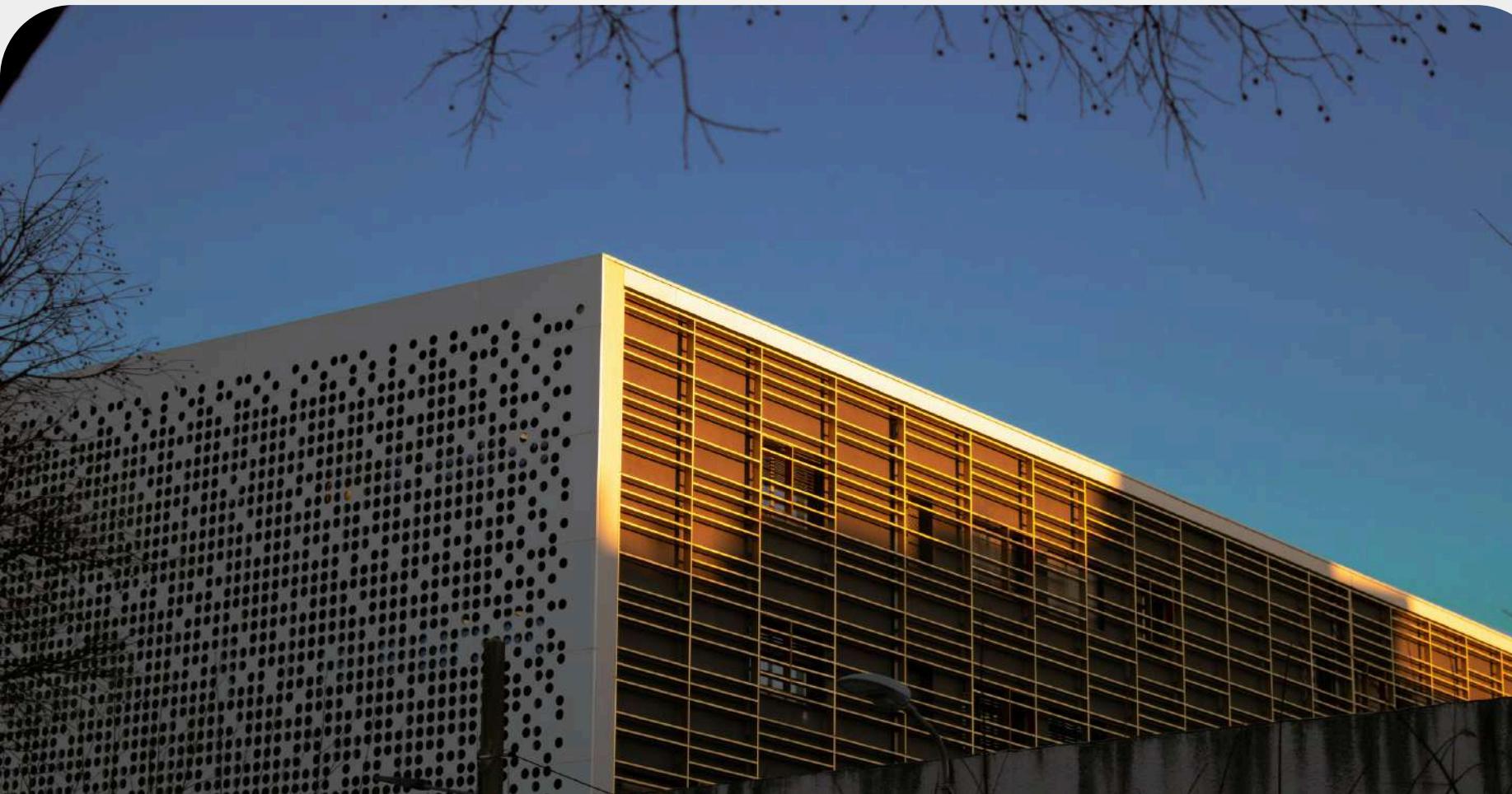


PORTFOLIO



Bienvenue dans ce portfolio numérique, vous permettant d'explorer les compétences et les acquis d'Hugo Terrette, un étudiant en première année de BUT Informatique à l'IUT Montpellier-Sète.

* **HUGO
TERRETTE**



INTRODUCTION



Qu'est ce que j'y trouve ?

Vous aurez accès dans un premier temps à quelques pages de présentation sur “qui suis-je” mais aussi à une présentation de mon projet professionnel.
Vous aurez également accès à plusieurs sections structurées de la manière suivante :

- Découverte des projets
- Analyse en trois temps des aspects de l'A1
 - ***Découverte de la compétence***
 - ***Auto-évaluation et liaison aux projets***

Pourquoi un Portfolio ?

Dans le principe même, un portfolio va vous permettre d'explorer toutes les compétences et les savoir-faire d'un individu. Il permet selon moi d'apporter une dimension plus intéressante et ludique par rapport à un Curriculum Vitae classique.



HUGO TERRETTE

* **HTML5**

* **CSS**

* **Java**

* **C#**

* **Photographie** * **Team Leadership**



**“ JE VOUS SOUHAITE DONC
LA BIENVENUE SUR MON
PORTFOLIO.”**



EDUCATION

Voici mon parcours pédagogique résumé et simplifié ici pour vous, ainsi que mes résultats obtenus à l'issue des examens finaux, des parcours scolaires « classiques ».

* **Collège Privé La Salle Maison Blanche**

2017-2021

* **Lycée Privé La Salle Maison Blanche**

2021-2024

* **IUT Montpellier-Sète**

2024 - En cours

BREVET DES COLLÈGES:

- MENTION TRÈS BIEN

BACCALAURÉAT GÉNÉRAL :

- MENTION BIEN
EUROPÉENNE ANGLAIS
(MATHÉMATIQUES/PHYSIQUE-CHIMIE/ SVT)



MES ENGAGEMENTS

*** Président du BDE Informatique**

2025-2026

Suite à mon engagement au sein d'une association durant mes années au lycée, j'ai décidé de me lancer un nouveau défi : prendre la tête du bureau des étudiants de l'IUT Montpellier-Sète dans le département Informatique. Chose faite, mon équipe et moi sommes dévoués à rendre l'année à venir comme l'année mémorable des "BUT INFO". Plein d'ambition et de projets, j'aborde ce défi avec confiance.

Projet concret :

- Entretien des partenariats
- Organisation et événementiel
- Vente de merchandising



*** Président de l'association des Jeunes Lasalliens**

2021-2024

Ayant commencé en tant que responsable communication au sein de l'association, j'ai pu évoluer et m'élever l'année d'après au rang de vice-président. Ce poste m'a permis de gagner en assurance, mais également de gagner la confiance de mes collaborateurs, ce qui m'a permis d'effectuer un mandat de présidence durant l'année scolaire 2023-2024. Ainsi, je suis devenu le représentant des Jeunes Lasalliens de La Réunion, permettant de faire le lien avec la métropole. De plus, j'ai pu accéder au poste de trésorier dans la délégation Sud-Ouest / Île de la Réunion.

Projet concret :

- Mission humanitaire sur l'île Rodrigues
- Organisation et événementiel (vie du lycée)
- Collectes de fonds (Secours catholique et Akamasoa)



*** Gendarme Réserve**

Déc. 2025

Depuis petit, passionné par la Gendarmerie nationale, je concrétise petit à petit mon projet professionnel. Ayant été cadet de la Gendarmerie nationale en 2022, j'ai pris la décision de m'engager au sein de la réserve de mon département dès mes 18 ans. Armé d'une volonté de réussir et d'un souhait de servir mon prochain, je signerai, avec espoir, un contrat d'engagement à servir dans la réserve opérationnelle en décembre 2025.

Cette expérience sera, j'en suis certain, une expérience riche en qualités humaines comme professionnelles.





MON PROJET PROFESSIONNEL

“ SI VOUS ÉCHOUEZ LA PLANIFICATION, VOUS PLANIFIEZ L’ÉCHEC.”

