

Projet ACS

2A (2015-16 S2)

TD 1 - Lancement du projet X

v2 du 24/01/2016

Le but de cette première séance de projet est :

- 1) De constituer vos équipes projet.
- 2) De proposer un ou plusieurs sujets de projet originaux (par équipe).
- 3) De voter d'ici la fin de la semaine pour vos trois sujets préférés (chaque étudiant).

1) Constitution des équipes

Seules les équipes de 5 sont autorisées. Dans les groupes de TD dont le nombre d'étudiants n'est pas un multiple de 5, la distribution des 1, 2, ou 3, 4 étudiants sans équipe sera effectuée par le responsable de module. Ces étudiants sans équipe devront se manifester sans délais (franck.lepoivre@platypus.academy).

Les équipes seront constituées dès le lancement du projet. Au sein de chaque équipe devront être déterminées des responsabilités individuelles (tous les aspects du projet restant basés sur un travail d'équipe) :

- un **chef de projet** en charge de la **roadmap**, de la coordination, etc.
- un **responsable design** en charge de la **conception graphique**, de l'**ergonomie**, de l'**expérience utilisateur**.
- un **responsable technique** en charge des **choix de conception** et des **choix de technologies**, **frameworks** et outils à mettre en œuvre pour la réalisation, de l'intégration et des tests des parties réalisées par chacun des membres de l'équipe.
- un **responsable communication** en charge des **rapports** (écrits), de la **soutenance** (oral). Il joue un rôle déterminant pour valoriser ce que l'équipe a réalisé. Le responsable communication s'assure par exemple de la **qualité du synopsis à rendre** (orthographe, structures, synthèse, etc), du **scénario** et de la **mise en scène**, puis des **répétitions de la soutenance** qui doit être un spectacle dont le point d'orgue est la démonstration du produit.
- Un **cinquième** responsable dont l'équipe doit elle même définir le rôle : ce ne sont pas les tâches et missions qui manquent. Un rôle souvent négligé : les tests.

Il est important de trouver un **nom original** à votre équipe. Trouver un nom est vous donner une identité, et le chercher un premier test de fonctionnement d'équipe.

Pour enregistrer vos équipes, c'est ici : <http://goo.gl/forms/ctVSAj5H76>

Les équipes sont visibles dans la page résultats et dans le partage étudiants (dossier PJ).

2) Proposer un sujet original

Vous allez concevoir puis proposer, via un formulaire, un sujet de projet qui sera soumis au vote des étudiants et des enseignants. **Les 6 meilleures propositions enregistreront des points bonus à valoir sur la note finale.** Votre proposition d'application doit nécessairement comporter une dimension client-serveur en environnement Web.

Cahier des charges d'un bon sujet :

- Ludique et pointu.
- Par équipe de cinq.
- Enjeu de performance.
- Unique pour le semestre.
- Beaucoup plus difficile qu'en 1A.
- Oblige à la réflexion algorithmique.
- Permet la créativité (moins cadré qu'en 1A).
- Des fonctionnalités de base réalisables par tous.
- Des fonctionnalités avancées pour les plus motivés.
- Si possible, compétition pour départager les sur motivés.

Le formulaire demande un thème, un titre et la description d'un cahier des charges à 3 niveaux :

1. Fonctionnalités de base (client-serveur de base).
2. Fonctionnalités avancées (interaction entre plusieurs utilisateurs, etc).
3. Pour départager les meilleurs (multiserveur, etc).

