Lien numéro 1 erreur du prof

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/30714/>

vrai lien de notre titre professionnel

https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/36463/

////////////////////////////////////////////////////////////////////

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Formaliser, identifier les résultats attendus.

-Par exemple : UML  
Respecter des contraintes, les recommandations qualité de la norme en vigueur pour l’architecture des logiciels.

Respecter les nomenclatures et les normes des codes, respecter des MVC, etc  
Anticiper les évolutions.

-Anticiper les évolutions de languages sur son code et ses choix  
Qualifier les risques.

-voir les risques exemple si on tombe malade, si l ordi lache etc,

-Voir Qualité ISO9001, ISO20000, risque ISO31000  
Respecter une norme de présentation des écrans et documents de sortie.

-respecter normes et convention de représentation des données en web. Souvent lié au domaine.

Le standard des fichiers qu’on va rendre, la couleur des pdfs, tant de marge, le titre de l’entreprise en bas de page, etc…  
Concevoir des programmes avec une orientation objets.

- UML, usecase, etc  
Garantir un accès sécurisé aux données.

- ISO 27001, appliquer ISO270001, quels methode de securisation de système de données  
Livrer du logiciel déverminé et conforme aux attentes.(logiciel qui marche)

- Les logiciels couvrent les attentes et sont tester pour que sa fonctione  
Clôturer une mission.

-rapport de production auprès du client, clôturer le compte client si besoin, archivage des documents et des productions, faire de versionning etc.  
Formaliser des processus, les règles de gestion et d’organisation des données de l’entreprise.

- respect de la RGBD, savoir d’où vient les données, ou elles viennt, ou elles partent, ou elles sont traités.

Faire un document qui explique tout ca.  
Concevoir des éléments logiciels réutilisables.

-Ecrire un programme récupérable par les autres grâce aux commentaires

Réfléchir en amont sur comment créer son composant pour le réutilisé ailleurs  
Produire du logiciel en équipe.

-Etre capable de se confronté à un rôle, prendre le rôle et les responsabilités associées.

Être capable si besoin de distribuer des rôles. Savoir dire lorsque l’on sera en retard.  
  
Remonter les alertes au(x) décideur(s).

- Remonter les problèmes qui arrive aux décideurs, de préférence avant d’être bloqué.  
Estimer des délais.

- Être capable de estimer son temps de travail, le temps de travail en homme /jour  
Concevoir une solution logicielle.

- Concevoir l’aspect front, back, coté BDD etc.

Anticiper des répercussions

- Être capable de voir en amont les problèmes et de les remontés au supérieur  
Encapsuler des solutions logicielles spécifiques dans des services logiciels génériques.

- Développer des interfaces spécifiques afin qu’elles puissent être utilisés ailleurs  
Produire du logiciel générique réutilisable et partageable.

- Appeler majoritairement du code source libre de droit pour pouvoir le réutiliser sur d’autres projets

Intégrer des éléments logiciels hétérogènes et produire des exécutables livrables.

- Rassembler des technologies et langages et être capable de les rassembler pour en faire un code fonctionnel   
Modifier un algorithme sans générer de dysfonctionnements.

- savoir modifier du code sans perte de fonctionnalité ni régression

Contrôler des délais. Identifier ce qui est attendu

-Savoir se tenir aux délais imposés ou tenir les délais imposés à d’autres.

////////////////////////////////////////////////////////

BLOC DE COMPÉTENCE

Adapter l’environnement d’exécution, échanger des données entre logiciels =

Programmer des scripts système.

- Réaliser un script  
Automatiser des traitements.

-Automatiser par exemple un emploi du temps, automatiser quelques choses qui serait habituellement fait par un humain  
Réaliser des échanges de données informatisés (EDI)

-Gérer de la cryptographie, du chiffrement, constituer des bdd, savoir les interroger, gérer les droits de la bdd, etc

Réaliser des applications logicielles

Encapsuler des solutions logicielles spécifiques dans des services logiciels génériques.

Produire du logiciel générique réutilisable et partageable.

Intégrer des éléments logiciels hétérogènes et produire des exécutables livrables.

Modifier un algorithme sans générer de dysfonctionnements.

Contrôler des délais.

Qualité et sécurisation du code réalisé

Communiquer avec les acteurs du projet

Audit, conception, méthode de projet