Philip Kotler

PROJETS



Practice

Makes

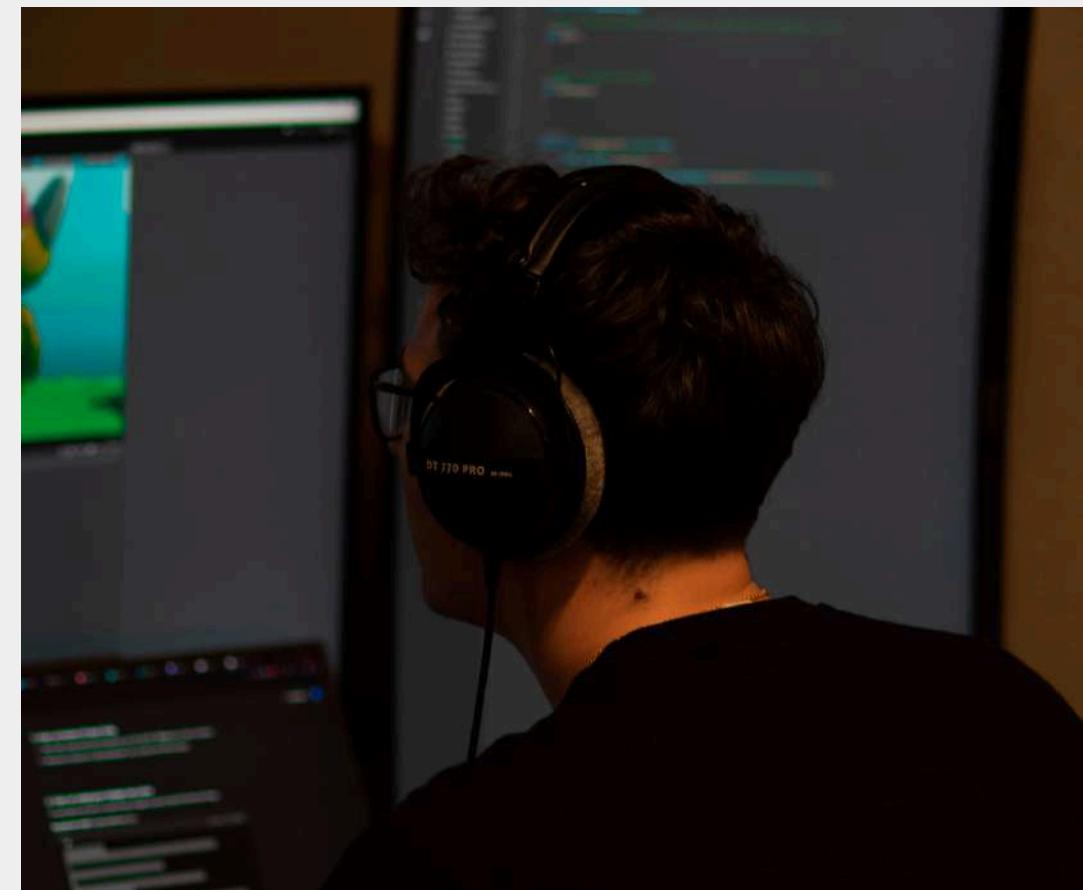
Perfect

* Les projets

Dans les prochaines slides, vous trouverez l'ensemble des projets réalisés durant l'A1 de BUT informatique, mais également l'ensemble de mes projets personnels.

Vous retrouverez ces projets dans l'approche des compétences de l'année.

Chaque projet portant un nom spécifique comme "S1.03" ou "S2.06" peut être interprété de la manière suivante : "S1" pour "Semestre 1" et "S2" pour "Semestre 2", tandis que les numéros "03" ou "02", etc., correspondent à la compétence. Exemple : "S1.01" correspond à "Semestre 1 Compétence 1".



PROJET

* S1.01 Développement

Dans cette partie du projet consacrée au développement, nous avons pu coder un jeu vidéo sans IHM qui reprenait les codes d'un jeu de dés du nom de 421. Ainsi, via plusieurs livrables, nous avons pu coder :

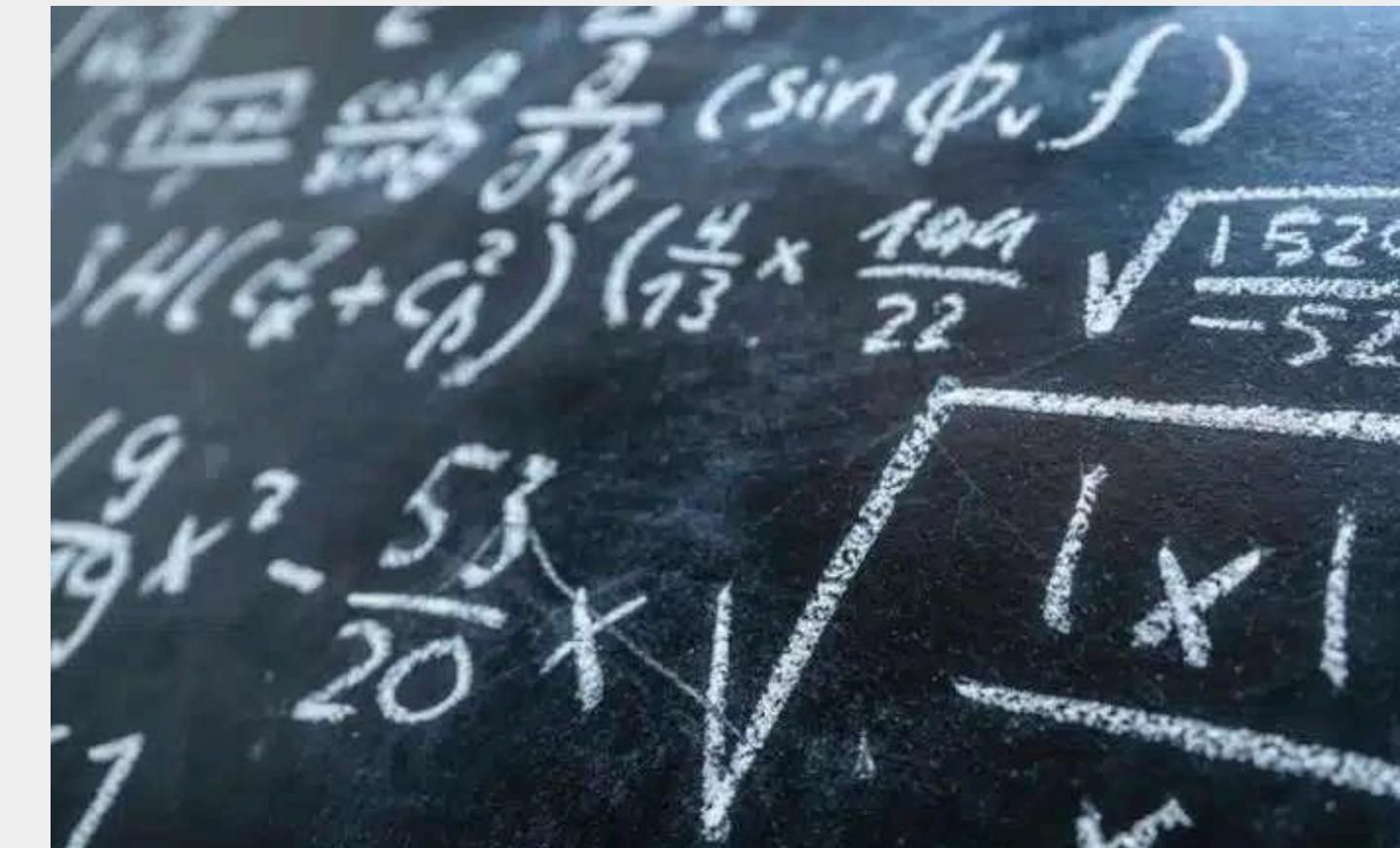
- le jeu de base
- une IA capable de jouer avec un humain
- des extensions

J'ai pu en tirer une expérience intéressante et complète pour la découverte de Java.

* S1.02 Mathématiques

Durant cette partie du projet, qui se résume à un seul livrable, nous avons pu calculer les différentes probabilités qui furent primordiales pour le livrable sur l'intelligence artificielle. Il a couvert plusieurs principes de calcul de la ressource « probabilités » vus au premier semestre.

Je tire de ce livrable un complément non négligeable sur la ressource de probabilité.



Veuillez saisir le nombre de initial de jeton par joueur :
8

Le premier joueur est-il humain ?

oui ou non

oui

Le deuxième joueur est-il humain ?

oui ou non

non

Tour n° 1, le joueur 1 a : 8 jetons, le joueur 2 a : 8 jetons.

C'est au tour du joueur 1.

C'est à vous de lancer les dés. Bonne chance !

Le joueur lance le dé : 1 2 3

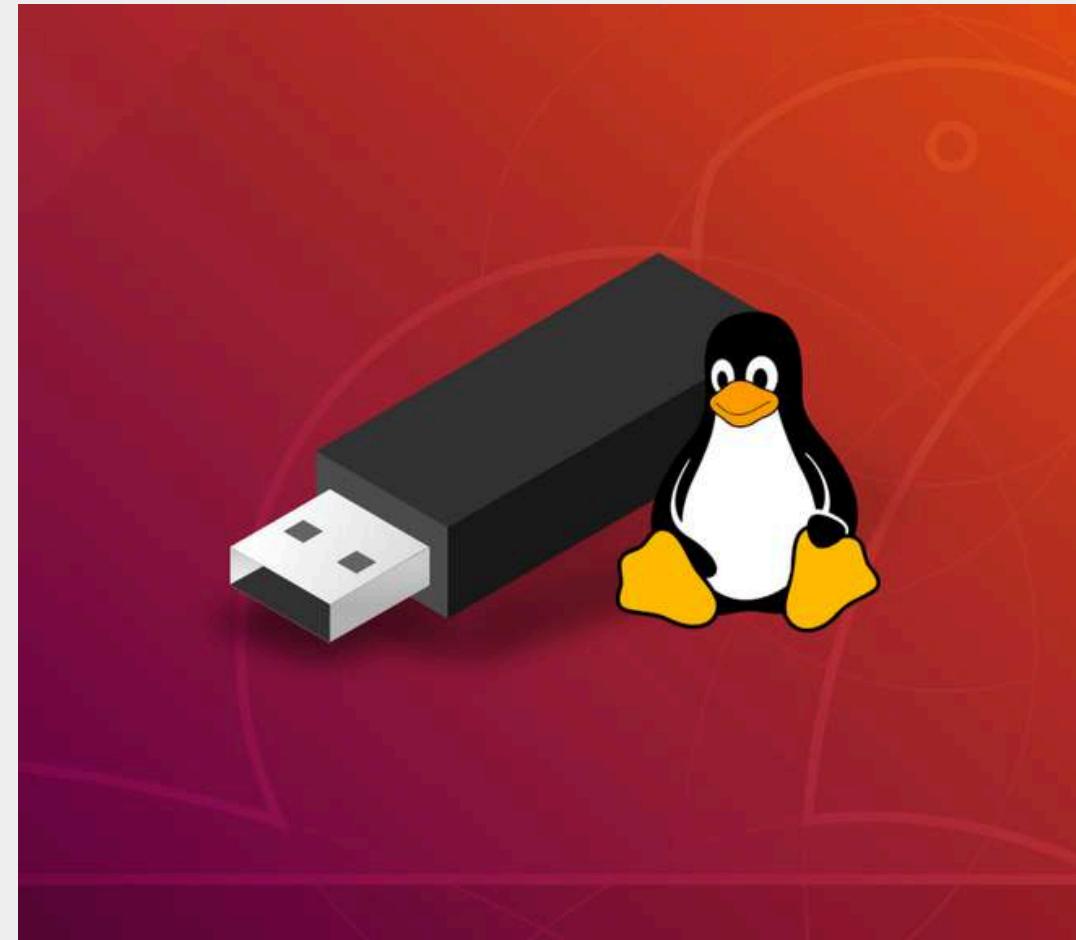
Résultat du coup numéro 1 : [6,4,1].

