Victor Bélanger, Maxime Paulin et David Mamina

Cégep de SEpt-Îles | Technique Informatique

420-68P-SI PROJET Android

2022/04/06

CHARTE DE PROJET

Entrainement e sport

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom du projet | | |
| Application Android pour entrainement eSport | | |
|  |  |  |
| Client |  | Chef et Responsable du projet et du document |
| Jonathan Drolet |  | Victor Bélanger, Maxime Paulin et David Mamina |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Suivi des modifications de la Charte de projet | | |
| Version | Date | Description des changements |
| 1.0 | 2022-04-06 | Document de base |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Table des matières

[Information sur le projet 1](#_Toc99701948)

[Objectif du projet 1](#_Toc99701949)

[Prendre en note les entrainements effectuer 1](#_Toc99701950)

[Mettre des notes personnelles 1](#_Toc99701951)

[Ajouter des photos après l’entrainement 1](#_Toc99701952)

[Facteurs clés au succès du projet 2](#_Toc99701953)

[Risques 3](#_Toc99701954)

[Planification du Projet (Survol) 4](#_Toc99701955)

[Partie Prenante 5](#_Toc99701956)

[Les responsabilités des membres du projet 6](#_Toc99701957)

[Validations / Signatures 6](#_Toc99701958)

# Information sur le projet

Le projet consiste à créer une application mobile pour les athlètes et les entraineurs des équipes d’eSports au cégep de Sept-Îles. L’application aidera les athlètes à faire des suivis pour leur coach.

# Objectif du projet

## Prendre en note les entrainements effectuer

Les athlètes de eSport vont pouvoir mettre le nom de l’exercice et les différents paramètres. (Nom du sport, distance parcourue, l’intensité et le temps)

## Mettre des notes personnelles

Pour chaque séances, L’athlète pourra mettre des notes personnelles liées aux exercices et à ça routine d’entrainement.

## Ajouter des photos après l’entrainement

Les athlètes devront mettre des photos après leurs entrainement comme preuve qu’ils ont effectué l’entrainement.

# Facteurs clés au succès du projet

Pour pouvoir assurer un certain minimum de qualité et de remettre un résultat adéquat au client, voici les facteurs clés au succès du projet :

* Une bonne communication claire et précis entre le client et les responsables du projet.
* Respect des échéances et temps déterminés sur la charte de projet.
* Recherche et collecte exhaustif de la documentation liée aux ressources utilisé dans le projet.
* Programmation fonctionnelle et preuve de concept approuvé et supervisé par un enseignant.

# Risques

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Échantillon des risques importants dans le projet** | | |
| **Les risques présents dans le projet** | **Les impacts sur le projet** | **Actions pour minimiser le risque** |
| Corruption des données informatiques | Temps de développement étendu. | Les données informatiques seront dupliquées régulièrement pour éviter une perte totale des données. |
| Temps avec le client limité | Incertitude sur la direction prévue sur le projet. Possibilité d’hésitations. | Une foire à question sera prévue durant chaque rencontre client pour avoir une meilleure idée de la vision du client et pour maximiser le temps (au besoin). |
| Temps de développement limité | Nos objectifs sont limités. | Évaluer d’avance les objectifs et communication claire avec le client. |
| Covid | Perte de temps sur le projet. | Des actions de prévention et des règles sanitaires sont mise en place pour prévoir un contact avec le virus. |

# Planification du Projet (Survol)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Jalons | **Num.** | Tâches | Heures Prévues |
| Préparation du projet | **0.1** | Étude du système existant | 3 |
|  | **0.2** | Création d'un prototype | 3 |
|  | **0.3** | Premier contac avec le client | 2 |
|  | **0.4** | Première itération du prototype avec recommendation du client | 2 |
| Prendre en note/ les entrainements effectuer | **1.1** | Programmation d'un système similaire à celui existant | 8 |
|  | **1.2** | Phase testing/Debugging | 4 |
|  | **1.3** | Rencontre client pour montrer le résultat | 2 |
|  | **1.4** | Modifier le programme selon les recommendations client | 6 |
| Mettre des notes personnelles | **2.1** | Ajout de la fonction au programme | 4 |
|  | **2.2** | Rencontre client pour montrer le résultat | 2 |
|  | **2.3** | Modifier le programme selon les recommendations client | 2 |
| Ajouter des photos après l’entrainement | **3.1** | Ajout de la fonction au programme | 4 |
|  | **3.2** | Rencontre client pour montrer le résultat | 2 |
|  | **3.3** | Modifier le programme selon les recommendations client | 2 |
| Fermeture du projet | **4.1** | Rencontre client pour présenter l'application final | 3 |
|  | **4.2** | Cloture du projet | 1 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Temps mis sur le projet** | |
| Heures par semaine sur le projet : | 10 |
| Nombre de semaines scolaires : | 5 |
| Total d'heures mis sur le projet : | 50 |
| **Étapes** | **Heures prévues** |
| Préparation du projet | 10 |
| Objectif : Création des suivis | 20 |
| Objectif : Mettre des notes personnelles | 8 |
| Objectif : Ajouter des photos après l’entrainement | 8 |
| Fermeture du projet | 4 |
| **Total:** | **50** |

# Partie Prenante

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nom des participants** | **Rôle/Responsabilité** | **Description du participant** | **Indirect?** |
| Étudiant au cégep | Responsable du projet | Victor Bélanger, Maxime Paulin et David Mamina |  |
| Guy Toutant | Superviseur du projet | Enseignant qui guidera l’étudiant durant toute la durée du projet |  |
| Cégep de Sept-Îles | Institution scolaire | Permet l’exécution du projet et des tests | **O** |
| Jonathan Drolet | Client | Personne qui a lancé la demande du projet et qui attend un résultat |  |

# Les responsabilités des membres du projet

Les membres du projet sont désignés à apporter le projet à un résultat satisfaisant au client selon les critères écrit sur la charte de projet. Il sera aussi responsable des communications internes et externes avec les participants directs avec le projet et à la coopération avec ceux-ci.

Si le client à des questions, seulement les membres du projet pourront recevoir et répondre directement avec lui.

# Validations / Signatures

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
| Membres du projet |  |  | Membres du projet |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Membres du projet |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Superviseur du projet |  |  | Client |