

## **Compétences Semestre 2 (Janvier 2022 - Juin 2022)**

Nom de la compétences	Explication	Obtention
Réaliser	Découverte de la programmation orientée objet (POO) au travers du langage Java et de la modélisation UML. Apprentissage de concepts informatiques tels que la gestion des exceptions, les interfaces graphiques, le polymorphisme, les collections...	Obtenu
Optimiser	Utilisation d'algorithmes de parcours de graphes et de structures de données pour résoudre des problèmes de programmation. Compréhension des mécanismes bas niveau de l'ordinateur et de la mémoire.	Obtenu
Administrer	Installation et configuration d'un serveur web Apache et Nginx, du routage (manuel et automatique) et découverte de différents protocoles de communication. Analyse du fonctionnement interne d'une machine par rapport à un langage de programmation. Analyse de l'exécution d'un programme en passant par le langage assembleur.	Obtenu
Gérer	Développement de scripts permettant de gérer une base de données (PL/SQL). Utilisation d'outils de visualisation de données tel que PowerBI. Travail d'analyse et de recherche	Obtenu

	sur de grandes quantités de données pour faire ressortir les facteurs clés de succès ou de l'échec d'un projet.	
Conduire	Découverte des méthodes agiles et de différentes méthodes de gestion de projet. Apprentissage de plusieurs outils/techniques de gestion (GANNT, PERT, WBS, matrice de risque...)	Obtenu
Collaborer	Apprentissage des bases du droits et de la communication professionnel. Réalisation de travaux de groupe faisant appel à des compétences relationnelles et de communication.	Obtenu