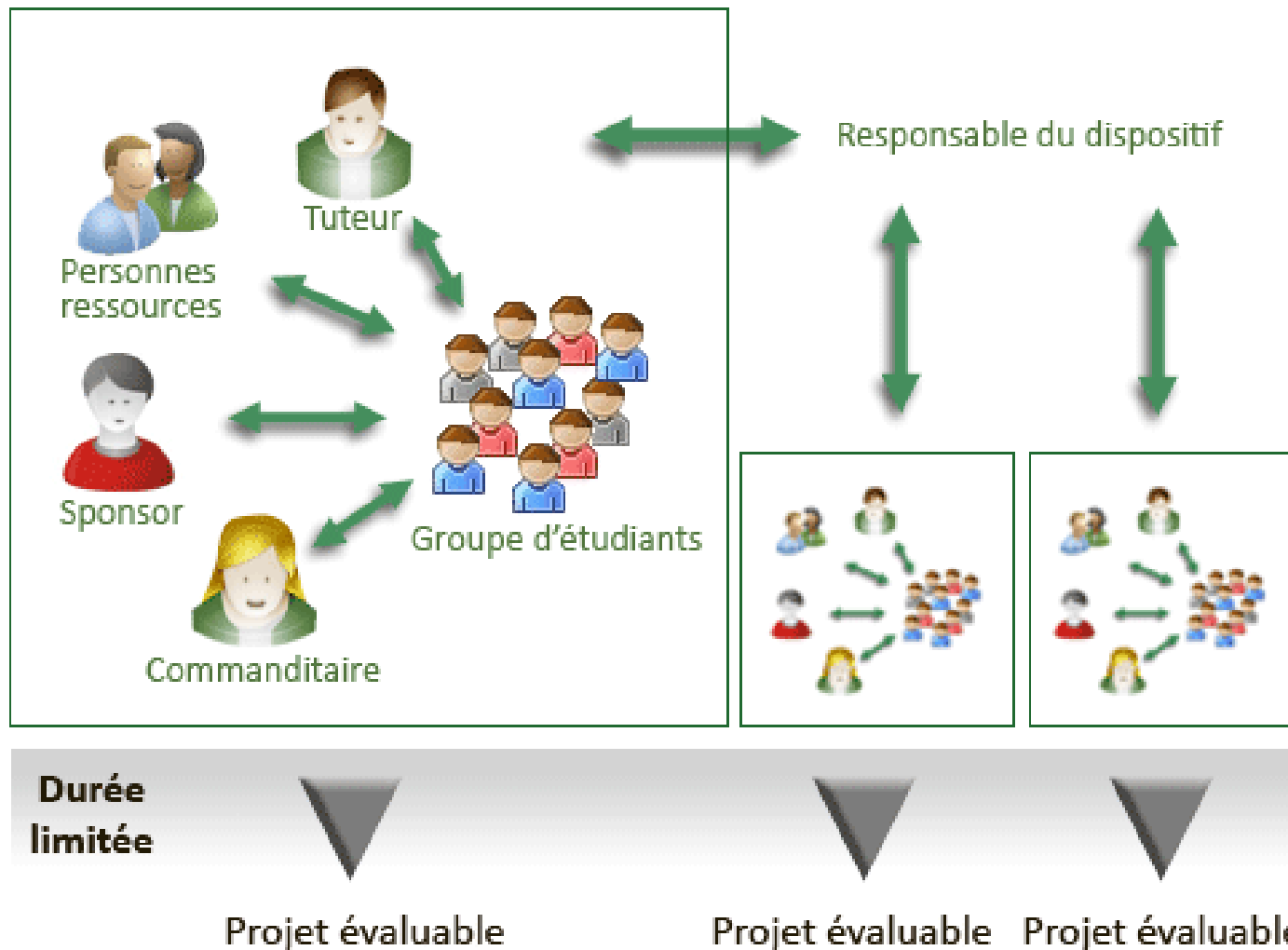


SAÉ S3-S4 2023-2024

IUT Lyon1, Site de Bourg-en-Bresse
Département informatique

- Travailler en équipe
- Être acteur de son apprentissage
- Ne pas chercher un résultat prédéterminé
- Être guidé et non dirigé par vos tuteurs

Acteurs du projet



Ses principales tâches sont :

- Animer l'équipe des tuteurs des différents projets
- Concevoir le dispositif
- Informer sur les règles de fonctionnement et fournir les outils
- Constituer la liste des sujets de projet
- Organiser les soutenances et le debriefing avec les tuteurs

Ne pas confondre le rôle du responsable des projets
avec celui de tuteur

Ses principales tâches sont :

