ODOMO

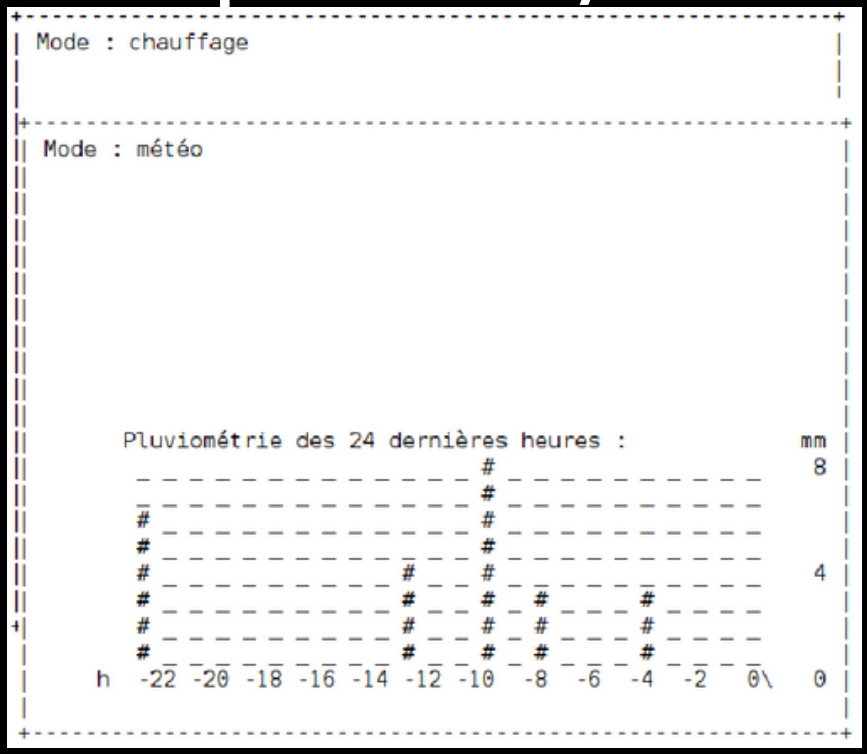
Objectifs

Programmer une centrale météo

Produire un document de conception :

- Choix algorithmique
- Portfolio

Exemple Livrable / Livré :



Méthodes - Outils

Langage Java

Logiciel Netbeans

Réflexion en amont du code

(compréhension, réalisation)

Compétences

Organisation

Lecture, compréhension de code

Créativité

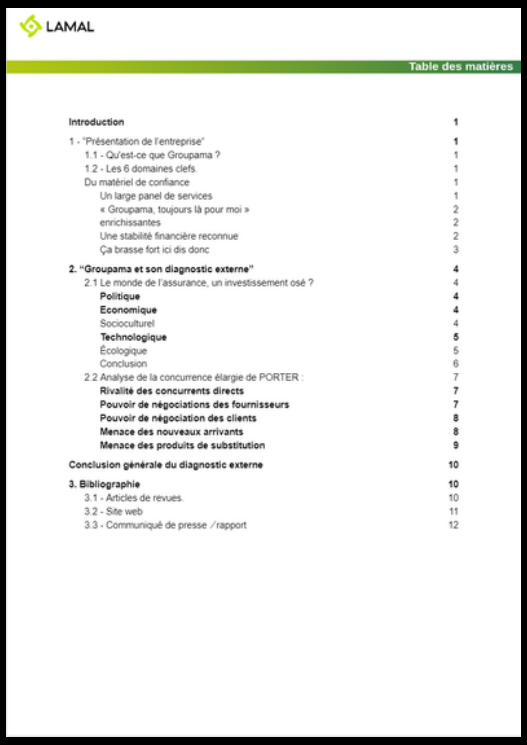
Developpement (à partir du code déjà existant)

Gestion

Objectifs

Faire l'analyse macro-économique
d'une entreprise et rendre un rapport

Exemple Livrable / Livré :



