

Stagiaire :

Entreprise :
Nom évaluateur en entreprise :

Il n'est pas demandé de note aux maîtres de stage, mais une évaluation qualitative de 6 compétences + la partie "Savoir-être"; il vous suffit de mettre une croix dans la case correspondant à un niveau, et ceci pour chaque compétence. Le poids attribué à chaque compétence est équivalent. Vous pouvez évidemment ajouter des commentaires, ainsi qu'un avis général. Merci pour votre contribution.

Pour chaque compétence, une liste d'apprentissages critiques (AC) permet de détailler la compétence

Grille d'évaluation						
Compétences et Savoir-être	très insuffisant	insuffisant	moyen	satisfaisant	très satisfaisant	Commentaires
Compétence 1 : Partir des exigences et aller jusqu'à une application complète						
Élaborer et implémenter les spécifications fonctionnelles et non fonctionnelles à partir des exigences Appliquer des principes d'accessibilité et d'ergonomie Adopter de bonnes pratiques de conception et de programmation Vérifier et valider la qualité de l'application par les tests						
Compétence 2 : Sélectionner les algorithmes adéquats pour répondre à un problème donné						
Choisir des structures de données complexes adaptées au problème Utiliser des techniques algorithmiques adaptées pour des problèmes complexes Comprendre les enjeux et moyens de sécurisation des données et du code Évaluer l'impact environnemental et sociétal des solutions proposées						
Compétence 3 : Déployer des services dans une architecture réseau						
Concevoir et développer des applications communicantes Utiliser des serveurs et des services réseaux virtualisés Sécuriser les services et données d'un système						
Compétence 4 : Optimiser une base de données, interagir avec une application et mettre en oeuvre la sécurité						
Optimiser les modèles de données de l'entreprise Assurer la confidentialité des données (intégrité et sécurité) Organiser la restitution de données à travers la programmation et la visualisation Manipuler des données hétérogènes						
Compétence 5 : Appliquer une démarche de suivi de projet en fonction des besoins métiers des clients et des utilisateurs						
Identifier les processus présents dans une organisation en vue d'améliorer les systèmes d'information Formaliser les besoins du client et de l'utilisateur Identifier les critères de faisabilité d'un projet informatique Définir et mettre en oeuvre une démarche de suivi de projet						
Compétence 6 : Situer son rôle et ses missions au sein d'une équipe informatique						
Comprendre la diversité, la structure et la dimension de l'informatique dans une organisation (ESN, DSI) Appliquer une démarche pour intégrer une équipe informatique au sein d'une organisation Mobiliser les compétences interpersonnelles pour intégrer une équipe informatique Rendre compte de son activité professionnelle						
Savoir-être du stagiaire						
Autonomie, prise d'initiative Créativité, ouverture d'esprit Intégration dans l'entreprise Conscience professionnelle						

Commentaire général