

Département informatique

PORTFOLIO BUT

Romain HARLAUT

Année 2024-2025

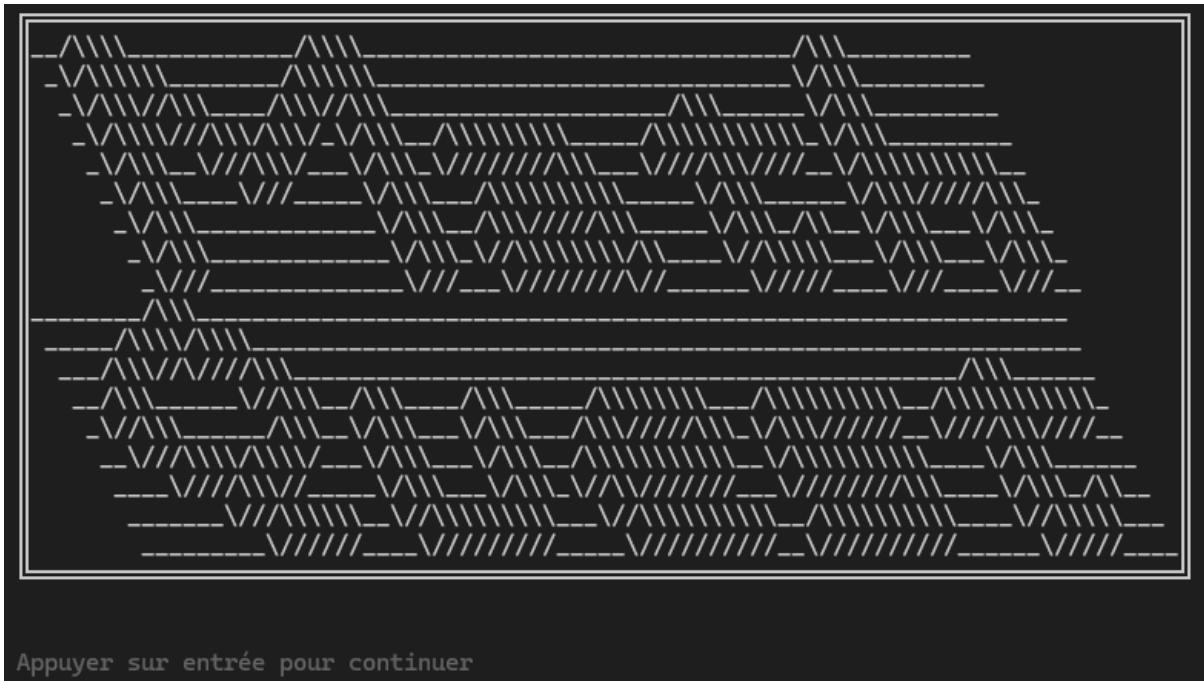
SOMMAIRE

Saé 1.02 : Jeu ludo-pédagogique	3
Saé 1.03 + 2.03 : Installation d'une machine virtuelle	5
Saé 1.04 + 2.04 : Introduction aux bases de données	7
Saé 1.05-1.06 : Plateforme de covoiturage en ligne	9
Saé 2.02 : Exploration algorithmique	11
Saé 2.05 : Gestion de projet	13
Saé 2.06 : Travail en équipe	15

Saé 1.02 : Jeu ludo-pédagogique

Présentation du projet

- Visuel attractif avec une légende obligatoire, agréable à l'œil et en rapport avec le projet



(écran de démarrage du jeu)

- Résumé du projet ou objectif principal en 10 lignes :

MathQuest est un jeu éducatif mêlant aventure et calcul mental. Le joueur évolue sur une carte et affronte des ennemis en résolvant des opérations mathématiques (addition, soustraction, multiplication, équation). L'objectif est de vaincre un boss principal (et éventuellement un boss annexe) pour terminer la partie. Le jeu s'arrête lorsque le joueur perd un combat où bat le boss. Le joueur peut sauvegarder son personnage pour conserver ses statistiques.

Le projet mobilise des compétences en logique algorithmique et dans l'utilisation de fichiers pour la sauvegarde. Ce jeu vise à renforcer les compétences en mathématiques de manière ludique. Il peut être utilisé à des fins pédagogiques ou de divertissement.