Vouslez-vous jouer à nouveau ?
oui ou non

PROJET

Installation Linux

L'installation Linux fut en présentiel et nous a permis de pouvoir installer un dual boot et une machine virtuelle qui fut contrôlée par les enseignants.

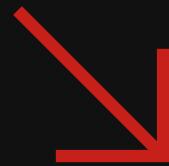


Lors de cette SAE, le but fut de produire un manuel d'installation du système d'exploitation Ubuntu Linux, de deux manières différentes : soit via un dual boot, soit l'installation d'une VM ou "Virtual Machine". Pour ce projet, nous avons choisi la VM d'Oracle "VirtualBox".

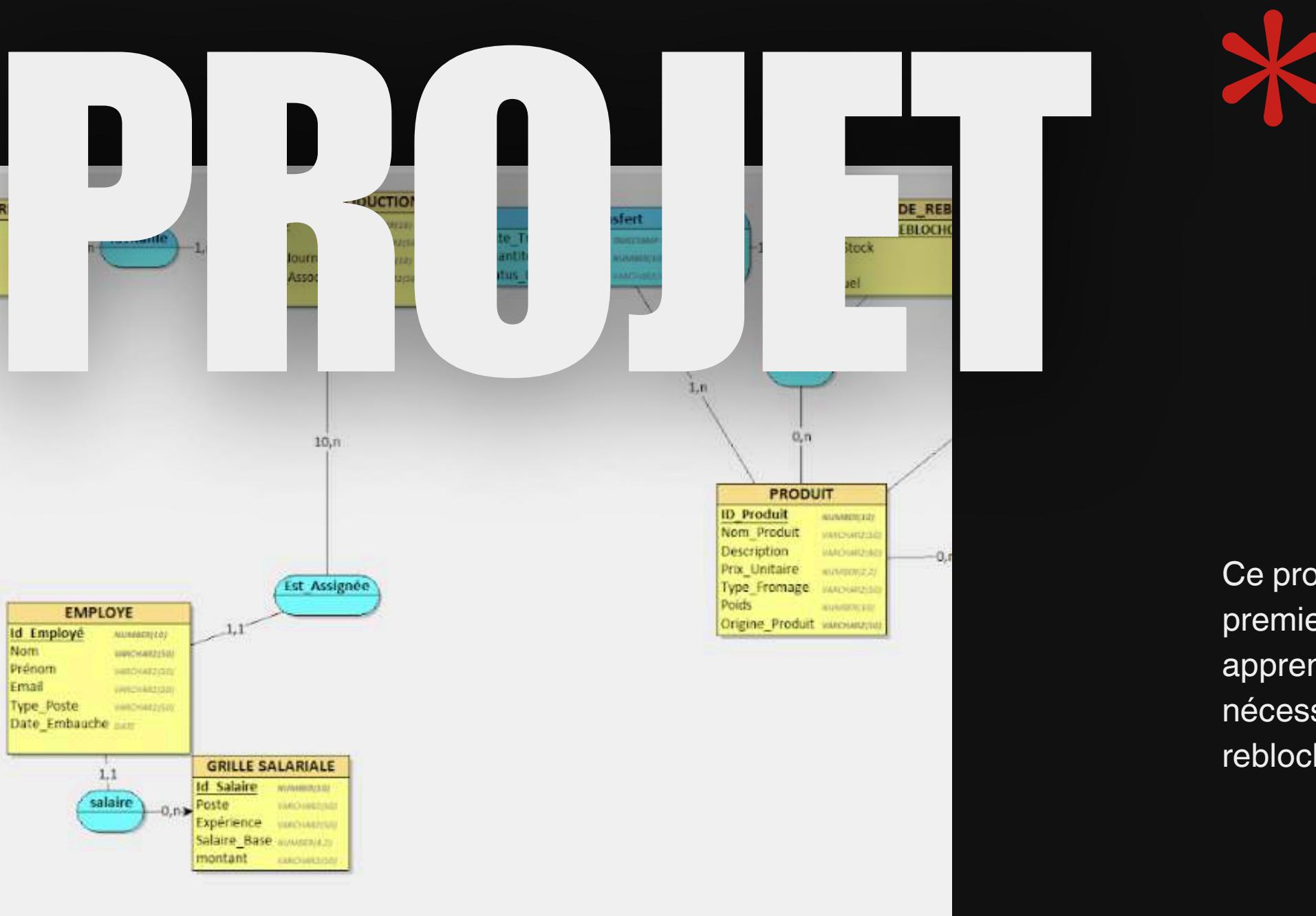
Manuel Linux



S1.03



Dans ce projet, l'on a dû créer une base de données en commençant par le schéma entité-association, puis une conversion en schéma relationnel. Enfin, nous avons pu coder une base de données en SQL via *iSql d'Oracle. Puis, nous avons dû confronter nos bases avec nos camarades afin de déceler des failles nommées "ATTAQUE" et de répondre en conséquence avec "DEFENSE".



Requêtes impossibles | ATTAQUE !

CONTRAINTE DE DOMAINES:

- 1) L'utilisateur ne peut pas rentrer une autre couleur de M&M's dans la table MMs que celles inscrites dans le code. De plus, la clé primaire est le numéro du MMs (le 1 existant déjà). Une requête impossible serait donc :

```
INSERT INTO MMs (num_m, lib, couleur, date_crea) VALUES (1, 'LeProbleme',  
'Reblochon', TO_DATE('2022-01-01'));
```

S1.04

Ce projet nous a permis de mieux comprendre notre apprentissage du premier semestre en base de données, et de mettre en œuvre nos apprentissages via une réponse face à une entreprise de notre création nécessitant une base de données. Notre entreprise fut une usine de reblochon.

Ce projet nous a permis de répondre à l'appel d'un "professionnel" et de concevoir, selon sa demande, un projet d'Escape Game incluant une fiche concepteur, un site web, un flyer et une présentation du projet pour lever des fonds auprès "d'investisseurs".

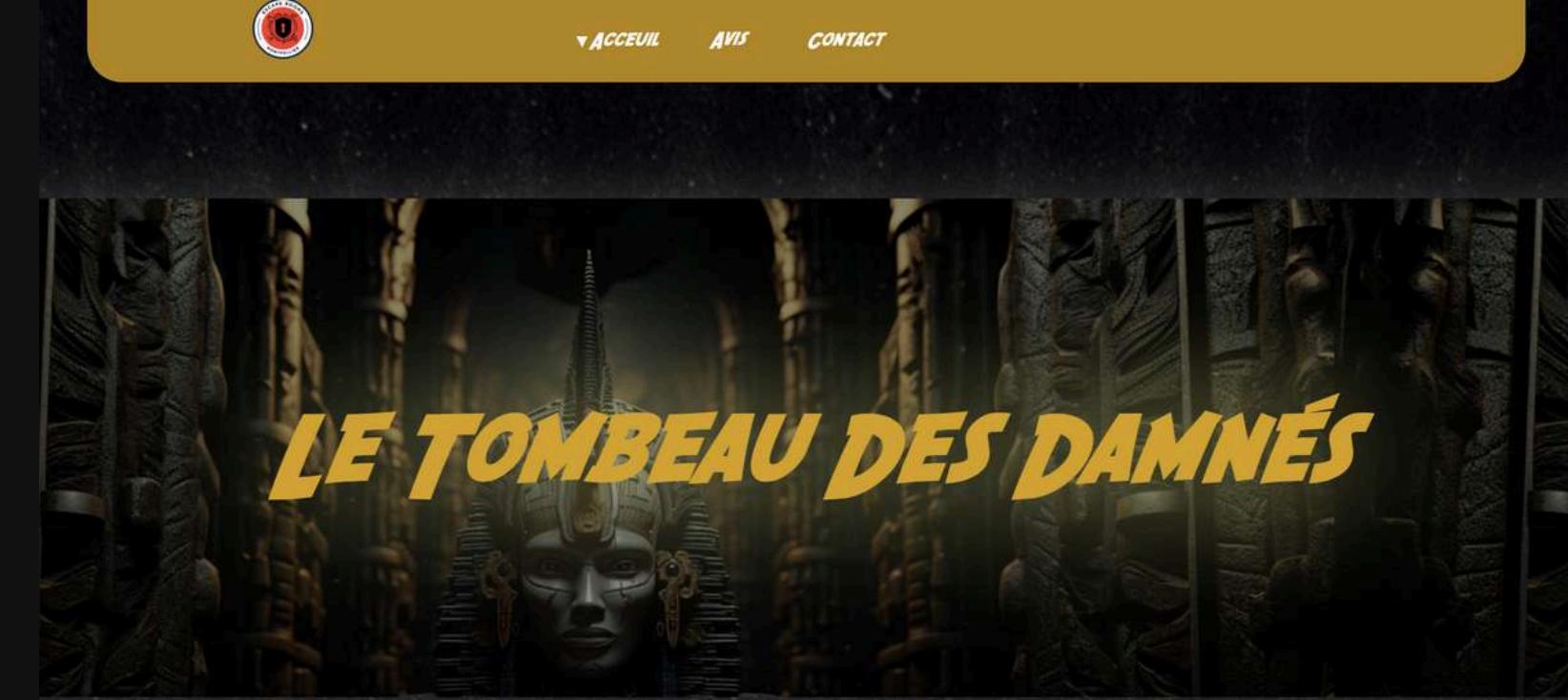
PROJET *

S1.05

ESCAPE GAME



Pour résoudre la demande client, nous avons pu coder un site HTML5 et CSS de type "One Page" ou "Vitrine". Nous avons également pu utiliser le logiciel de montage photo GIMP pour réaliser la communication par flyer.



