

Ce document décrit les directives et le planning concernant les projets.

## 1 Contraintes et exemples

Quelques contraintes:

- Les projets doivent se faire en équipe.
- Les projets doivent utiliser un jeu de données que idéalement vous trouverez, ou constituerez vous-même.
- Les projets seront sous la forme d'un site internet et doivent utiliser D3.js pour la réalisation des visualisations. La forme finale exacte peut varier, allant d'une forme assez narrative avec plusieurs visualisations et du texte, jusqu'à un outil d'exploration du jeu de données. La réflexion et le processus autour de cette forme seront suivis durant le projet. Nous ferons des séances d'exploration et de validation au fur et à mesure.

Deux bons exemples d'anciens projets du cours INF8808:

- [Sur l'attractivité entre deux personnes](#)
- [Accidents de la route au Québec en 2015](#)

Quelques exemples de projets du cours CS171 assez représentatifs de ce qui est attendu. Ces exemples sont des exemples de bons projets.

- [Les particules fines](#)
- [Les restaurant à Boston](#)
- [Les écoles à NY](#)
- [Les trajets en vélo à Boston](#)
- [Les agressions sexuelles sur les campus américains](#)
- [La nutrition](#)
- [La culture du blé d'inde aux USA](#)

## 2 Planning et livrables

Nous passerons du temps sur les projets à l'intérieur de 5 séances de cours avant la présentation finale des projets le 9 Avril. Selon les séances, il sera consacré de 50 minutes à 2h00 aux projets selon qu'il y a d'autres choses prévues à la séance (séminaire invité, critique de dataviz par un étudiant etc.). Voici dans le détail comment ces séances seront organisées:

### 12 février - Lancement des projets

Durant cette séance, je présenterai rapidement le fonctionnement des projets et nous finirons de constituer les groupes.

## 19 février

**À avoir avant d'arriver en classe:** Vous devez avant d'arriver à cette séance être capable de répondre à ces questions (et donc y avoir réfléchi !):

- Quelle est la composition de votre équipe ?
- Quel est votre idée de sujet ? (vous pouvez avoir plusieurs idées potentielles à ce stade)
- Quel sera votre jeu de données ?
- Comment allez vous récupérer/constituer ce jeu données ?
- Quelles questions avez vous envie d'étudier avec ce jeu de données ?
- Si les points précédents sont fixés, éventuellement quelques idées de design.

Vous devez être prêts à présenter tous ces éléments soit avec quelques rapides acétates, soit même juste à l'oral en utilisant le tableau.

**Que ferons-nous durant la séance:** Chaque équipe passera rapidement au tableau présenter les éléments ci-dessus, et nous réfléchirons ensemble aux points d'améliorations, remarques, suggestions, conseils pour chaque groupe. **Ces présentations ne seront pas notées**, pas de stress ! Le but est uniquement d'aider au maximum les équipes à avancer leur réflexion. Cela étant dit, le plus une équipe est préparée, le plus nous pouvons collectivement l'aider. C'est donc dans votre intérêt.

**Livrable suite à cette séance: le plan (5%)** À la suite de cette séance, les équipes devront mettre au propre ce que j'ai appelé le "Plan" dans le le plan de cours. Il doit être constitué d'un document PDF, qui présente les questions ci-dessus: jeu de données choisi final, questions qui vont être exploré dans la visualisation, éventuellement premier design cible (avec des croquis, à la main ou numérique). **En bref ce document doit ressembler à ce qu'on attend aussi au devoir 2 (design studio)**, à la différence que le jeu de données ne vous est pas imposé cette fois et que le design n'est pas obligatoire :-). **Ce livrable doit être remis au plus tard le vendredi qui suit cette séance, donc le 22 février.**

## 26 février

**À avoir avant d'arriver en classe:** Vous devez avant d'arriver à cette séance avoir:

- Suffisamment entamé votre réflexion de design pour pouvoir avoir quelques idées à me montrer

**Que ferons-nous durant la séance:** Chaque équipe durant la séance travaillera sur sa proposition de design et je passerai de groupe en groupe pour vous aider à faire avancer vos propositions de design. Si on a le temps, certaines équipes pourront présenter au tableau des idées et nous pourrons collectivement en discuter, critiquer etc.

**Livrable suite à cette séance: le mockup (5%)** Suite à cette séance et avec l'aide reçu, le mockup devra être rendu **au plus tard le mardi de la semaine de la relâche, donc le 5 mars..**

## 5 mars: Relâche

Il est **important** pour la réussite de vos projets que ceux-ci ne restent pas sur la glace durant cette période. Durant cette période, vous devez:

- Poursuivre la réflexion mise au propre avec votre plan
- Finaliser votre proposition de design, l'amener au maximum que vous pouvez en terme de croquis etc.
- **Commencer à développer !** Mettre en place l'organisation, la structure de l'interface etc.

## 12 Mars

**Que ferons-nous durant la séance:** avec Jean-Philippe, nous passerons d'équipe en équipe pour vous aider. Je me concentrerai sur les aspects liés au design, et Jean-Philippe sera à votre disposition pour les aspects techniques.

## 19 mars: Intra

Il est **important** pour la réussite de vos projets que ceux-ci ne restent pas sur la glace durant cette semaine.

## 26 mars et 2 avril

**À avoir avant d'arriver en classe:** Vous devez avant d'arriver à cette séance avoir:

- 26 mars: la majorité de l'effort de développement est réalisée
- 2 avril: Un prototype complet et fonctionnel de votre projet

**Que ferons-nous durant la séance:** avec Jean-Philippe, nous passerons d'équipe en équipe pour vous aider à finaliser vos projets et vous préparer à la présentation finale.

## 9 Avril - Séance de présentation finale des projets

Chaque équipe présentera son projet final. Cette présentation durera maximum 12 minutes et sera sous la forme de:

- Quelques acétates pour présenter votre équipe, votre jeu de données, les questions que vous avez voulu étudié.
- Une démonstration de votre page web et des visualisations/outils qu'elle contient

La note associée à cette présentation (10%) tiendra compte du résultat sur le fond de votre projet mais aussi sur la forme, à savoir donc votre capacité à bien présenter votre projet de manière enthousiaste, pédagogique et en équipe.

La remise du code (15%), n'a pas à être formelle. Nous devons juste avoir accès à votre site pour l'évaluer. GitHub est donc une solution de remise idéale. La date de remise est la même que pour les présentations, donc le 10 Avril.