- Valider dès le début la proposition du groupe d'étudiants
- Orienter les étudiants vers des ressources
- Donner des conseils en terme d'organisation
- Valider la répartition des tâches au sein du groupe et la planification
- Évaluer les rapports intermédiaires et les rendus finaux

Ses principales tâches sont :

- S'investir dans un projet et une équipe de travail
- Participer activement aux réunions de travail et à la réalisation des tâches
- Se donner les moyens d'optimiser l'acquisition de savoir faire et de savoir être professionnalisant

Ce sont des spécialistes du domaine concerné qui peuvent apporter :

- Des informations sur leur domaine d'activité professionnel
- Des contacts utiles au projet
- Des moyens matériels ou financiers
- Même dans le cas de projets simples tels que la réalisation d'un dossier de synthèse, demander aux étudiants d'interviewer un spécialiste du sujet permet d'enrichir le projet

Apports

- Mettre en pratique les connaissances théoriques acquises en cours
- Faire le lien entre différents enseignements

Motivation

Être Acteur



Confiance

Finir



Fierté

Réussir





- apprendre à travailler en équipe



- développer sa réactivité face à des imprévus



- développer son autonomie, sa créativité.















- Ils seront utiles aux étudiants lors de leur recherche de stage
- Ils peuvent aussi déboucher sur des interventions de professionnels dans la formation

- Du côté des entreprises, en terme de visibilité
- Du côté des étudiants, en terme d'attractivité de la formation

Les problèmes qu'on peut rencontrer

- Les conflits de personnalité (les plus difficiles à résoudre)
- La monopolisation du projet par certains étudiants
- Le développement d'attitudes de passager clandestin
- Les problèmes de communication

Le déroulement

	C1	C2	C3	C4	C5	C6
S1						
S2						
S3 7h/semaine	S3 - 120h + 79 h encadrés (coef 40)					
S4 + stage 5h/semaine	S4 - 45h + 37h encadrés (coef 15 - stage coef 40)					
S5 11h/semaine	S5 - 200h + 54h encadrés (coef 50)					
S6 + stage 9h/semaine	S6 - 45h + 17h encadrés (coef 10 - stage coef 45)					