PROJETS S1.06

* La controverse

Le but de cette SAE fut d'effectuer des recherches sur une controverse. Le thème de cette année fut sur l'un des chapitres du livre de Cathy O'Neil "Les algorithmes, la bombe à retardement". Ainsi, moi et mon équipe avons réalisé deux travaux. Le premier fut de réaliser un poster scientifique sur la base du chapitre et de nos recherches. Le deuxième fut la réalisation d'un site web en HTML5 et CSS pour un média étudiant sur les controverses.



*SAE = Situation d'Apprentissage et d'Évaluation.



1 LA BOMBA!
Le détonateur se situe à l'intersection de la technologie et la démocratie, où les réseaux sociaux comme Facebook influencent l'engagement civique. Cathy O'Neil analyse comment les algorithmes peuvent manipuler les informations auxquelles les citoyens ont accès, notamment lors des élections américaines.

2 INJUSTICES!
Cathy O'Neil souligne les injustices vis-à-vis des réseaux sociaux et de leurs algorithmes; elle parle notamment de Facebook, qui peut parfois se montrer utile sur le plan gouvernemental. Une étude montre que Facebook adapte son algorithme en fonction de l'actualité, il s'associe en quelque sorte à la politique d'un pays. C'est ainsi que le réseau social incite ses utilisateurs à aller voter, il va cibler les utilisateurs ayant le droit de vote (cela se nomme le micro-ciblage). Elle souligne également la nocivité des algorithmes sur la société.

3 LES RÉSULTATS!
Les résultats de l'étude de Cathy O'Neil montrent que l'utilisation des algorithmes de micro-ciblage dans les campagnes politiques a un impact significatif sur l'engagement des électeurs, en favorisant la division des opinions. Des graphiques illustrent le lien entre les messages ciblés et les variations de participation électorale, tandis que des études descriptives montrent comment ces pratiques peuvent manipuler les perceptions et influencer les décisions des citoyens. Ces résultats soulignent donc les dangers potentiels des algorithmes dans la démocratie contemporaine.

4 CONCLUSION!

Ce projet nous a permis de consolider dans un premier temps notre apprentissage de Java tout au long de l'année. On a pu manipuler les classes abstraites et anonymes. On a pu également essayer de faire communiquer une interface graphique avec notre code.

PROJET S2.01



Poke
TCG



Dans un deuxième temps, on a pu voir plus en profondeur le framework JavaFX. Ainsi, le but fut de faire communiquer pleinement le code de la phase 1 avec notre code d'IHM JavaFX de la phase 2. Cette SAE fut une merveilleuse occasion de progresser et m'a confirmé que je dois poursuivre mes efforts dans la compréhension du langage Java.



*SAE = Situation d'Apprentissage et d'Évaluation.



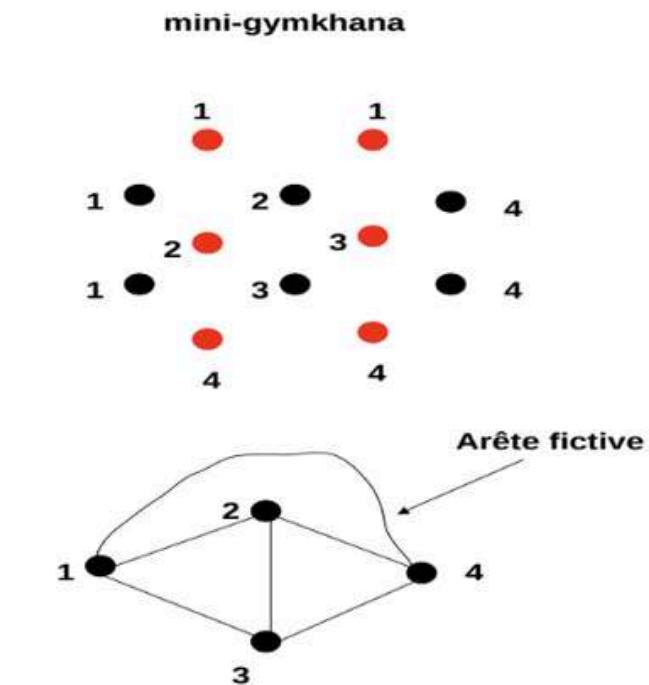
PROJET

Rendu graphes

Le but de cette SAE fut de compléter un rendu sur le jeu GYMKHANA. Ce jeu, étant en relation avec les graphes en mathématiques, nous a permis de mettre en relation des compétences théoriques avec l'étude d'un jeu pratique.



Nous allons commencer l'étude du jeu Gymkhana avec une version "ultra" réduite, le "mini-gymkhana":



Ce ci-dessus correspond au multigraph de la matrice M (avec l'arête fictive) qui nous permettra de résoudre la partie (tout est expliqué dans l'annexe). La matrice M_0 contient la position initiale.

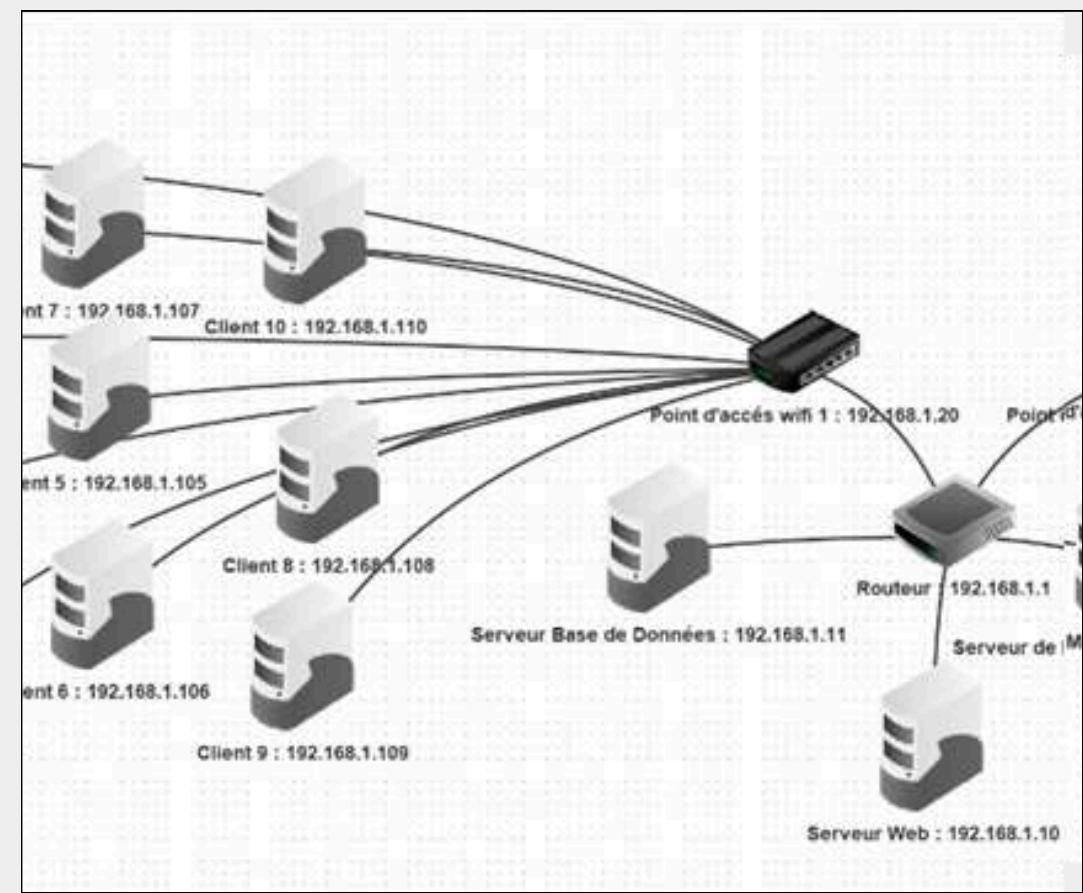
S2.02

*SAE = Situation d'Apprentissage et d'Évaluation.

PROJET S2.03

* Installation d'un environnement de développement web, en réseau

La SAE 2.03 consiste à installer un environnement de développement web en réseau pour un espace de coworking à Montpellier et se divise en trois étapes : proposer une architecture réseau pour relier les postes de travail et serveurs, rechercher des solutions logicielles pour des services essentiels comme la persistance des données, le serveur HTTP et le service de messagerie, puis mettre en œuvre ces solutions en installant un prototype avec des logiciels recommandés sur une machine virtuelle, avec des tests et une documentation.



PROJET

*S2.04

Dans ce projet, nous avons eu la chance de concevoir une base de données à partir de l'étude de données via le logiciel Excel, qui rentrait dans la ressource statistiques de mathématiques. Ce fut un projet complexe alliant : mathématiques, base de données, gestion de projet.

