

Apprentissage Par Projet

WEB 2

Contenu de l'UE

- Web 2 :
 - Communication client – serveur Web
 - AJAX
 - Requêtes asynchrones
 - XML/JSON/JSONP
 - Traitements côté serveur
 - PHP 5
 - Gestion des sessions
 - PHP Data Objects
 - PHP sécurité
 - Traitement coté client
 - Application fluide
 - Application responsive
 - ...
- Nébuleuse XML / Accessibilité

Apprendre À concevoir et implanter une application Web
Apprendre À concevoir et implanter une application Web
Apprendre À concevoir et implanter une application Web
Apprendre À concevoir et implanter une application Web
Apprendre À concevoir et implanter une application Web
Apprendre À concevoir et implanter une application Web
Apprendre À concevoir et implanter une application Web
Apprendre À concevoir et implanter une application Web
Apprendre À concevoir et implanter une application Web
Apprendre À concevoir et implanter une application Web
Apprendre À concevoir et implanter une application Web



Pourquoi l'APP?

Nos motivations

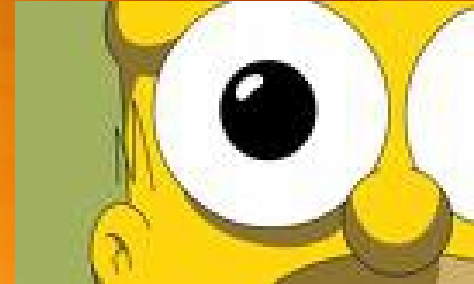


- Vous rendre acteurs de votre apprentissage
 - Vous motiver pour un module dont vous connaissez déjà certains aspects
 - Adapter le déroulement au rythme d'apprentissage de chacun
 - Vous inciter à faire de la veille sur les nouvelles technologies et outils existants
 - Vous inciter à travailler en groupe

- Vous préparer à l'alternance :
 - un projet qui correspond à un besoin
 - des rencontres avec une cliente du monde professionnel
 - des échanges entre partenaires/experts/client
 - des échéances de livraison à respecter



L'APP c'est quoi exactement?



- Apprentissage Par Projet
 - Apprendre en traitant un problème
 - Apprendre en s'aidant d'un groupe
- Pas de découpages CM/TD/TP
- Un dispositif orienté en fonction de la réalisation du projet

Votre rôle dans l'APP

- Apprendre à 4-5
 - Capitaliser et partager les compétences de chacun
 - Rechercher de l'information
 - Identifier les concepts non maîtrisés
ET demander des cours de restructuration
 - 2 rôles particuliers à jouer
 - L'**animateur** de la séance
 - Le **secrétaire** de la séance
- Répondre à un cahier des charges
- S'organiser autour d'un planning
- Rendre les documents demandés aux dates fixées dans le planning

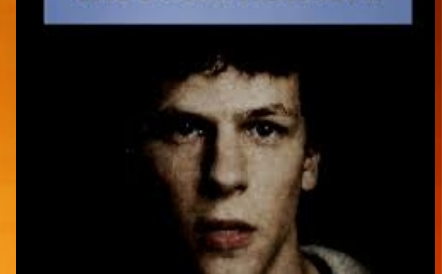


Notre rôle dans l'APP



- Le tuteur
l'enseignant qui suivra votre groupe et qui veillera à
 - vous guider dans votre apprentissage
 - vous aider à vous organiser en groupe
 - éveiller votre curiosité
- Les experts
les enseignants qui seront à votre disposition pour
 - dispenser des cours de restructuration suite à vos demandes
- Le client
la personne ayant rédigé le cahier des charges et qui
 - devra être satisfaite par votre application
 - se tiendra à votre disposition le **2 février** et le **10 mars (soutenance 24 mars !)**





Le projet

- Sujet
 - Application Web collaborative
 - Favoriser l'intérêt et le goût à la culture pour les enfants
 - Exploiter des données ouvertes et libres
- 2 étapes
 - Avant-Projet
 - Compréhension du cahier des charges
 - Création de documents d'analyse du projet
 - Veille sur les technologies et outils utiles
 - Proposition d'un prototype (ossature du site + BD + AJAX + sécurité + interface client responsive et intuitive)
 - Projet
 - Réalisation de l'application complète
 - Innovation

Comment vous allez vous y prendre ?



- Suivre les informations données dans le livret du module
 - Vous organiser autour des plannings (suivi de tâches)
 - Vous partager le travail tout en capitalisant les compétences acquises
 - Préparer les différents documents en fonction des grilles d'évaluation qui nous permettront de vous noter

L'évaluation de vos résultats

- Qui vous évalue pour le projet
 - Les 2 enseignants avec leur casquette d'expert
 - La cliente
- La note pour le module : moyenne
 - Notes obtenues pour chacun des éléments demandés pour le projet
 - 4 livrables
 - 2 présentations /démonstration
 - Le code
 - ▶ *Non respect des délais = 0 pour l'élément*
 - Un examen écrit de 1h avec documents



Les gagnants

- Récompense pour le groupe ayant réalisé le meilleur projet

Présenter l'application enrichie aux

- Défi numérique de Toulouse Métropole
- Concours Dataconnexion



Aujourd'hui séance 1

- Prise en main du livret



- Etude du cahier des charges



- Préparation du rendez-vous (02/02) avec le client (15 minutes par groupe)