Vous trouverez ici, pour vous inspirer, les sujets qui ont été proposés par vos alter egos de l'EFREI, de l'ESIEA et de l'HETIC, à la différence que ces sujets n'avaient pas le client-serveur Web MEAN en tant que figure imposée :

- EFREI - <https://goo.gl/G7Xwhe>
- ESIEA - <https://goo.gl/qp99lv>
- HETIC H2 - <https://goo.gl/ndk7eo>
- HETIC H1 - <https://goo.gl/16YtxX>

Les propositions seront intégrées le soir du 29/01 pour que chaque étudiant puisse voter pour ses 6 sujets préférés. Les propositions seront visibles dans le partage étudiant dans le sous dossier **PJ/Sujets** - lien direct : **VISIBLE LE 29/01 AU SOIR.**

Vous devrez alors voter pour ses 6 sujets distincts, autres que ceux proposés par votre propre équipe, et vous ne devez effectuer qu'un seul vote. La participation au vote vous ouvrira un bonus dans la note individuelle de participation. Un vote qui ne respecte pas ces consignes sera éliminé et donnera lieu à un malus.

Ce vote de préférences sera arrêté le soir du 31/01 et les 6 sujets préférés seront retenus.

Chaque équipe sera alors invitée à se positionner sur l'un des 6 sujets et devra immédiatement démarrer son travail de brainstorming et de rédaction de synopsis projet.

Adresse du formulaire de proposition de sujets : <http://goo.gl/forms/TI6ZzGXgQA>

Adresse du formulaire de vote pour les sujets préférés : **VISIBLE LE 29/01 AU SOIR**

Organisation de l'équipe

En tenant compte de l'agenda projet ci-dessous, et en fonction de vos autres charges d'études, notamment en anticipant les périodes d'examens, commencez à définir comment l'équipe va s'organiser pour produire son effort projet dans le temps. Cela vous aidera à élaborer votre feuille de route projet une fois le sujet arrêté.

Cette feuille de route fait partie du premier livrable, le synopsis projet, à envoyer à votre enseignant de TD au plus tard le **05/02 à 23:59**. Pour en savoir plus sur le contenu de ce synopsis : <https://goo.gl/B6uUet>

Calendrier projet

Toutes les dates importantes, qui peuvent varier selon les groupes, sont consignées dans le le fichier organisation : <https://goo.gl/GDiqKU>

Semaine du TD 1 - Piscine de lancement projet

- Constitution des équipes.
- Propositions de sujet.
- Vendredi soir, mise à disposition des proposition et vote pour les 6 sujets préférés.
- Dimanche soir, 6 sujets sont retenus et chaque équipe doit choisir l'un d'entre-eux.

Semaine du TD 2 - Réflexion projet

- Appropriation du sujet, analyse, conception, organisation, plan prototype.
- En TD, entretiens de démarrage avec votre enseignant, où vous présentez le sujet choisi et vos premiers éléments de réflexion. Il s'agit d'un échange où votre enseignant vous conseillera, validera ou vous mettra en garde sur certains choix, sans jamais rien décider à votre place (vous êtes responsables de vos choix).
- Vendredi soir, livraison de votre synopsis projet.

Les trois semaines jusqu'au TD 3 - Réalisation du prototype

- Réalisation du prototype.
- TD 3 : point d'avancement intermédiaire avec votre enseignant : démonstration, point sur les difficultés rencontrées, règlement des problèmes d'équipe s'il y en a, ajustements de trajectoire si nécessaire.

Les sept semaines jusqu'au TD 7 - Objectif 80 %

- Réalisation de l'application par itérations successives (méthode incrémentale, version intermédiaires, méthodes agiles).



- Les TD 4, 5 et 6 sont autant d'occasions de prendre conseil auprès de votre enseignant sur des points techniques ou d'organisation, de lui demander d'intervenir si vous rencontrez des problèmes au sein de l'équipe (présence de touristes, etc).
- TD 7 : pré-recette avec votre enseignant : l'application devrait être quasiment terminée, et entrer en phase de tests intensifs et finitions. Si ce n'est pas le cas, votre enseignant se chargera de vous mettre en garde sur les risques que vous courez. Votre enseignant vous rappellera également l'importance de bien préparer votre soutenance (responsabilité du responsable communication) : script, mise en scène, répétitions.

