

Titre (nom) du projet



(Une image originale représentant le projet)

Nom de l'auteur – Classe
Lieu
Durée
Nom du chef de projet
(Nom et adresse du mandant)

Table des matières

1	SPÉCIFICATIONS	3
1.1	TITRE	3
1.2	DESCRIPTION	3
1.3	MATÉRIEL ET LOGICIELS À DISPOSITION	3
1.4	PRÉREQUIS	3
1.5	CAHIER DES CHARGES	3
1.5.1	Objectifs et portée du projet	3
1.5.2	Caractéristiques des utilisateurs et impacts	3
1.5.3	Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur)	3
1.5.4	Contraintes	4
1.6	LIVRABLES	4
2	PLANIFICATION INITIALE	4
3	ANALYSE FONCTIONNELLE	4
4	RÉALISATION	5
4.1	INSTALLATION DE L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL	5
4.2	RESSOURCES EXTÉRIEURES	5
4.3	DÉROULEMENT EFFECTIF	5
4.4	JOURNAL DE TRAVAIL	5
5	TESTS	6
5.1	STRATÉGIE DE TEST	6
5.2	DOSSIER DES TESTS	6
5.3	PROBLÈMES RESTANTS	6
6	CONCLUSION	6
6.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES	6
6.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	6
6.3	BILAN PERSONNEL	6
7	ANNEXES	6

1 SPÉCIFICATIONS

1.1 Titre

A compléter par un titre court et pertinent, suivi d'un sous-titre qui donne une idée du domaine dans lequel le projet se place. Cela peut être une reprise ou compléter le titre de la première page ...

Exemple :

MyColoc

Une application mobile pour gérer les tâches à faire dans une colocation

1.2 Description

A compléter, par une explication du contexte, de la situation, des raisons générales de la mise en route d'un tel projet. Le lecteur doit pouvoir comprendre les motivations du lancement du projet...

1.3 Matériel et logiciels à disposition

A compléter par ce qui est nécessaire pour le démarrage ...

1.4 Prérequis

A compléter par une description des compétences, des connaissances et de la formation minimum pour être à même de réaliser le projet ...

1.5 Cahier des charges

1.5.1 Objectifs et portée du projet

A compléter. Il s'agit d'ébaucher des réponses aux questions de l'acronyme CQQCOQP (Combien, Quoi, Qui, Comment, Où, Quand, Pourquoi)

1.5.2 Caractéristiques des utilisateurs et impacts

A compléter... Il s'agit tout d'abord d'identifier les personnes qui vont utiliser le produit (c'est-à-dire ce qui va être réalisé durant le projet).
Décrire le(s) profil(s) de ces personnes et les conséquences que cela va avoir sur la conception (ergonomie, utilisation, etc.)

1.5.3 Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur)

A compléter par une espèce de mode d'emploi du produit. S'il s'agissait d'une montre, décrire qu'à part l'heure, il y aura la possibilité d'utiliser un chronomètre, un réveil, ...
S'appuyer sur la technique « On utilise (le produit) pour ... » pour identifier les fonctionnalités

1.5.4 Contraintes

Quelles sont les choses que vous êtes obligés de faire ou d'utiliser, sur lesquels vous n'avez pas votre mot à dire.

Sécurité, backups, disponibilité, système utilisé, interfaces avec autres logiciels, etc.

1.6 Livrables

Cette section décrit tous les livrables du projet, avec pour chacun :

- La description du livrable (fichier .zip, url, document imprimé, composants hardware, ...)
- L'emplacement où il sera déposé
- Les modalités d'annonce de livraison
- Les éventuelles modalités de confirmation de réception.

Chacun des livrables décrits dans cette section fera l'objet d'une évaluation.

2 PLANIFICATION INITIALE

Ce paragraphe présente tout d'abord les éléments de planning connus dès le départ

- Date de début
- Date de fin
- Vacances et congés
- Nombre d'heures par semaine dédiées au projet
- Nombre d'heures totale à disposition pour la réalisation du projet

On propose ensuite une découpe en sprints. Pour chaque sprint, on spécifie :

- Le but du sprint
- La date/heure de la sprint review

3 ANALYSE FONCTIONNELLE

3.1 restaurant-terasse sur le toit

En étant un élève de l'ETML, Je veux un bon endroit pour manger Pouvoir manger dans un endroit frais, pour gagner de la place dans ce bâtiment .

Tests d'acceptance:	
plantes	1) sur cette terrasse il y a des plantes(4 arbres, 4palmes,20 fleurs)autour des coins repas.
parasols	2) sur cette terrasse il y a plusieurs parasols pour chaque table qui peuvent être déployés pour se protéger du soleil.
8 tables	3) sur cette terrasse, il y a 8 tables rondes avec 4 à 5 chaises chacune pour que les étudiants puissent s'asseoir et manger.
8 nappes pour chaque tables	4)il y a des nappes sur chaque de les tables de la terrasse pour que les étudiants ne salissent pas les tables.
4 poubelles	5)il y a 4 poubelles du côté droit du restaurant afin que les étudiants puissent y jeter leurs déchets et non sur la terrasse.
Des clôtures	6) des clôtures sont installées autour de la terrasse pour protéger le périmètre de la terrasse.
Material de la terrasse	7) le sol de la terrasse est recouvert de gazon.
5 lampadaires	8) sur cette terrasse, il y a 5 lampadaires(dans chaque angle et au centre).
2 colonnes	9) sur cette terrasse, il y a 2 colonnes a musique pour que des eleves peuvent ecouter la musique et se détendre.
Batiment de restaurant	10) sur ce toit il y a le petit batiment d'un restaurant qui preparer tous les plats.
3 cuisinies	11) dans ce restaurant, il y a 3 cuisines pour preparer des repas.