- Compétences techniques et savoir-faire informatiques visées par le projet :**
 - comprendre la différence entre variable local et global,
 - utilisation de classe
 - découper une fonction en plusieurs sous-fonctions
 - utilisation de données externe
- Savoir -être requis :**
 - Capacité à collaborer efficacement en binôme

-Réactivité face aux difficultés techniques

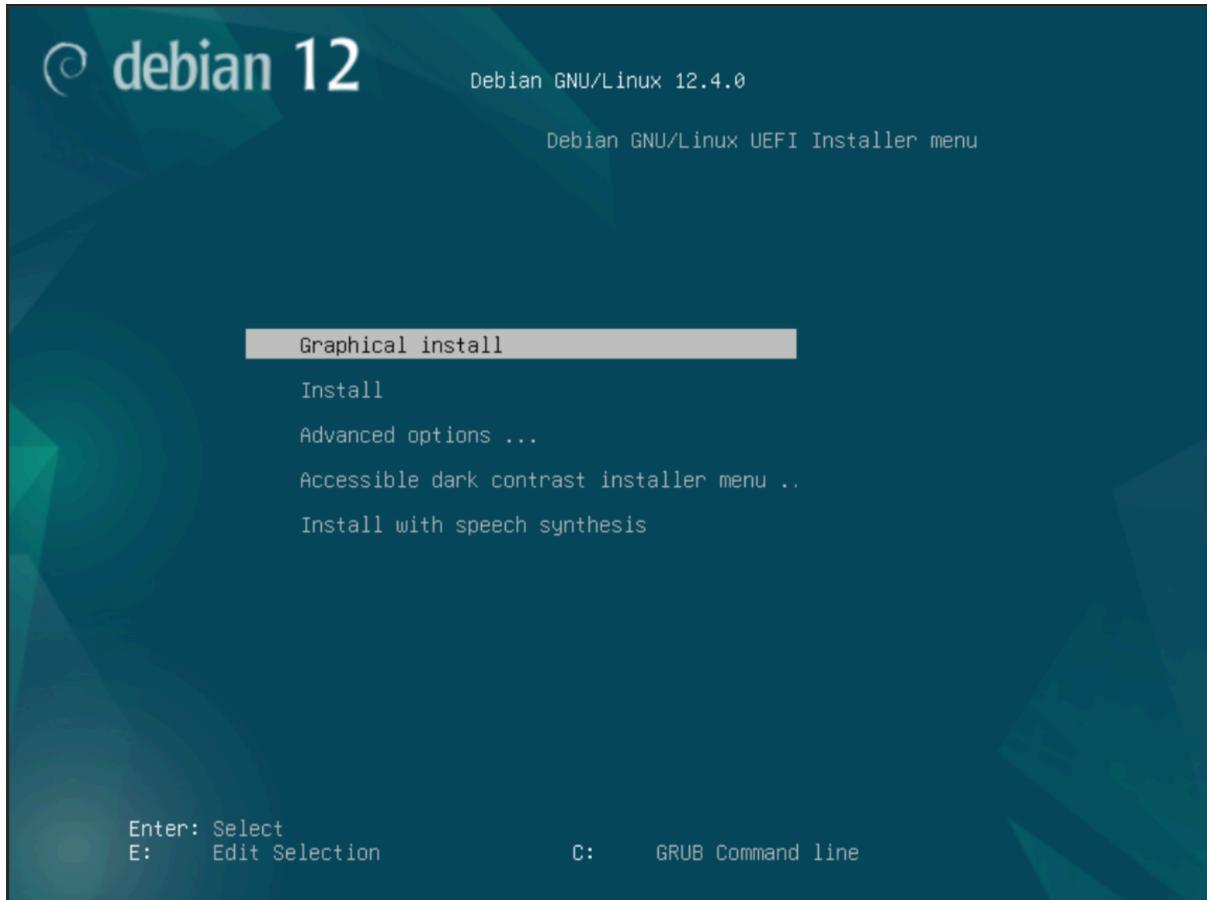
- **Savoir-faire autres qu'informatique :**
 - Répartition équitable des tâches
 - Communication et entraide pour fusionner les travaux
- **Livrables liés à l'informatique :**

<https://gitlab.univ-lille.fr/romain.harlaut.etu/sae-1.02.git>
- **Livrables différents du domaine de l'informatique :**

Saé 1.03 + 2.03 : Installation d'une machine virtuelle

Présentation du projet

- Visuel attractif avec une légende obligatoire, agréable à l'œil et en rapport avec le projet



(écran d'installation de debian 12)

- Résumé du projet ou objectif principal en 10 lignes :

Ce projet avait pour objectif de nous initier à l'installation, la configuration et la gestion d'un poste sous Debian à travers l'utilisation d'une machine virtuelle.

