

SAE Atelier de développement d'application web Semestre 4

L'objectif de la SAE est de développer une application web et mobile se composant

- d'un backend gérant des données et proposant des services accessibles pour certains via une interface HTML et pour d'autres via une api retournant des données au format JSON. Le backend est dockerisé.
- d'une application web construite en javascript, consommant les données JSON proposées par l'api, et permettant de consulter et naviguer dans les données,
- d'une application mobile construite en flutter, consommant les données JSON proposées par l'api, et permettant de consulter et naviguer dans les données.

Cette SAE permet de mettre en application des connaissances et des techniques issues de la virtualisation, de l'architecture, de la gestion de données, de la programmation web, de la programmation mobile.

Organisation du travail

La SAE se déroule sur les semaines 23 et 24 et plus précisément du jeudi 5 juin (démarrage à 9h) au samedi 14 juin (rendu final à 14h).

Sur un thème de travail commun, 3 sujets à développer sont proposés :

- Un sujet « architecture-virtualisation » : développer un backend dockérisé
- Un sujet « développement web javascript » : développer une webapp javascript,
- Un sujet « développement mobile » : développer une appli mobile en flutter

Il est prévu 35h de travail sur la SAE, qui sont placées à l'emploi du temps. Les trois sujets sont prévus pour nécessiter environ le même temps de travail chacun, soit environ 12h. La répartition et l'organisation du temps de travail est à la charge de chaque groupe

L'ensemble des travaux est à réaliser par groupes de 4 étudiants.e.s. Tous les rendus sont à faire par groupe.

Les travaux se déroulent à l'IUT dans les salles 501 et 505 indiquées à l'EDT. La présence des enseignants sur les différentes séances est également renseignée dans cet EDT.

Évaluation et rendus attendus

La SAE donne lieu à 3 notes :

- Une note « développement/déploiement backend »
- Une note « développement frontend/JS »
- Une note « développement mobile »

Ces 3 notes sont utilisées dans les 6 UE du semestre en utilisant les coefficients suivants :

Épreuve	UE41	UE42	UE33	UE44	UE45	UE46
backend	1	1	1	1	1	1
frontend	1	1	1	0	1	1
mobile	1	1	1	0	1	1

Chaque note se compose de deux parties :

- Une partie « travail en groupe »
- Une partie « évaluation individuelle ».

La partie « travail en groupe » est basée sur le travail réalisé et rendu par chaque groupe et sur une démonstration. Elle est commune pour tous les membres du groupe. La partie « évaluation individuelle » vient compléter cette note, elle est attribuée sur **une évaluation individuelle écrite portant sur chacun des trois sujets**.

Le détail des rendus attendus (contenu, mode de rendu, date de rendu) est précisé dans chaque sujet. Les critères d'évaluation pour chaque rendu sont également indiqués dans chaque sujet.

Contraintes, consignes générales, planning général

Il est impératif de respecter les consignes et contraintes suivantes :

- Travail par **groupes de 4**, ou 5 si nécessaire,
- Groupes identiques pour tous les sujets,
- Respect strict des dates de rendus annoncées,
- Utilisation **obligatoire** d'un dépôt git (github, gitlab, bitbucket ...) pour le partage et le rendu des documents (code, dossiers ...),
- Application finale **installée et accessible sur le serveur docketu.iutnc.univ-lorraine.fr**.

Planning et déroulement

- Démarrage : jeudi 5 juin 2025, 9h, salle 505
- Fin des travaux, dépôt des projets : samedi 14 juin, 12h
- Démonstrations des projets : vendredi 13 juin, 8h30-12h30
- Évaluations individuelles écrites : mercredi 18 juin 2025, 14h-16h

Démonstrations

Les projets feront l'objet d'une démonstration par groupes le vendredi 13 juin à partir de 8h30. Un planning sera établi. Chaque groupe disposera d'un créneau de 30mn, questions comprises. La présentation de chaque groupe devra être organisée de la façon suivante :

- Présentation des fonctionnalités réalisées : **3 diapos maximum**
- Démonstration des applications interactives : **10mn maximum**.

Les remarques qui vous seront faites lors de cette démonstration devront être prise en compte dans le rendu final.

Les démonstrations doivent être préparées. Le jeu de données créé à l'avance dans la base doit être significatif.