2 cuisinière avec 4 feux	12) dans ce restaurant, il y a 2 cuisinière avec 4 feux , dans le coin le plus à gauche.
une porte menant aux étages inférieurs	13) dans ce restaurant, il y a une porte menant aux étages inférieurs au centre mais plus près du mur du fond.
2 tiroirs suspendus	14) dans ce restaurant, il y a 2 tiroirs suspendus pour ustensiles de cuisine sur le mur avant.
2 tiroirs par terre	15) dans ce restaurant, il y a 2 tiroirs sous les 2 autres tiroirs sur le mur avant.
une porte d'entre	16) dans ce restaurant, il y a une porte d'entre de ce restaurant.
4 lampes	17) dans ce restaurant, il y a 4 lampes pour éclairer(chaque est au centre d'un de quatre carre visuel qui divise le plafond a 4 section egal.
materiel de batiment de restaurant	18) ce restaurant est en bois blanc. https://3dwarehouse.sketchup.com/model/bf1eb89b-57df-4175-9c63-bc185dc1195d/WHITE-WOOD
2 fenetres	19) ce restaurant a 2 fenetres sur le mur plus profond pour farie la ventilation.
Materiel de couverture du sol	20) le sol de ce restaurant est recouvert de carrelage blanc.
emplacement/Dimensions de restaurant	21) Le restaurant est situé dans 1/3 du bâtiment, juste sur l'escalier en colimaçon. Dimensions du restaurant : hauteur : 250 cm, plus grande taille (grand mur) : 2015 cm, plus petite taille (petit mur) : 980 cm.

L'analyse fonctionnelle est rendue ici sous forme de User Stories, inclus tests d'acceptance et maquettes.

Si le projet est géré avec IceScrum, le contenu de ce chapitre peut être généré de manière semi-automatique avec StoriesOverview (IceTools)

4 RÉALISATION

4.1 Installation de l'environnement de travail

Cette partie permet de reproduire ou reprendre le projet par un tiers.

- Versions des outils logiciels utilisés (OS, applications, pilotes, librairies, etc.)
- Configurations spéciales des outils (Equipements, PC, machines, outillage, etc.)
- Arborescences des documents produits.
- Comment accéder au code (repository)

4.2 Ressources extérieures

Cette partie décrit toutes les ressources qui ont été utilisées dans le cadre du projet et qui n'avait pas été fourni au départ.

Pour chaque ressource, expliquer les raisons de ce choix. Pourquoi en avez-vous eu besoin ? Y avait-il d'autres possibilités ? Pourquoi avoir choisi celle-ci plutôt qu'une autre ?...

4.3 Déroulement effectif

Liste des sprints avec pour chacun :

- Les stories qui ont été réalisées
- Le résultat de la retrospective

On doit pouvoir voir si une story a été débutée dans un sprint mais terminée dans un autre.

4.4 Journal de travail

En ici quel est le format du journal de travail et comment il va être maintenu tout au long du projet. Ne pas mettre le journal de travail lui-même ici ! (mais on peut mettre une référence sur un fichier externe).

5 TESTS

5.1 Stratégie de test

Qui, quand, avec quelles données, dans quel ordre, etc.

5.2 Dossier des tests

On dresse le bilan des tests effectués (qui, quand, avec quelles données...) sous forme de procédure. Lorsque cela est possible, fournir un tableau des tests effectués avec les résultats obtenus et les actions à entreprendre en conséquence (et une estimation de leur durée).
Expliquer les raisons si des tests prévus n'ont pas pu être effectués.

5.3 Problèmes restants

Liste des bugs répertoriés avec

- Date de découverte
- Impact
- Comment le contourner
- Piste de résolution

6 CONCLUSION

6.1 Bilan des fonctionnalités demandées

Il s'agit de reprendre point par point les fonctionnalités décrites dans les spécifications de départ et de définir si elles sont atteintes ou pas, et pourquoi.
Si ce n'est pas le cas, estimer en « % » ou en « temps supplémentaire » le travail qu'il reste à accomplir pour terminer le tout.

6.2 Bilan de la planification

Distinguer et expliquer les tâches qui ont généré des retards ou de l'avance dans la gestion du projet. Indiquer les différences entre les planifications initiales et détaillées avec le journal de travail.

6.3 Bilan personnel

Si c'était à refaire:

- Qu'est-ce qu'il faudrait garder ? Les plus et les moins ?
- Qu'est-ce qu'il faudrait gérer, réaliser ou traiter différemment ?

Qu'est que ce projet m'a appris ?

Suite à donner, améliorations souhaitables, ...

7 ANNEXES

Tous les documents utiles à la compréhension de points de détail du projet.

Listing du code source (partiel ou, plus rarement complet)

Guide(s) d'utilisation et/ou guide de l'administrateur

Etat ou « dump » de la configuration des équipements (routeur, switch, robot, etc.).

Extraits de catalogue, documentation de fabricant, etc.