	e :	08/02/	2023	
			Co	2		
	Nom-Prénom		ote ective	Note individuelle		Note* finale
Candidat 1						
Candidat 2						
Candidat 3						
Candidat 4						
Candidat 5						
Candidat 6						
	B : Acquis : les objectifs définis sont C : Non acquis : les objectifs définis D : Non acquis : les objectifs définis	ne sont pas atte	eints - é	écarts maje	urs constate	és
			9	Signature?		
Evaluateur 1						
Evaluateur 2						
Evaluateur 3						
Commentaires :						



NOTATION DU TRAVAIL COLLECTIF

Thèmes	Critères	Points à attribuer	Points obtenus	Commentaires/Argumentations
Général	De manière générale, le groupe a su s'approprier le besoin et répondre le plus largemement possible (ou à minima, à su prioriser les tâches à réaliser).	4		
Général	De manière générale, le groupe a su transposer ses algorithmes en code source (basé sur un langage de programmation sélectionné)	2		
Général	Mettre en place une architecture et un environnement adapté au projet loT	3		
ІоТ	Récupérer le matériel et l'assembler, le tester	3		
IoT / API	Faire communiquer l'IoT et son programme via une API	3		
API	Le code l'API est propre et structuré	1		
BDD	La base de données est modélisée en fonction de la formalisation du besoin (cahier des charges)	2		
CODE	Le programme permet de collecter les données en vue de les stocker dans une base de données	3		
SQL	Les requêtes SQL sont toutes présentes	3		
SQL	Les requêtes SQL sont propres et bien structurées	1		
IHM	Maitriser les concepts essentiels d'une IHM	4		
SQL / CODE	Les données collectées préalablement sont restituées et affichées sur une interface web	3		
Général	Le code source est versionné	2		
	Total :	34		Note (lettre) collective :

Conversion lettre	De 27 à 34	De 20 à 26,99	De 14 à 19,99	De 0 à 13,99
Conversion lettre	= A	= B	= C	= D



NOTATION INDIVIDUELLE					
n lettre	l		<u> </u>		
	l		<u>.</u>		
1		1			
Critères	Points à attribuer	Points obtenus	Commentaires/Argumentations		
Participation individuelle et efficacité					
Maîtrise des outils					
Réaction face à un imprévu					
Animation, prise en compte de l'auditoire					
Les réponses aux questions sont argumentées et justifiées					
Total :			Note (lettre) individuelle :		
		l			
Critères	Points à attribuer	Points obtenus	Commentaires/Argumentations		
	2				
	3				
	4				
	2				
	1				
Total:	12		Note (lettre) individuelle :		
]			
Critères	Points à attribuer	Points obtenus	Commentaires/Argumentations		
	2				
	Critères Participation individuelle et efficacité Maîtrise des outils Réaction face à un imprévu Animation, prise en compte de l'auditoire Les réponses aux questions sont argumentées et justifiées Total : Total :	Critères Points à attribuer Participation individuelle et efficacité Maîtrise des outils Réaction face à un imprévu Animation, prise en compte de l'auditoire Les réponses aux questions sont argumentées et justifiées Total: Critères Points à attribuer 2 3 4 2 1 Total: 12 Critères Points à attribuer	Critères Points à attribuer Participation individuelle et efficacité Maîtrise des outils Réaction face à un imprévu Animation, prise en compte de l'auditoire Les réponses aux questions sont argumentées et justifiées Total: Critères Points à attribuer 2 3 4 2 1 Total: Points à attribuer 12 Critères Points à attribuer 12		

CAMPUS D'ENSEIGNE ET DE FORM	MENT SUPÉRIEUR ATION PROFESSIONNELLE		G	rille d'évaluation
		3		Projet collaborati
		4		
		2		
		1		
	Total :	12	Note (lettre) individuelle :	

Conversion lettre	De 10 à 12	De 7 à 9,99	De 5 à 6,99	De 0 à 4,99
Conversion lettre	= A	= B	= C	= D

Candidat 4				
Thèmes	Critères	Points à attribuer	Points obtenus	Commentaires/Argumentations
		2		
		3		
		4		
		2		
		1		
	Total :	12		Note (lettre) individuelle :

Candidat 5				
Thèmes	Critères	Points à attribuer	Points obtenus	Commentaires/Argumentations
		2		
		3		
		4		
		2		
		1		
	Total :	12		Note (lettre) individuelle :

Candidat 6				
Thèmes	Critères	Points à attribuer	Points obtenus	Commentaires/Argumentations
		2		
		3		
		4		
		2		