Pour la SAE 1.03, nous avons appris à installer Debian 12 sur VirtualBox, à paramétriser les utilisateurs et à comprendre les premières commandes du système. Ce travail a posé les bases de la compréhension d'un système d'exploitation Linux et de son fonctionnement global.

Dans la SAE 2.03, notre projet consistait à approfondir la découverte de l'environnement Debian, avec un objectif plus ciblé : apprendre à installer un service réseau. Nous avons d'abord installé une machine virtuelle Debian 12, puis découvert le langage Markdown pour rédiger notre rapport de manière structurée. Nous avons également mis en place un environnement Git afin de gérer notre travail de groupe efficacement. Ce projet a mobilisé des compétences en administration système, en rédaction technique, et en gestion de projet

collaboratif, tout en nécessitant des connaissances en Unix pour réussir les exercices techniques proposés.

- **Compétences techniques et savoir-faire informatiques visées par le projet :**
 - Installation et configuration d'un système d'exploitation (Windows, Linux, etc.).
 - Gestion des droits et des utilisateurs.
 - Connaissance en système
 - Rédaction en Markdown
- **Savoir -être requis :**
 - Gestion du temps et respect des délais.
 - Autonomie et persévérance face aux défis techniques.
 - La patience
 - La réflexion
- **Savoir-faire autres qu'informatique :**
 - La communication
- **Livrables liés à l'informatique :**
<https://gitlab.univ-lille.fr/romain.harlaut.etu/sae2.03.git>
- **Livrables différents du domaine de l'informatique :**

Saé 1.04 + 2.04 : Introduction aux bases de données

Présentation du projet

- Visuel attractif avec une légende obligatoire, agréable à l'œil et en rapport avec le projet

event	repartition_nb_medaillles
Athletics Men's 3,000 metres Steeplechase	22
Athletics Men's 800 metres	12
Athletics Men's 5,000 metres	9
Athletics Men's 4 x 400 metres Relay	8
Athletics Men's 10,000 metres	8
Athletics Men's 1,500 metres	8
Athletics Men's Marathon	7
Athletics Women's Marathon	5
Athletics Women's 5,000 metres	5
Athletics Women's 10,000 metres	4
Athletics Women's 800 metres	3
Athletics Men's 400 metres	2
Athletics Women's 3,000 metres Steeplechase	2
Athletics Women's 1,500 metres	2
Athletics Men's 400 metres Hurdles	1
Athletics Men's Javelin Throw	1
(16 lignes)	

(resultat requête sur le fichier importé)

- Résumé du projet ou objectif principal en 10 lignes :

Ce projet avait pour objectif de nous initier à la modélisation, la création et la gestion de bases de données relationnelles.

Lors de la SAE 1.04, nous avons appris à concevoir un modèle conceptuel à partir d'un besoin métier, puis à créer une base de données avec Access. Ce travail nous a permis de comprendre les principes fondamentaux des bases de données et d'exécuter des requêtes simples pour manipuler les données.

Dans la SAE 2.04, nous avons approfondi ces compétences en important des données issues de fichiers CSV et en réalisant des requêtes SQL plus complexes, incluant jointures, pour analyser les données efficacement. Ce projet a mobilisé des compétences en manipulation avancée de bases de données, ainsi qu'en exploitation de données, tout en nécessitant des connaissances en SQL.

