

Atelier Génie Logiciel

1

SÉANCE 1



AGL

2

Objectif

Donner une vision opérationnelle de la gestion de projets informatiques

AGL

3

Réalisation d'un projet de A à Z

- Partie Cours qui rappelle les concepts vus les années précédentes
 - Partie accompagnement tout au long du projet
 - -Enseignants : Frédéric Voisin Valérie Guimard

AGL

4

Le contenu des rendus décrits ci-dessous est un contenu à minima, vous y ajouterez tous les éléments de gestion de projet mis en place même s'ils sont à vocation interne à l'équipe, par exemple des compte-rendu de réunion.

Rendu 0 : Point questions / réponses le 24 septembre 15h45-17h45

Rendu 1 : DATE à préciser (2^{ème} moitié de octobre)

1- V1 du cahier des charges intégrant les précisions éventuelles suite à vos échanges avec votre client.

2- PAQ (Plan d'Assurance Qualité)

Le PAQ permet de définir la manière dont on va travailler, collaborer. Il doit être minimaliste mais décrire simplement et efficacement votre organisation et les rôles et responsabilités.

Il intègre le planning prévisionnel.

Pour rappel : il doit être conçu pour que tout nouveau collaborateur intégrant l'équipe ait de quoi travailler correctement

3- Premières Maquette des IHM : présentation « papier » des interfaces et éléments clés d'interaction

4- Planning prévisionnel: **Découpage des tâches, charges prévisionnelles associées et ordonnancement pour réaliser le planning prévisionnel**

Rendu 2 : Date à préciser (2^{ème} moitié de novembre)

Rédaction complète du cahier des charges concernant une fonctionnalité particulière et du tableau des exigences fonctionnelles associées; fourniture d'un dossier de test pour cette fonctionnalité.

La fonctionnalité sera choisie par le client en fonction de votre rendu précédent.

AGL

5

Rendu 3 : Date à préciser (mi-décembre)

1- Version finale du cahier des charges intégrant les précisions éventuelles suite à vos échanges avec votre client. Il valide votre engagement vis à vis du client. Il inclut la matrice des exigences

2- Maquette des IHM mises à jour

3- Présentation d'une fonctionnalité dans sa globalité – A définir avec la maitrise d'ouvrage

4- Analyse UML

1. Diagrammes de classes

2. Diagrammes des cas d'utilisation

3. Diagrammes de séquence (**si pertinents**)

On ne vous demande pas d'être exhaustifs pour les 2 derniers diagrammes UML mais de choisir des cas d'utilisations et des diagrammes de séquence pertinents pour le logiciel et pour votre travail collaboratif d'équipe.

Vous n'êtes pas contraints de représenter les classes liées aux interfaces graphiques dans les diagrammes UML, mais à minima les interfaces (au sens objet) principales des classes de l'IHM

5- Planning prévisionnel mis à jour,

Intégrant les premiers temps passés de chaque membre de l'équipe sur chaque tâche

AGL

6

Pré soutenance : fin février 2019

1- Démonstration selon état d'avancement

Prévision actualisée de ce qui sera fourni à la soutenance finale

2- Planning prévisionnel mis à jour,

Intégrant les premiers temps passés de chaque membre de l'équipe sur chaque tâche

3- Cahier de tests,

4- Organisation des développements :