Cela nous a permis de consolider à la fois nos acquis du premier semestre en base de données, mais également de pouvoir renforcer la ressource de gestion du semestre 2. J'en ressors riche en connaissances, bien que la base de données ne soit pas ma qualité première.

```

NOMREGION  VARCHAR2(50)  NOT NULL,
TYPEREGION  VARCHAR2(50)  NOT NULL
);

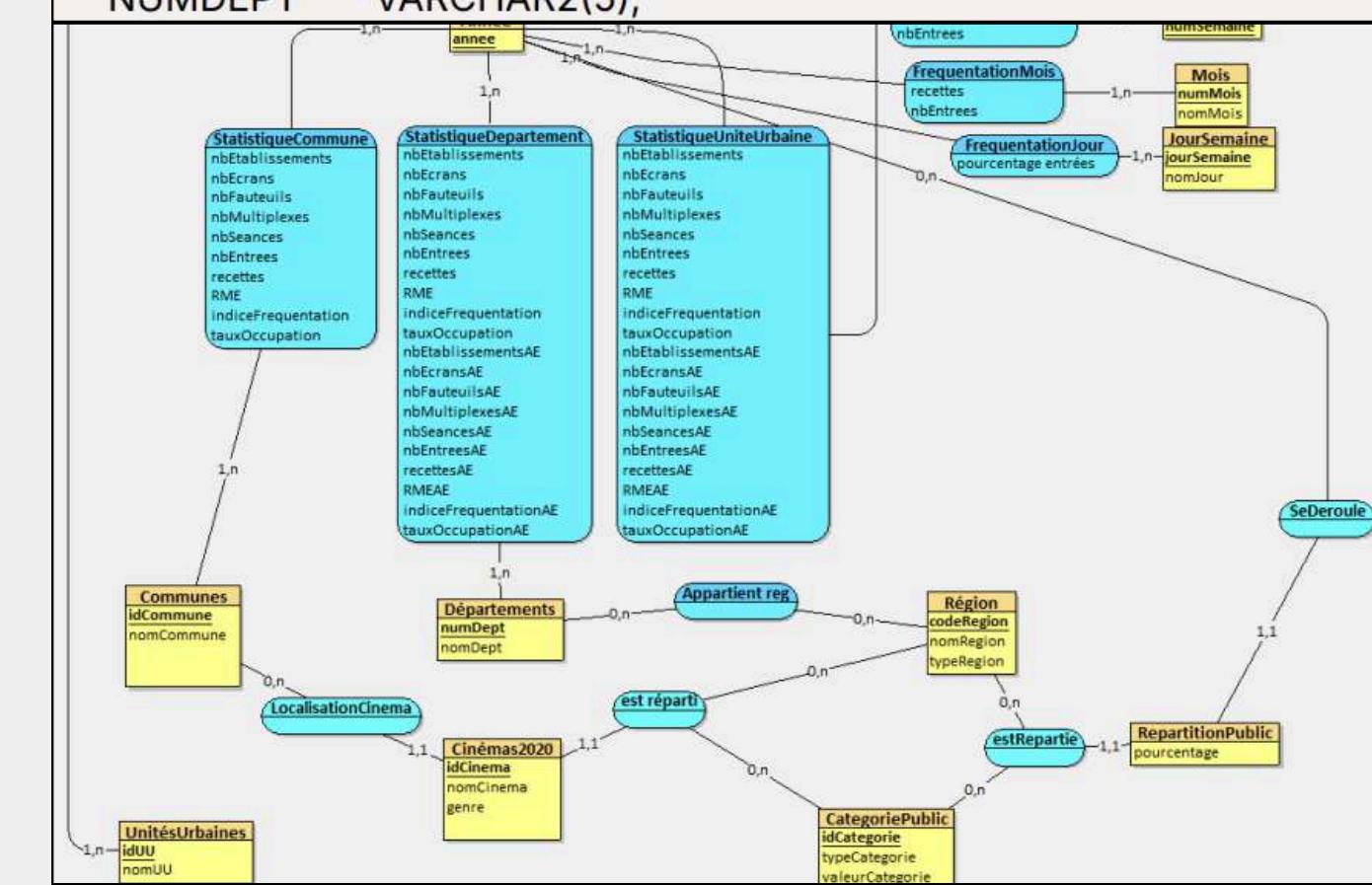
CREATE TABLE DEPARTEMENTS (
NUMDEPT  VARCHAR2(5)  PRIMARY KEY,
NOMDEPT  VARCHAR2(50)  NOT NULL,
CODEREGION  NUMBER,
FOREIGN KEY (CODEREGION) REFERENCES REGION(CODEREGION)
);

```

```

CREATE TABLE COMMUNES (
IDCOMMUNE  VARCHAR2(20)  PRIMARY KEY,
NOMCOMMUNE  VARCHAR2(50)  NOT NULL,
NUMDEPT  VARCHAR2(5),

```



Ce projet nous a permis, à moi et mon équipe, de découvrir le monde de la gestion de projet en organisant un salon d'exposition du nom d'Outer Con'. Ce salon avait pour but de faire découvrir le monde de l'espace et des innovations liées à celui-ci. Il disposait de quatre espaces spécifiques pour cela : un espace découverte, ludo-pédagogique, job-dating, concours d'innovations. Nous avons également organisé la sécurité et l'espace food court pour les participants.

PROJET S2.05



D'une manière technique, nous avons réalisé un tableau afin de budgétiser l'entièreté de l'événement via trois tableaux :

- budgétisation
- charges FIXES-VARIABLES
- seuil de rentabilité

De plus, l'on a pu réaliser un plan à partir des plans du parc expo de Montpellier.

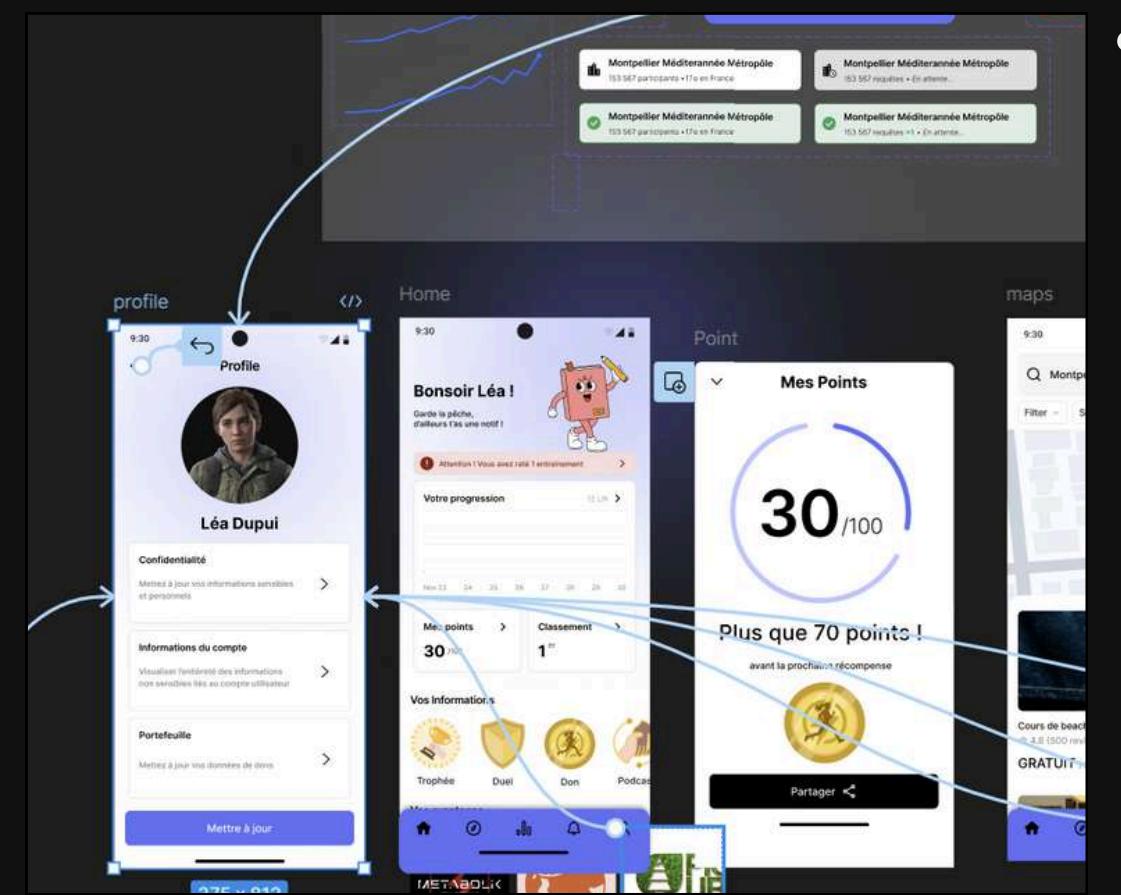


Type	Description	PROJET (1000 visiteurs)		REVENUS ESTIMÉS		REALISÉS (1000 visiteurs)	
		Visiteur	Staff	Visiteur	Staff	Visiteur	Staff
1.000	Entrée	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Accès PL	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Assise	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone de Repas	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Food Court	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Staff	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Sécurité	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Ludo-Pédagogie	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Découverte	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Concours d'Innovation	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Allée Principale	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Echange Multi-Entreprise	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone de Repas	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Food Court	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Staff	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Sécurité	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Ludo-Pédagogie	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Découverte	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Allée Principale	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Echange Multi-Entreprise	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone de Repas	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Food Court	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Staff	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Sécurité	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Ludo-Pédagogie	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Découverte	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Allée Principale	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Echange Multi-Entreprise	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone de Repas	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Food Court	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Staff	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Sécurité	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Ludo-Pédagogie	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Découverte	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Allée Principale	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Echange Multi-Entreprise	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone de Repas	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Food Court	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Staff	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Sécurité	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Ludo-Pédagogie	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Découverte	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Allée Principale	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Echange Multi-Entreprise	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone de Repas	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Food Court	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Staff	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Sécurité	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Ludo-Pédagogie	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Découverte	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Allée Principale	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Echange Multi-Entreprise	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone de Repas	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Food Court	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Staff	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Sécurité	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Ludo-Pédagogie	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Découverte	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Allée Principale	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Echange Multi-Entreprise	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone de Repas	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Food Court	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Staff	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Sécurité	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Ludo-Pédagogie	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Découverte	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Allée Principale	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Echange Multi-Entreprise	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone de Repas	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Food Court	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Staff	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Sécurité	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Ludo-Pédagogie	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Découverte	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Allée Principale	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Echange Multi-Entreprise	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone de Repas	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Food Court	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Staff	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Sécurité	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Ludo-Pédagogie	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Découverte	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Allée Principale	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Echange Multi-Entreprise	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone de Repas	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Food Court	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Staff	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Sécurité	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Ludo-Pédagogie	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Découverte	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Allée Principale	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Echange Multi-Entreprise	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone de Repas	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Food Court	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Staff	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Sécurité	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Ludo-Pédagogie	1000	0	1000	0	1000	0
1.000	Zone Découverte	1000	0	1000	0	1000	0</td