LAMAL

Table des matières

Introduction 1

1 - "Présentation de l'entreprise" 1
- 1.1 - Qu'est-ce que Groupama ? 1
- 1.2 - Les 6 domaines clefs. 1
- Du matériel de confiance 1
  - Un large panel de services 1
  - « Groupama, toujours là pour moi » 2
  - enrichissantes 2
  - Une stabilité financière reconnue 2
  - Ça brasse fort ici dis donc 3

2. "Groupama et son diagnostic externe" 4
- 2.1 Le monde de l'assurance, un investissement osé ? 4
  - **Politique** 4
  - **Economique** 4
  - Sociocultureel 4
  - **Technologique** 5
  - Écologique 5
  - Conclusion 6
- 2.2 Analyse de la concurrence élargie de PORTER : 7
  - **Rivalité des concurrents directs** 7
  - **Pouvoir de négociations des fournisseurs** 7
  - **Pouvoir de négociation des clients** 8
  - **Menace des nouveaux arrivants** 8
  - **Menace des produits de substitution** 9

Conclusion générale du diagnostic externe 10

3. Bibliographie 10
- 3.1 - Articles de revues. 10
- 3.2 - Site web 11
- 3.3 - Communiqué de presse / rapport 12

Méthodes - Outils

Doc, Gantt
Travaille d'équipe
Base de donnée de l'IUT
(recherche documentaire)

Compétences

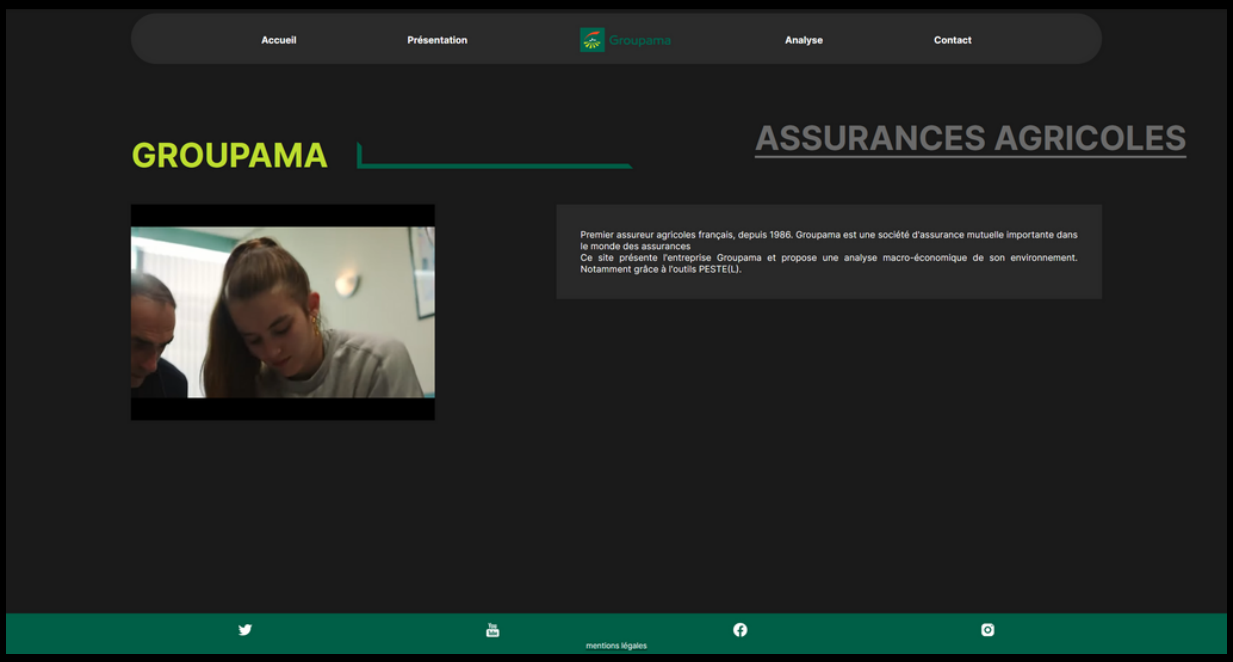
Organisation
Collaboration
Rédaction d'un rapport d'analyse
Recherche documentaire avancée