- Langages de développement,
- Environnement de développement

AGL

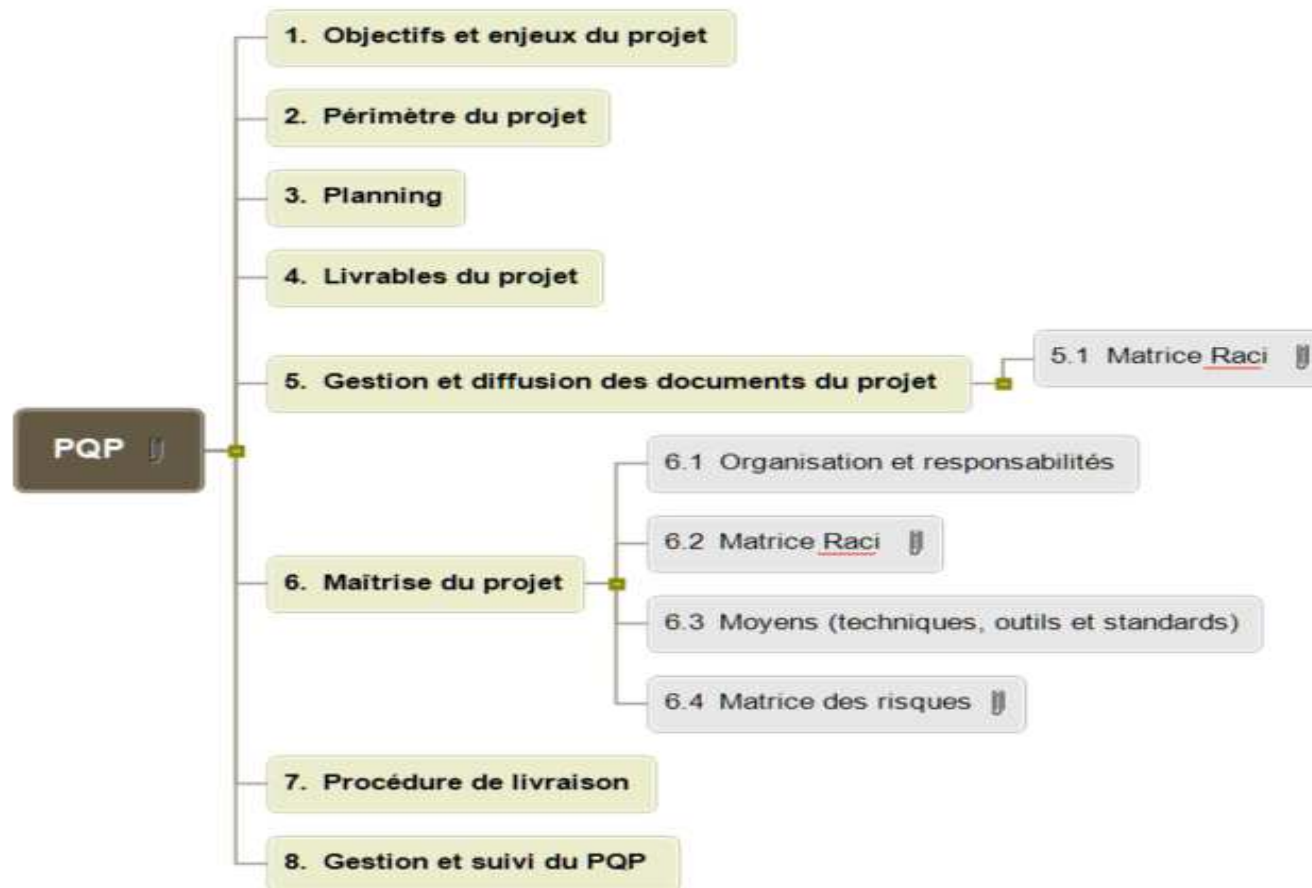
7

Rendu et soutenance finale : 2^{ème} semaine de mars 2019 –

- Cahier des charges mis à jour,
- Une matrice de respect des exigences du cahier des charges indiquant pour chaque exigence si elle a été respectée, non respectée ou avec des réserves,
- Dossiers de tests mis à jour
- Votre réalisé final, avec votre charge consommée et un rapide retour d'expérience sur les points qui vous ont posés problème,
- La documentation d'installation, d'exploitation, et utilisateur (sous-ensemble pertinent de fonctionnalités)
- Ensemble de vos sources
- Ensemble de vos fichiers de test.

Ex Plan type d'un PQP

8



AGL

9

Soutenance

Le découpage des soutenances sera le suivant :

- 5 minutes : Présentation "commerciale" des points forts du produit,
- 5 minutes : Présentation des points importants du projet côté technique/ développement / exploitabilité (orienté présentation du produit à une MOE),
- 5 minutes : Organisation des développements et répartition des tâches projet (bien clarifier qui a fait quoi),
- 10 minutes : démonstration de l'outil,
- 5 minutes : bilan du projet - retour d'expérience chef de projet (quels ont été les éléments qui se sont bien passés ou mal passés dans le projet, quelle expérience en tirez-vous pour des projets suivants),
- 20 minutes : retour enseignants + questions/réponses.

AGL

10

Modalités de rendu :

- Les documents liés au projet seront à déposer aux dates indiquées dans un répertoire spécifique sur Dokeos

Un mail d'accompagnement doit être envoyé pour annoncer un dépôt de documents

- la bonne réalisation du produit interviendra dans la notation finale mais ne constituera qu'un des éléments, au même titre que la qualité des documents fournis, la maîtrise du processus de développement et la manière de gérer les relations avec le client.

- la note sera individualisée au vu du rôle de chacun et de sa contribution effective au projet

- Vous avez le choix des technos et des méthodes de développement du moment que les livrables requis sont fournis. **Les méthodes qui demanderaient une forte réactivité du client sont à éviter ou des délais dans les réponses doivent être anticipés.**

- les documents doivent être livrés sous une forme directement imprimable, en version pdf.