

Projet ACS

2A (2015-16 S2)

Contexte et enjeu des soutenances

v2 du 24/01/2016

1) Principe et objectif de la soutenance

La soutenance est d'abord un exercice de communication. Votre équipe va présenter ce qu'elle a réalisé pendant 20 minutes devant ses pairs. Elle se déroulera si possible en amphi, sinon dans une salle équipée d'un vidéo projecteur. Par sécurité, il est important d'amener votre propre portable (un par équipe) pour pouvoir exécuter et projeter votre démonstration ainsi que vos supports.

20 minutes passent très rapidement, et il convient de structurer votre présentation et de la répéter pour la tester et la calibrer.

Votre enjeu est de démontrer :

1. la valeur ajoutée fonctionnelle de votre programme,
2. la performance technique que vous avez réalisée.

Après avoir rappelé le contexte et les enjeux du projet (ce qu'il fallait faire, les principales difficultés à surmonter), la première partie de votre présentation doit être résolument orientée utilisateur (démonstration des fonctionnalités) : il faut 'vendre' votre application. Pour cela, vous devez dérouler un scénario d'utilisation sous la forme d'une démonstration, que vous commentez en évitant le piège d'un discours technique.

Cette première partie doit prendre environ 13 minutes.

La seconde partie de votre présentation doit démontrer la performance technique que vous avez réalisée, notamment en :

1. présentant les questions que vous vous êtes posées et les choix de conception que vous avez faits, en les justifiant, pendant la phase d'élaboration, idéalement avec le support de diagrammes d'architecture (de principe),
2. en montrant ensuite quels ont été vos choix techniques en vous aidant éventuellement de quelques diagrammes techniques (montrer du code est rarement intéressant).

Vous conclurez en expliquant comment vous vous êtes répartis le travail et comment a fonctionné l'équipe, puis en résumant les points forts et les améliorations possibles de votre application.



Cette seconde partie doit prendre environ 7 minutes.

Elle laisse le temps à 5 à 10 minutes de questions / réponses de la part de l'assemblée et de votre enseignant.

2) Critères d'évaluation du projet

La note de projet, par équipe, sera composée de :

- $\frac{2}{3}$ pour ce prototype ou produit fini présenté en soutenance (culture du résultat).
- $\frac{1}{3}$ pour les moyens mobilisés et la méthode de conduite de projet.

La note sur les moyens et méthode sera composée de :

- $\frac{1}{3}$ pour le synopsis projet.
- $\frac{1}{3}$ pour les des deux points d'avancement.
- $\frac{1}{3}$ pour le livrable final.

En soutenance, la note est constituée par notation collégiale : l'enseignant ainsi que tous les étudiants présents notent toutes les équipes sauf la leur suivant 6 critères. Un appel sera effectué pour éliminer les notes effectuées à distance par d'éventuels absents.

Pour chaque critère, la note résulte de la moyenne pondérée entre les notes étudiantes (60%) et celle de l'enseignant (40%).

Les critères sont les suivants, et le barème est de $3\frac{1}{3}$ pour chacun d'entre eux :

1. Originalité du concept / fonctionnalités (si jeu, originalité du gameplay).
2. Univers / design graphique (le point faible des école d'ingénieurs).
3. Facilité d'utilisation, expérience utilisateur (idem).
4. Communication (ont-ils terminé sous un tonnerre d'applaudissement ?).
5. Performance technique (la seconde partie a-t-elle été convaincante ?).
6. Équipe (est-ce une équipe qui a l'air de marcher ?).

L'échelle qualitative utilisée (on précisera sa traduction quantitative au moment de faire la synthèse des notes) pour les différents éléments évalués (synopsis, points d'avancement, chacun des 6 critères en soutenance) est la suivante :

- F : touristes !
- E : mouais..
- C : il ne manque pas grand chose pour que ce soit bien
- B : c'est du bon boulot
- A : excellent
- A+ : exceptionnel
- A++ : spectaculaire

3) Livrable

Dans un fichier archive unique, vous devez réunir :

- Les fichiers sources de votre programme (SURTOUT PAS D'EXÉCUTABLE !)
- Le manuel d'installation / paramétrage / déploiement / liens vers ressources tierces.
- Le manuel utilisateur.

Le chef de projet remettra votre **livrable** au plus tard le **soir de la soutenance (TD 8) à 23:59**, à l'adresse de votre enseignant :

- | | | |
|----------------|------------------|--|
| • Groupes A, B | Franck LEPOIVRE | livraison@platypus.academy |
| • Groupes C, G | Jean-Pierre FOLL | jean-pierre.foll@devinci.fr |
| • Groupes D, H | Halim DJERROUD | hdd@ai.univ-paris8.fr |
| • Groupes E, F | Jules LEPOIVRE | jlepoivre@saki-studio.com |

L'objet de votre email comme le nom de votre fichier d'archive sont :

ESILV 2A PJ ACS 2016 suivi du nom de votre équipe tel que vous l'avez enregistré au moment de sa constitution, suivi de | Livrable.

Par exemple : **ESILV 2A PJ ACS 2016 Les players | Livrable**

Ces instructions sont complétées par les consignes de remise de travaux informatiques accessibles en ligne sur le partage étudiant. Lisez les attentivement. ne pas les respecter vaut des points de pénalité. Lien direct : <https://goo.gl/wF4Aws>.

Ce livrable sera conservé et noté, à valoir sur la note finale de projet.

4) Dates

Toutes les dates importantes sont consignées dans le le fichier organisation :

<https://goo.gl/GDiqKU>