La dernière ligne droite jusqu'aux soutenances (TD 8)

- Les trois semaines qui précèdent les soutenances.
- Il faut prendre de la distance avec la réalisation et revenir au but : convaincre en soutenance.
- Si vous avez pris du retard sur le planning projet, préparez-vous à quelques nuits blanches.
- **Une demande a été effectuée pour reporter le TD 8 des groupes E et F à la semaine 19 comme les autres groupes. Il n'est pas garanti que cela soit possible. Nous vous tiendrons informés.**

**Calendrier projet old => des éléments de conseils de méthode.
Pas inutile de parcourir. A déplacer soit dans une fiche ad hoc,
soit à dispatcher dans les 3 fiches existantes**

- **Semaine 51 (14/12) - Piscine de lancement projet**
 - Semaine 52 (21/12) - Travail d'équipe autonome : analyse du sujet
 - Analyse du problème.
 - Recherche d'information.
 - Conception d'une solution.
 - Feuille de route de réalisation.
 - Maquette et définition du prototype initial.
 - Le mercredi 23/12, au plus tard à minuit remise par email d'un synopsis à votre enseignant de TP :
 - Ce synopsis sera conservé et noté à valoir sur la note final de projet.
- **Semaine 52 (21/12) et 1 (28/12)**, à vous de voir si vous voulez avancer sur le projet.
 - Il faudra vous organiser pour collaborer à distance (hangout, github, etc).
 - Pour le chef de projet, la difficulté de management va augmenter.
- **Semaine 2 (4/1) - Piscine de rentrée et premier point d'avancement**
 - Vous
 - Si vous ne l'avez pas fait pendant les vacances, vous démarrerez le maquettage (sur le papier) et le prototypage (code).
 - Se limiter à un sous-ensemble fonctionnel viable.
 - Ne pas retarder l'intégration entre le front et le back.

- Faire que chacun contribue efficacement et équitablement à la réalisation.
- Lister toutes les questions, problèmes, demandes de conseil, d'ordre technique, méthodologique ou humain sur lesquels votre enseignant pourrait vous aider.
- Et si vous avez déjà franchi cette étape d'amorce pendant les vacances, vous avancerez à coudées franches sur votre projet en itérant à partir de vos maquette et prototype.
- Passerez par équipe devant l'enseignant pour un point d'avancement d'une dizaine de minutes.
- L'enseignant
 - S'assurera que :
 - Vous avez sérieusement commencé le travail de réflexion.
 - Vous avez dégagé un plan de réalisation qui tient la route.
 - Vous donnera avis et conseils sur sollicitation.
 - S'il l'estime nécessaire, il vous proposera d'ajuster votre trajectoire.
- Semaine 3 (11/1) - Double piscine et second point d'avancement
 - Pour que cette séance soit la plus profitable possible, il est important d'avoir noté vos questions, etc la semaine précédente.
 - Vous devriez être au coeur de votre développement.
 - A l'issue de la piscine, l'objectif est d'avoir finalisé votre application à 80%.
 - Entretien par équipe avec votre enseignant
 - 15 minutes par équipe, soit 1h30 environ, en début de séance.
 - Les autres travaillent à leur projet.
 - C'est un point d'avancement ayant pour mot d'ordre la convergence et la finalisation du projet.
 - Les équipes seront mises en garde sur les risques classiques qu'il faut prévenir.
 - Les équipes qui seraient à 60%, voire moins de leur objectifs de réalisation, devront en expliquer la cause et l'enseignant pourra les aider à trouver une solution.
 - Votre enseignant est ensuite à disposition dans cette piscine et vient vous aider dans l'ordre de vos demandes.
- Semaine 4 (18/1) - Soutenances collégiales
 - 1 créneau d'1h30 pour faire vos derniers réglages et répétition.
 - 3 créneaux (4h30) où chaque équipe soutient à tour de rôle devant ses pairs.