WEB

Objectifs

Créer un site web présentant l'analyse
macro-économique d'une entreprise

Exemple Livrable / Livré :



Méthodes - Outils

Langage HTML5/CSS
Logiciel VSCode
Travaille d'équipe

Compétences

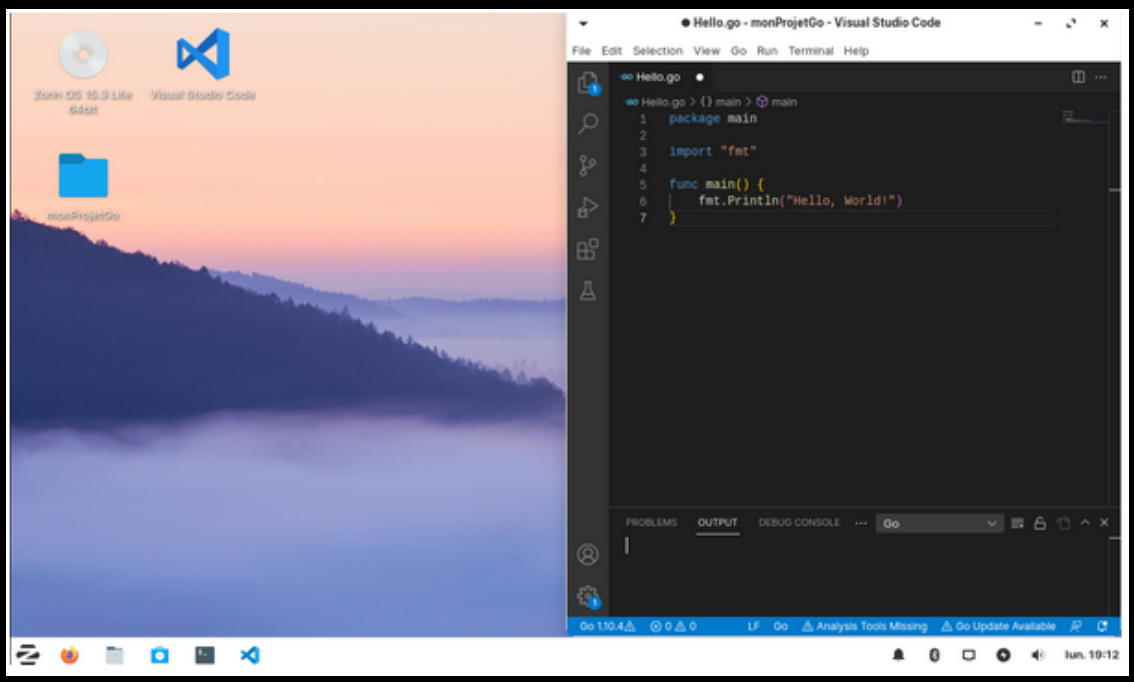
Organisation
Créativité
Collaboration
UX Design / Ergonomie

Installation de poste

Objectifs

- Installer un poste sur une machine virtuelle avec un OS de notre choix
- Rendre un rapport

Exemple Livrable / Livré :



Méthodes - Outils

VM ware
ZorinOS
Travail en duo
GO lang
Bash (Linux)

Compétences

Maîtrise du Bash (Linux)
Collaboration
Rédaction d'un rapport
Recherche / Choix logiciel

Biosphère

Objectifs

- Coder les règles d'un jeu de plateau (nouvelles règles publiées chaque semaine)
- Coder une IA pour gagner un tournoi