PROJETS S2.06

* Organisation d'un travail en équipe

Le principe de cette SAE fut de répondre à une problématique posée par une statistique : “50 % des filles abandonnent le sport à l’âge de 13 ans”. Ainsi, nous devions trouver une solution numérique pour redonner envie aux filles de 13 ans de se relancer dans le sport. Pour cela, nous avons analysé le marché, effectué le persona type, et proposé une solution d’application numérique du nom de “MoveGirl” avec l’application d’UI Figma. Nous avons également pu voir la gestion de réunion avec procès-verbal.



CAHIER
DES CHARGES
MOVE GIRL

L'application 100% dédiée aux

*SAE = Situation d'Apprentissage et d'Évaluation.

PROJET

2ème Place – Prix Design

26H DE CODE NON-STOP

Dans le cadre de la Code Game Jam organisée en janvier 2025, mon équipe et moi avons dû coder durant 26h afin de produire un jeu vidéo à partir du thème de l'édition. "Mélodie à l'infini" fut notre sujet de réflexion. De là est né un projet dont nous sommes particulièrement fiers : "Vivaldi's Disorder" Un projet poussé et abouti en 3D type pixel.



Notre jeu vidéo permettait d'incarner un petit renard à la recherche des 4 morceaux de la partition des Quatre Saisons de Vivaldi. Notre platformer était né. Toutes les 30 secondes, l'environnement du joueur change et dévoile une nouvelle saison, ces dernières tournent à l'infini tant que le jeu n'est pas fini. Pour accompagner l'aventure du joueur, le morceau des Quatre Saisons est joué en fond en 8 bits, et s'adapte en fonction de la saison dans laquelle se trouve le joueur.



CGJ

```
public void Comp1(){
```

COMPÉTENCE 1

Réaliser un développement d'application

```
}
```

Réaliser un développement d'application

C'est à dire, concevoir, coder, tester et intégrer une solution informatique pour un client.

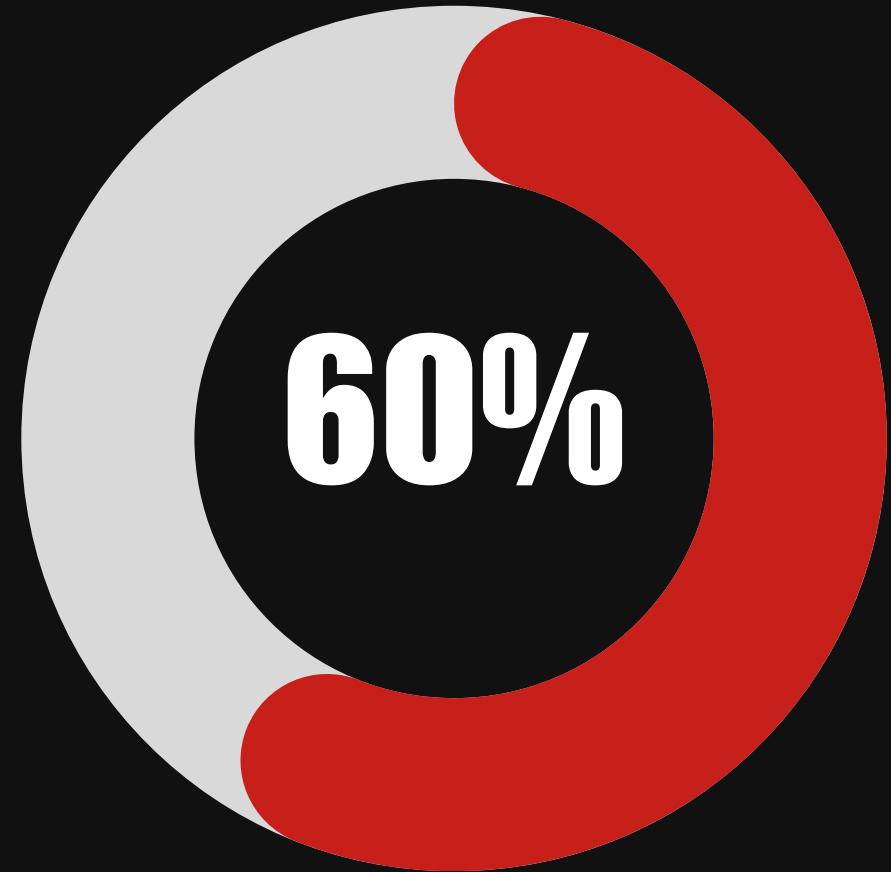
Apprentissage Critique :

- implémenter des solutions simples
- élaborer des conceptions simples
- Faire des essais et évaluer leurs résultats en regards des spécifications
- Développer des interfaces utilisateurs

situation professionnelle :

- Élaborer une application informatique
- Faire évoluer une application informatique
- Maintenir en conditions opérationnelles une application informatique

Acquisition de la compétence



PARTIELLEMENT-ACQUIS

J'estime avoir acquis à 60 % la compétence 1. Le développement pur en langage de code est un concept encore jeune pour moi. Tout à fait capable de coder une application, il me faudra néanmoins du temps. Toutefois, si bien encadré par une équipe, ce temps peut diminuer. J'ai foi en mon apprentissage dans ce domaine.

Projets pour l'acquisition



```
public void Comp2(){
```

COMPÉTENCE 2

Optimiser des applications

```
}
```

Optimiser des applications

**Proposer des applications informatiques optimisées en fonction de critères spécifiques :
Temps, Précision, Consommation de ressources.**

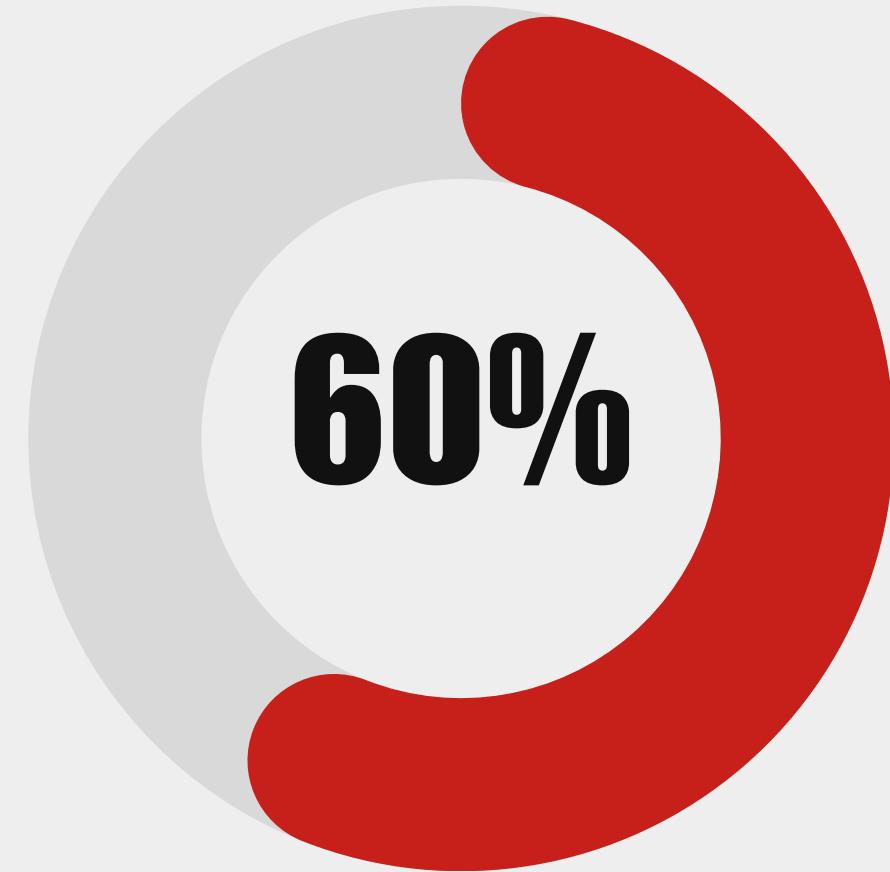
Apprentissage Critique :

- Analyser un problème avec méthode
- Comparer des algorithmes pour des problèmes classiques
- Formaliser et mettre en oeuvre des outils mathématiques pour l'informatique

situation professionnelle :

- Améliorer les performances des programmes dans des contextes contraints
- Limiter l'impact environnemental d'une application informatique
- Mettre en place des applications informatiques adaptées et innovantes

Acquisition de la compétence



J'estime être en cours d'acquisition de la compétence 2. En effet, comme notifié précédemment, il s'agit de ma première année et donc de ma découverte réelle et profonde du code. Ainsi, les principes d'optimisation (DRY KISS YAGNI^{*}), restent encore assez flous pour moi. Néanmoins, convaincu de l'évolution de mes compétences au cours des prochaines années de formation, ce concept devrait être acquis dans le futur.