- **Compétences techniques et savoir-faire informatiques visées par le projet : (3 à 5 compétences minimum)**
 - Modélisation conceptuelle des données
 - Maîtrise du langage SQL pour la création et le requêtage de bases de données
 - Importation et traitement de données externes
 - Utilisation de SGBD PostgreSQL
- **Savoir -être requis : (2 savoir-être minimum)**
 - Rigueur et précision dans la manipulation des données et l'écriture des requêtes
 - Autonomie et organisation dans la gestion des différentes étapes du projet
- **Savoir-faire autres qu'informatique :**
 - Capacités d'analyse et de synthèse pour interpréter les données et rédiger un rapport clair et structuré

- **Livrables liés à l'informatique :**
<https://gitlab.univ-lille.fr/romain.harlaut.etu/sae1.04.git>
- **Livrables différents du domaine de l'informatique :**
<https://gitlab.univ-lille.fr/romain.harlaut.etu/sae2.04.git>

Saé 1.05-1.06 : Plateforme de covoiturage en ligne

Présentation du projet

- Visuel attractif avec une légende obligatoire, agréable à l'œil et en rapport avec le projet



Présentation Notre Service Formulaire d'inscription

Qu'est-ce qu'est l'écomobilité

L'écomobilité désigne l'ensemble des pratiques de transport visant à réduire l'impact environnemental. Elle priviliege des modes de déplacement durables et écologiques, comme le vélo, la marche, les transports en commun, et les véhicules électriques. L'écomobilité cherche à limiter les émissions de gaz à effet de serre, réduire la pollution de l'air et favoriser une gestion plus efficace des ressources. Elle contribue à une mobilité plus respectueuse de l'environnement, tout en améliorant la qualité de vie urbaine et en réduisant les nuisances liées aux transports.

Pourquoi choisir l'écomobilité

L'écomobilité offre une alternative durable aux modes de transport traditionnels. Choisir l'écomobilité, c'est opter pour des solutions respectueuses de l'environnement, comme les transports en commun, le vélo ou les véhicules électriques. Cela permet de réduire les émissions de gaz à effet de serre, de limiter la pollution de l'air et de contribuer à la préservation de notre planète. De plus, l'écomobilité favorise la réduction des embouteillages, améliore la qualité de vie en ville et permet de réaliser des économies sur le long terme. En adoptant des pratiques de mobilité durable, chacun devient acteur du changement pour un avenir plus vert et plus sain.

Copyright © 2024 NVIDIA Corporation | [Déclaration de confidentialité](#) | [Conditions d'utilisation](#) | [Accessibilité](#)

(Page d'accueil du site de réservation)

- Résumé du projet ou objectif principal en 10 lignes :

Ce projet a pour but de créer un site web pour aider les employés d'une entreprise à organiser leurs déplacements.

Il permettra de proposer ou de rechercher des trajets en covoiturage entre collègues.

Chaque utilisateur pourra créer un compte et gérer ses trajets.

Un système de recherche aidera à trouver des trajets selon la date, l'heure ou le lieu.

Les employés pourront réserver une place dans une voiture via le site.

Une page permettra de voir toutes les réservations et les trajets proposés.

La protection des données personnelles des utilisateurs sera assurée.

Ce projet est utile pour limiter les coûts et l'impact environnemental.

- Compétences techniques et savoir-faire informatiques visées par le projet : (3 à 5 compétences minimum):**
 - HTML
 - CSS
 - recherche d'information
- Savoir -être requis : (2 savoir-être minimum):**
 - gestion du temps
 - curiosité
- Savoir-faire autres qu'informatique :**
 - confiance
 - communication
- Livrables liés à l'informatique :**

<https://gitlab.univ-lille.fr/romain.har laut.etu/sae10506.git>

- Livrables différents du domaine de l'informatique :
https://gitlab.univ-lille.fr/romain.har laut.etu/sae10506_gestion_com.git

Saé 2.02 : Exploration algorithmique

Présentation du projet

- Visuel attractif avec une légende obligatoire, agréable à l'œil et en rapport avec le projet



(page d'accueil de Linguistud')

- Résumé du projet ou objectif principal en 10 lignes :

Le projet consiste à développer un outil d'aide à la décision pour l'appariement optimal d'adolescents participant à des séjours linguistiques.

L'objectif est de maximiser la compatibilité entre hôtes et visiteurs en prenant en compte des contraintes et des préférences. Ce système repose sur une modélisation orientée objet en Java et utilise des algorithmes d'optimisation via des graphes valués.

Les données proviennent de fichiers CSV structurés, à importer/exporter. Une interface graphique JavaFX permet de visualiser les appariements, ajuster les pondérations et gérer les cas particuliers.

Le projet mobilise des compétences en programmation, structures de données, graphes, IHM, modélisation UML, gestion de version, et documentation. Il implique aussi une gestion rigoureuse du travail en équipe et une planification sur 8 semaines, avec rendus intermédiaires et un rapport final.

