|  |
| --- |
| Plan projet v1 - LCSC |
| **Groupe : Encadrant :**  Dany NEANG, Gilles LEPINARD  Jérémie RODEZ,  Mikael ALLANOS,  Karim MOUSSAOUI,  Fabien PEROT |

Plateforme de simulation à la voile

Table des matières

[Caractéristiques du projet 3](#_Toc95299245)

[Management de projet 3](#_Toc95299246)

[PBS 3](#_Toc95299247)

[WBS 3](#_Toc95299248)

[OBS 3](#_Toc95299249)

[RACI 3](#_Toc95299250)

[Suivie du projet 3](#_Toc95299251)

[Moyen de communication 3](#_Toc95299252)

[Assurance Qualité 3](#_Toc95299253)

[Développement de projet 3](#_Toc95299254)

[Conception 3](#_Toc95299255)

[Moyen de réalisation 3](#_Toc95299256)

[Méthodes et moyen 3](#_Toc95299257)

[Contrôle de développement 3](#_Toc95299258)

# Caractéristiques du projet

Contexte du projet :

L’UE projet faisant partie du cursus de notre master, a pour but de nous faire découvrir les différentes étapes à aborder pour développer un logiciel.

C’est ici, à travers un simulateur de course de voiliers, que nous allons assimiler des connaissances, afin de mieux appréhender les projets que nous pourrions réaliser dans notre cursus professionnel.

Ce projet a pour objectif d’administrer une course de voile virtuellement, cela serait une simulation du vent des globes par exemple.

Il y a donc plusieurs parties. Car il faut pouvoir visualiser, interagir, communiquer, crée des courses afin de réaliser cette simulation.

Notre encadrant a déjà réalisé une partie de son projet il y a quelque temps, mais il souhaitait le remettre à jour. Pour cela, notre groupe œuvre dessus.

Ce projet a aussi pour but d’être utilisable et réutilisable par tout un chacun, c’est pour cela que tout ce qui est réalisé est open source.

Le simulateur de course de voiliers est structuré par différents points clef, il est constitué d’un "back log" ainsi que de réunion de présentation des différentes étapes du projet. Cela signifie que c’est un projet dit à façon. C’est aussi pour cela que nous avons ici qu’un seul client et qu’il n’existe pas de rôle générique, autant pour le client que pour les développeurs, dans ce projet.

Parties prenantes :

Le simulateur de voilier, comme nous aimons l’appeler, est développés par Dany NEANG, Jérémie RODEZ, Mikael ALLANOS, Karim MOUSSAOUI et Fabien PEROT. Plusieurs personnes nous accompagnent tout au long de ce projet, notamment notre client étant primordial au développement et au bon déroulement du projet, mais aussi différents enseignants de notre master réalisant des travaux dirigés, mais aussi nous initiant aux travaux de recherche.

Tout d’abord, le client cherche à réaliser son projet avec plusieurs contraintes spécifiques étant noté dans le "back log" mais aussi, il faut réaliser plusieurs livrables, version, de ce projet.

Nos enseignants, pour réaliser un suivi, ont mis en place un document sur lequel nous devons nous baser afin de réaliser ce "plan projet", il nous faudra aussi préparer une soutenance.

Il est important pour l’initiation aux travaux de recherche de mettre en place plusieurs livrables sous la forme d’un poster, d’un rapport, d’un "easy chair" mais aussi d’une soutenance.

Pour le groupe

Les besoins :

# Management de projet

## PBS

## WBS

## OBS

## RACI

## Suivie du projet

## Moyen de communication

## Assurance Qualité

# Développement de projet

## Conception

## Moyen de réalisation

## Méthodes et moyen

## Contrôle de développement