Projets pour l'acquisition



PARTIELLEMENT-ACQUIS

** DRY = DON'T REPEAT YOURSELF
KISS = KEEP IT SIMPLE, STUPID
YAGNI = YOU AIN'T GONNA NEED IT*

```
public void Comp3(){
```

COMPÉTENCE 3

Administrer des systèmes informatiques communicants complexes

```
}
```

Administre des systèmes informatiques communicants complexes

Installer, configurer, mettre à disposition, maintenir en conditions opérationnelles des infrastructures, des services et des réseaux et optimiser le système informatique d'une organisation.

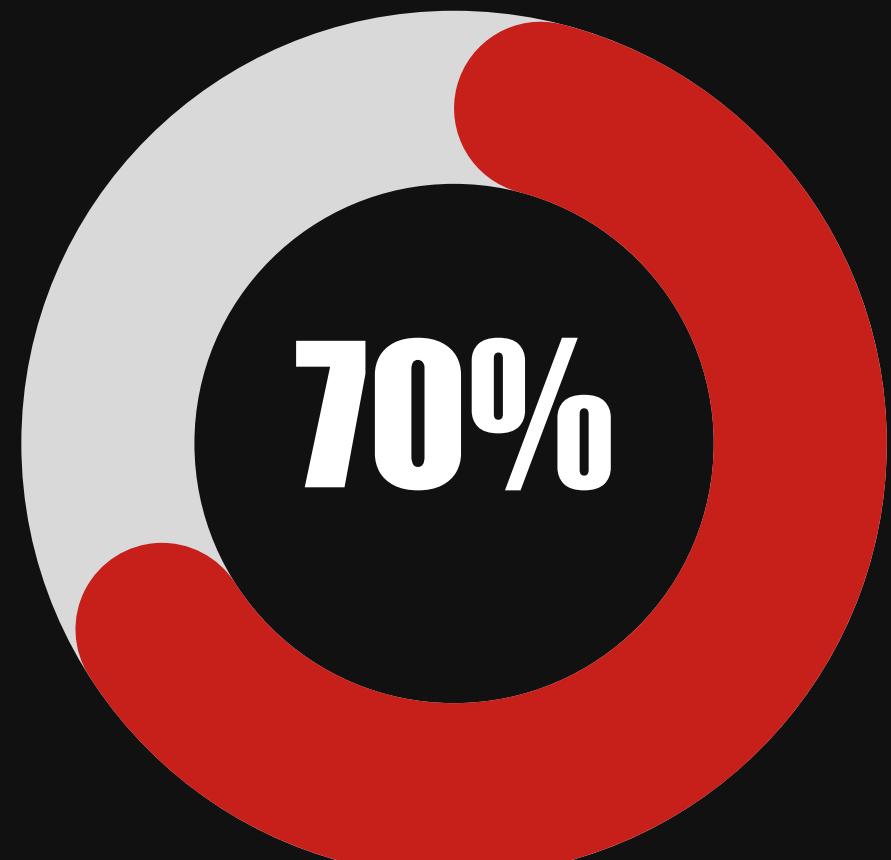
Apprentissage Critique :

- Identifier les différents composants (matériels et logiciels) d'un système numérique
- Utiliser les fonctionnalités de base d'un système multitâches et multiutilisateurs
- Installer et configurer un système d'exploitation et des outils de développement
- Configurer un poste de travail dans un réseau d'entreprise

situation professionnelle :

- Déployer une nouvelle architecture technique
- Améliorer une infrastructure existante
- Sécuriser les applications et les services

Acquisition de la compétence



ACQUIS

J'estime avoir acquis cette compétence à 70%. En effet, l'administration de systèmes réseaux est un domaine que j'ai trouvé fort intéressant. De plus, avoir développé des compétences en installation de systèmes sur des machines m'a été très utile. Toutefois, cela reste un domaine complexe dans lequel je dois encore m'améliorer.

Projets pour l'acquisition



```
public void Comp4(){
```

COMPÉTENCE 4

Gérer des données de l'information

```
}
```

Optimiser des applications

Concevoir, gérer, administrer et exploiter les données de l'entreprise et mettre à disposition toutes les informations pour un bon pilotage de l'entreprise.

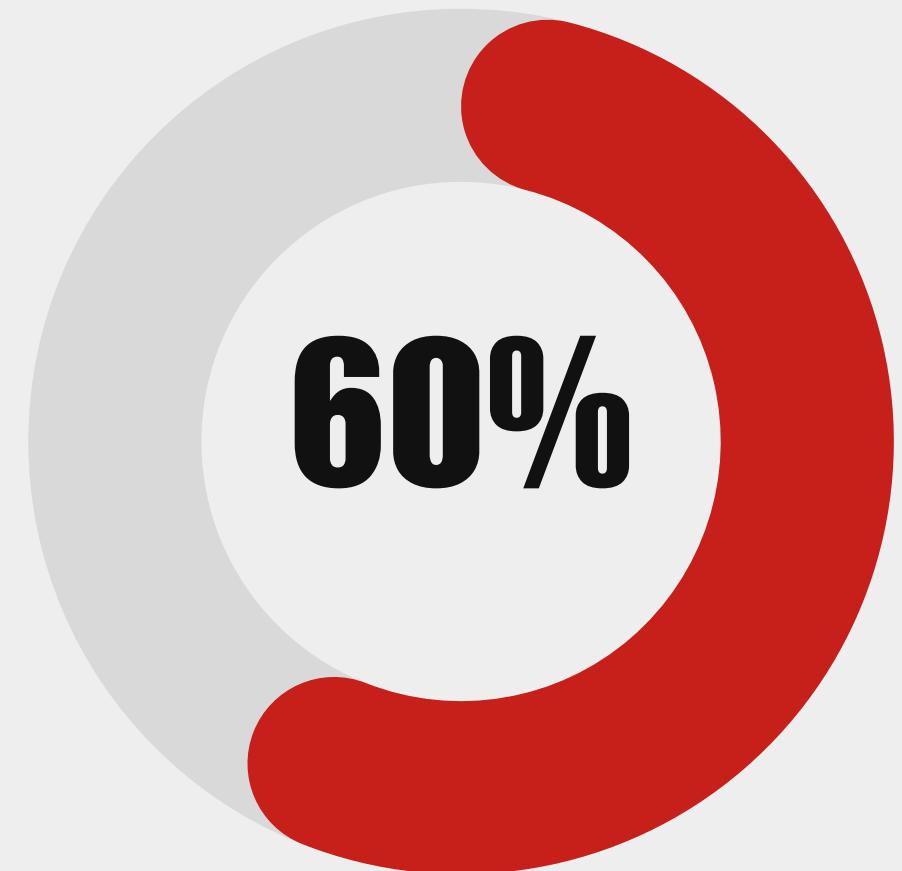
Apprentissage Critique :

- Mettre à jour et interroger une base de données relationnelle (en requêtes directes ou à travers une application)
- Visualiser des données
- Concevoir une base de données relationnelle à partir d'un cahier des charges

situation professionnelle :

- Lancer un nouveau projet
- Sécuriser des données
- Exploiter des données pour la prise de décisions

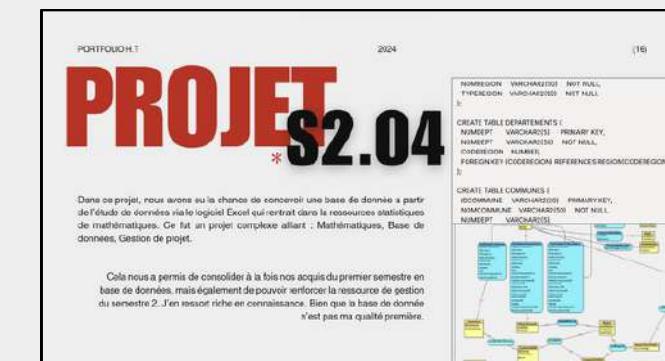
Acquisition de la compétence



PARTIELLEMENT-ACQUIS

J'estime avoir compris 60 % de la compétence 4. Le concept de base de données est un domaine intéressant duquel j'ai pu comprendre les concepts de base. Toutefois, le concept de SQL m'est un peu plus difficile à assimiler. Pour le moment, en étant guidé, je peux arriver à mettre en place un cahier des charges. Toutefois, le faire en autonomie est un problème sur lequel je travaille et désire m'améliorer.

Projets pour l'acquisition



```
public void Comp5(){
```

COMPÉTENCE 5

Conduire un projet

```
}
```

Administrer des systèmes informatiques communicants complexes

Satisfaire les besoins des utilisateurs au regard de la chaîne de valeur du client, organiser et piloter un projet informatique avec des méthodes classiques ou agiles.