- **Compétences techniques et savoir-faire informatiques visées par le projet : (3 à 5 compétences minimum)**
 - Développement
 - Conception et modélisation
 - Contrôle de version
- **Savoir -être requis : (2 savoir-être minimum)**
 - Esprit d'équipe
 - Autonomie
 - Rigueur
- **Savoir-faire autres qu'informatique :**
 - Communication

- Livrables liés à l'informatique :**
<https://gitlab.univ-lille.fr/romain.harlaut.etu/sae201-201.git>
- Livrables différents du domaine de l'informatique :**

Saé 2.05 : Gestion de projet

Présentation du projet

- Visuel attractif avec une légende obligatoire, agréable à l'œil et en rapport avec le projet



(Logo de DomOS, application de gestion domotique centralisée)

- Résumé du projet ou objectif principal en 10 lignes :

Ce projet vise à développer une application mobile innovante au sein d'une équipe de quatre membres aux rôles bien définis : chef de projet, développeur mobile, responsable communication et responsable budget.

L'équipe devra tout d'abord concevoir l'idée de l'application, en précisant son concept, son utilité, le besoin qu'elle comble, son public cible et ses principales fonctionnalités. L'entreprise devra aussi identifier ses valeurs fondatrices, choisir un nom et un slogan, et créer un logo.

Ensuite, une analyse du secteur d'activité de l'application sera menée à l'aide d'un tableau des opportunités et menaces basé sur les facteurs externes. Le projet inclut la description de l'offre commerciale : services proposés, modèle économique , zone géographique visée et méthode de distribution.

- **Compétences techniques et savoir-faire informatiques visées par le projet : (3 à 5 compétences minimum)**
 - Élaboration d'un dossier de gestion de projet structuré
 - Analyse stratégique (PESTEL, étude de concurrence)
 - Réalisation d'un diagramme de Gantt
 - Création de visuels avec Canva / FreeLogoDesign
 - Utilisation d'un outil collaboratif (Google Docs/Drive)
- **Savoir -être requis : (2 savoir-être minimum)**
 - Esprit d'équipe et coopération
 - Autonomie et sens de l'organisation

- Savoir-faire autres qu'informatique :**
-Créativité et design graphique
- Livrables liés à l'informatique :**
- Livrables différents du domaine de l'informatique :**
<https://gitlab.univ-lille.fr/romain.harlaut.etu/sae2.05.git>

Saé 2.06 : Travail en équipe

Présentation du projet

- Visuel attractif avec une légende obligatoire, agréable à l'œil et en rapport avec le projet



- Résumé du projet ou objectif principal en 10 lignes :

Dans le cadre du projet, nous avons mené un projet de vulgarisation informatique en équipe, visant à produire une vidéo pédagogique accessible à un public non spécialiste.

Le thème retenu, l'évolution des supports de stockage, nous a permis d'expliquer de manière claire et visuelle l'histoire des technologies de stockage, de la disquette au cloud. Ce projet nous a permis de renforcer nos compétences en communication, en travail collaboratif, ainsi qu'en simplification de concepts techniques.

Après avoir défini le sujet, nous avons rédigé un script structuré, créé des visuels adaptés, puis réalisé le tournage et le montage de la vidéo.

Chaque membre de l'équipe a contribué selon ses compétences : écriture, narration, enregistrement, ou encore montage.

Cette expérience nous a permis de prendre conscience de l'importance de la médiation scientifique, tout en consolidant notre capacité à travailler efficacement en équipe autour d'un objectif concret et commun.

- **Compétences techniques et savoir-faire informatiques visées par le projet : (3 à 5 compétences minimum)**

-Recherche documentaire sur des technologies informatiques

- Vulgarisation et simplification de notions techniques
- Rédaction d'un script pédagogique
- Utilisation d'outils de montage
- Structuration d'une présentation audiovisuelle

- **Savoir -être requis : (2 savoir-être minimum)**
 - Esprit d'équipe
 - Sens de l'organisation
 - Créativité
- **Savoir-faire autres qu'informatique :**
 - Communication adaptée à un public non technique
- **Livrables liés à l'informatique :**
 - <https://gitlab.univ-lille.fr/romain.harlaut.etu/sae2.06.git>
- **Livrables différents du domaine de l'informatique :**