Exemple Livrable / Livré :

```
Plateau initial :
   A   B   C   D   E   F   G   H   I   J   K   L   M   N
 +---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
a|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |BR9|
 +---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
b|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
 +---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
c|   |   |   |   |   |   |   |DB4|   |   |TB3|   |   |   |
 +---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
d|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
 +---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
e|   |TR6|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
 +---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
f|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
 +---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
g|   |   |HR4|   |   |PB2|   |   |   |   |   |   |   |   |
 +---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
h|   |   |   |   |HB4|   |   |   |TB6|   |   |   |   |   |
 +---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
i|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
 +---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
j|   |   |   |   |BB9|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
 +---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
k|   |   |   |   |HB5|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
 +---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
l|   |   |   |   |   |   |DR4|   |TR3|   |   |   |   |   |
 +---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
m|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
 +---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
n|   |   |   |PR2|   |   |   |   |   |   |   |HR5|   |   |
 +---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
```

```
Les 2 joueurs :
  Joueur n° 1 :
    rouge
    « Intelligence artificielle » Tacheron
    Perdant
    Vitalité sur le plateau final : 22
    Nombre de points : -6
  Joueur n° 2 :
    bleu
    abourlard
    Gagnant
    Vitalité sur le plateau final : 68
    Nombre de points : 86
```

Méthodes - Outils

Langage Java
Logiciel Netbeans
Travail en duo

Compétences

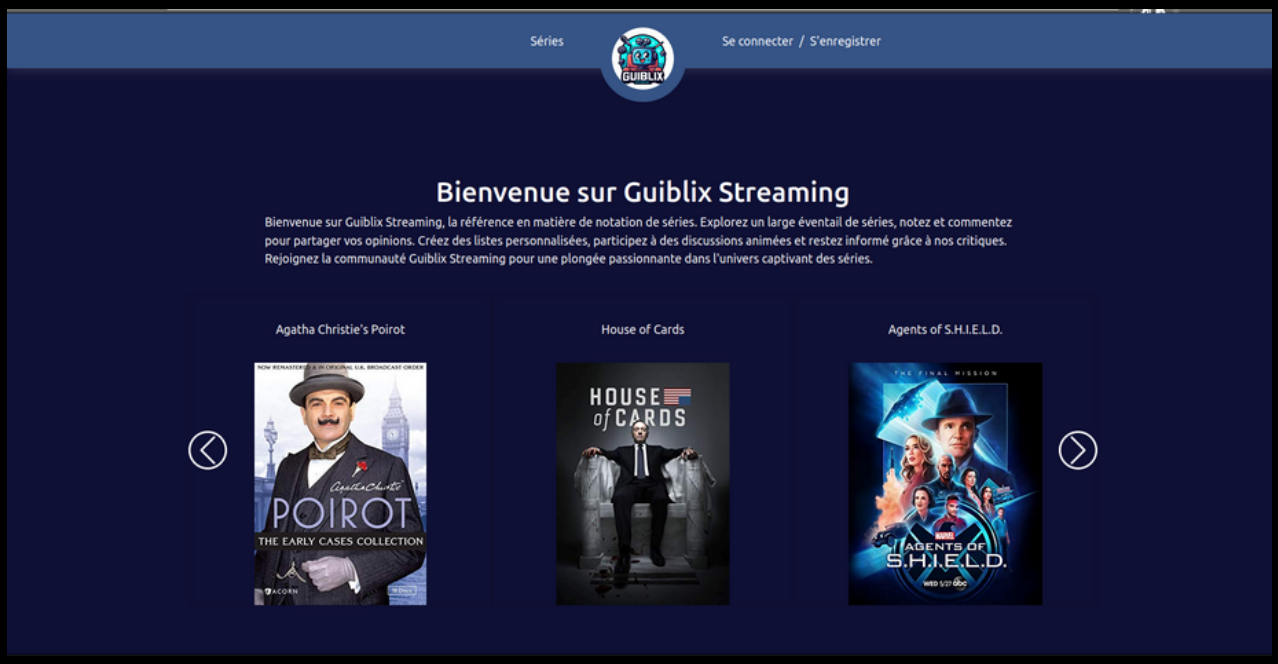
Recherche algorithmique
Collaboration
Rédaction d'un rapport
Développement (à partir d'un code déjà existant)

Guiblix

Objectifs

Créer un site web de séries

Exemple Livrable / Livré :



Méthodes - Outils

Langage php
Logiciel VsCode
Travail en équipe
Symfony
Scrum
Git

Compétences

Recherche algorithmique
Collaboration
Gestion d'équipe
Développement from Scratch