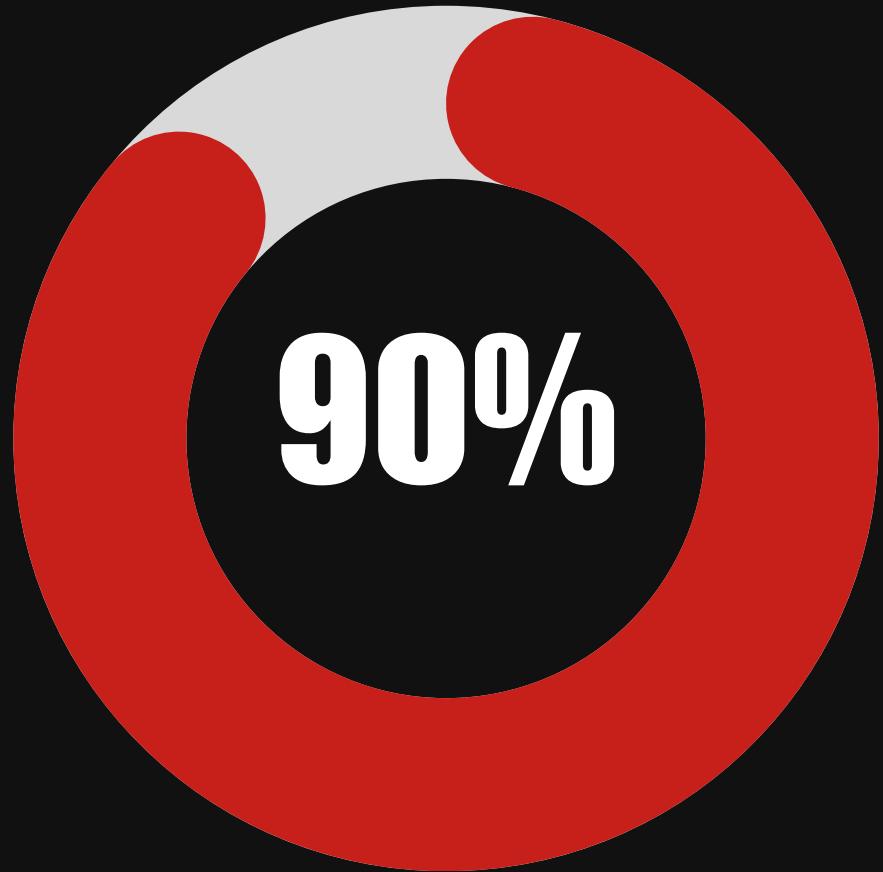
Apprentissage Critique :

- Appréhender les besoins du client et de l'utilisateur
- Mettre en place une étude des outils de gestion de projet
- Identifier les acteurs et les différentes phases d'un cycle de développement

situation professionnelle :

- Lancer un nouveau projet
- Piloter le maintien d'un projet en condition opérationnelle
- Faire évoluer un système d'information

Acquisition de la compétence



ACQUIS

J'estime avoir acquis cette compétence à 90 %. Ayant redécouvert un concept qui me plaisait énormément, la gestion de projet est un domaine dans lequel je me sens très à l'aise. L'organisation d'un événement, d'un projet ou d'une équipe m'est assez facile. Les outils plus techniques découverts durant cet A1 sont encore en cours d'assimilation, mais définitivement compris et très proches d'être acquis.

Projets pour l'acquisition



```
public void Comp6(){
```

COMPÉTENCE 6

Collaborer au sein d'une équipe informatique

```
}
```

Optimiser des applications

Acquérir, développer et exploiter les aptitudes nécessaires pour travailler efficacement dans une équipe informatique.

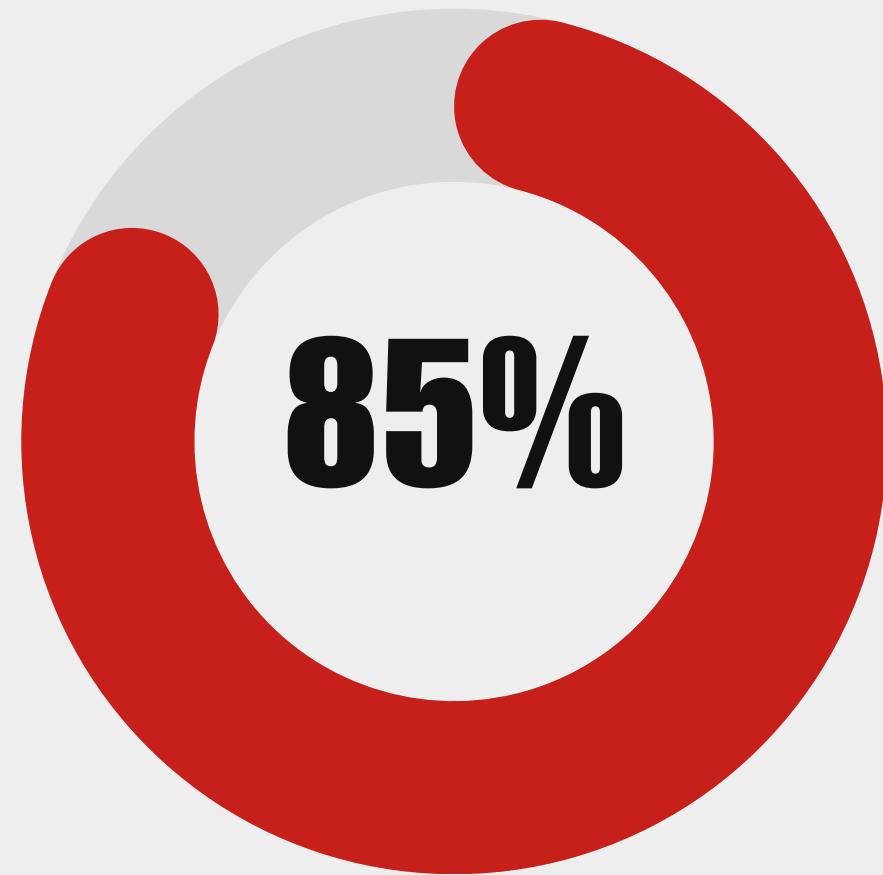
Apprentissage Critique :

- Appréhender l'écosystème numérique
- Découvrir les aptitudes requises selon les différents secteurs informatiques
- Identifier les statuts, les fonctions et les rôles de chaque membre d'une équipe pluridisciplinaire
- Acquérir les compétences interpersonnelles pour travailler en équipe

situation professionnelle :

- Lancer un nouveau projet
- Organiser son travail en relation avec celui de son équipe
- Élaborer, gérer et transmettre de l'information

Acquisition de la compétence



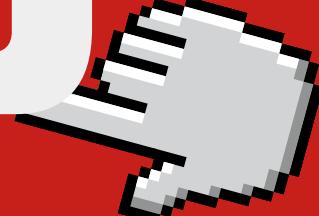
ACQUIS

J'estime avoir acquis la compétence 6 à 85 %. En effet, la collaboration au sein d'une équipe informatique est un concept dont je suis déjà très familier. Étant une compétence nécessaire au monde professionnel, j'y trouve un attrait particulier. Je peux ainsi l'appliquer sans aucun problème.

Projets pour l'acquisition



RECAP

Compétence	Label	Acquisition	Note	Avis global
1	<i>Réaliser un développement d'application</i>	60%	PARTIELLEMENT-ACQUIS	Le code est encore jeune pour moi, mais j'ai la volonté de m'améliorer.
2	<i>Optimiser de applications</i>	60%	PARTIELLEMENT-ACQUIS	Idem à la compétence précédente. Ainsi, le refactor et l'optimisation ou la suppression de code inutile sont assez "challengeants".
3	<i>Administre des systèmes informatiques communicants complexes</i>	70%	ACQUIS	Le réseau est un domaine intéressant et utile. Toutefois, il reste complexe et je dois encore m'améliorer.
4	<i>Gérer des données de l'information</i>	60%	PARTIELLEMENT-ACQUIS	Concept de base acquis, mais le SQL et les requêtes plus complexes sont encore difficiles à assimiler.
5	<i>Conduire un projet</i>	90%	ACQUIS	La gestion de projet est un domaine dans lequel je me sens plus qu'à l'aise.
6	<i>Collaborer au sein d'une équipe informatique</i>	85%	ACQUIS	La collaboration en équipe et ses concepts ne m'étaient pas inconnus. Compétence avec un attrait particulier.



CHOIX DU PARCOURS

Intégration d'Applications et Management du Système d'Information



Ayant un attrait tout particulier pour la gestion managériale, et désirant effectuer un métier qui demandera des ressources de management conséquentes,

c'est tout naturellement que j'ai choisi la filière professionnalisaante dans les ressources de gestion de projets de ce Bachelor. C'est avec grande impatience que j'attends cette deuxième année afin de pouvoir explorer un peu plus en profondeur un domaine qui me définit et dans lequel je me sens à l'aise.

À contrario, je n'ai pas ressenti cette même émotion pour les deux autres parcours possibles du BUT (DACS et RACDV).

M'étant constamment remis en question durant cette année, je suis sûr et satisfait de mon choix concernant ce parcours. Je suis convaincu que celui-ci m'ouvrira les portes vers ce métier qui me passionne réellement et qui, depuis petit, est plus qu'une profession, mais une vocation.



CONCLUSION

Je tire de cette première année de BUT Informatique un apprentissage énorme dans la discipline, mais également des rencontres professionnelles et personnelles importantes et qualitatives. Malgré un déménagement à plus de 10 000 km de mon domicile initial, j'ai su m'adapter au nouveau mode de vie exigeant de responsabilités qu'est la vie étudiante. Fort heureusement bien entouré, je termine cette première année avec énormément d'ambition pour l'année prochaine. Actuellement en recherche d'alternance afin de préparer l'année de BUT 2, je suis motivé à découvrir la suite de cette merveilleuse aventure qui ne fait que commencer.

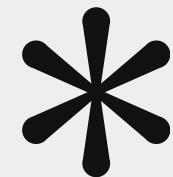
Année 1

NEXT ➤

Année 2



CONTACTEZ MOI



Je reste ouvert à toute opportunité professionnelle.
Travaillons ensemble !