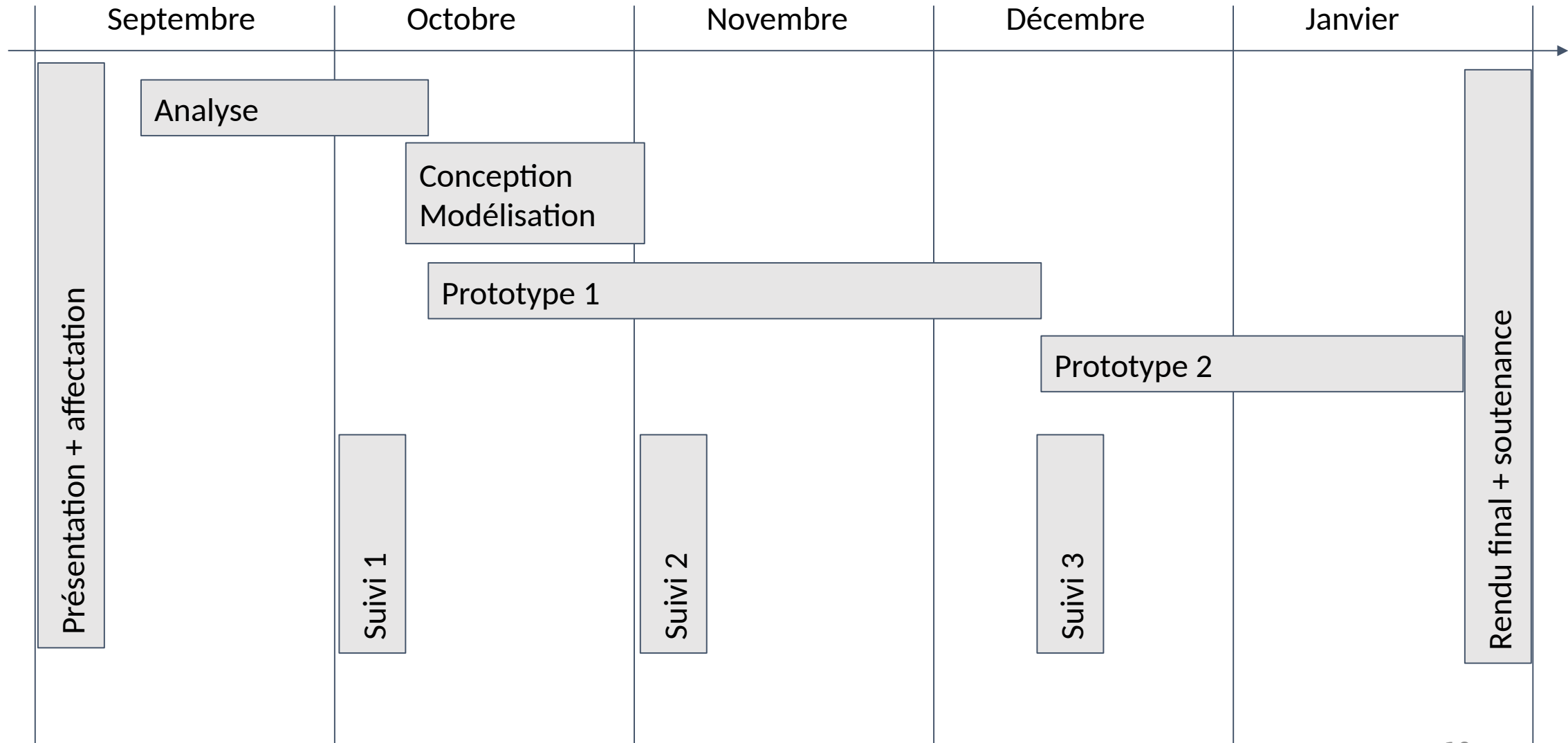
Sujets

1 SAÉ/sujet
par compétence

SAÉ/sujet
portant sur
toutes les
compétences

SAÉ/sujet
compétences
du parcours

Appel sujets fin juin + Récupérer sujets



But : Formaliser et présenter l'avancement du groupe
Structurer la répartition des tâches à mener

Déroulement de la séance

1. Arriver avec les comptes rendus des réunions avec le tuteur
2. Présenter l'avancement du projet avec l'enseignant
3. Définir et répartir les tâches sur la période à venir
4. Avancer sur les différentes tâches

But : Première description du futur système
Description de ce que doit faire le logiciel, indépendamment de l'implantation

Plan du dossier d'analyse

1. Introduction
 - a) Objectifs du projet
 - b) Environnement / Acteurs
 - c) Contrainte matériel
2. Étude de faisabilité
 - a) État de l'art des logiciels existants
 - b) Comparatif avec les méthodes existantes (avantages/inconvénients)
3. Solution proposée
 - a) Concept et Terminologie (lexique, ...)
 - b) Définition des fonctionnalités du programme (diagramme de cas d'utilisation, I/O fonctions)
 - c) Définition des modules
 - d) Définition des interactions (scénario, diagramme de séquences, prototype d'IHM)
 - e) Définition des états du système

Des exemples des différents dossiers sont disponibles en Bibliothèque

3/ Feuille de tâches



But : Avoir une vision globale des tâches à accomplir
Se répartir les tâches équitablement

Plan du dossier de conception

1. Descriptif des objectifs de la période
2. Liste des tâches à effectuer

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	Nom de votre projet							
2								
3	Tâches/Classe	Sous-Tâches/Fonctionnalité	Commentaire	Type	Difficulté	Affectation	Avancement	Jour de Dev
4	Exemple de tâche	Description de la sous tâche	Commentaire sur la tâche	Classe	5	Nom3	35%	Vend. 14
5	Exemple de tâche 2	Description de la sous tâche 2	Commentaire sur la tâche 2	Autre1	13	Nom4	80%	Lundi 17
6								
7								
8								
9								

But : Description détaillée du futur système
Description du comportement du logiciel, dépendant de l'implantation (**COMMENT**)

Plan du dossier de conception

1. Introduction
 - a) Objectifs du projet
 - b) Environnement / Acteurs
 - c) Contrainte matériel
2. Solution proposée
 - a) Définition de l'architecture du logiciel (diagramme de classe)
 - b) Décomposition du logiciel en composants plus simples et spécification modulaire
 - c) Description des fonctions à réaliser (Algorithmes et représentation des données I/O)
 - d) Élaboration des interfaces entre les différents modules (diagramme de séquences)
 - e) Élaboration des interfaces externe (IHM raffiné)
3. Tests
 - a) Jeux de tests (tableaux

3/ Feuille de tâches



But : Avoir une vision globale des tâches à accomplir
Se répartir les tâches équitablement

Plan du dossier de conception

1. Descriptif des objectifs de la période
2. Liste des tâches à effectuer

A	B	C	D	E	F	G
Ordre de Priorité (fixé avec le tuteur)	Nom de la Tâche	Compétence(s)	Etu1	Etu2	Etu3	Description
Prioritaire	Création de Niveau (Améliorer)	1,2	90,00 %	5,00 %	5,00 %	Remplacer l'écran actuel de création de mag (via une chaîne de caractère) par un écran où on choisit à l'aide de boutons les cases que l'on veut placer.
Prioritaire	Édition de Niveau (Faire)	1	100,00 %	0,00 %	0,00 %	Ajouter la fonctionnalité Édition de niveau lorsque création de niveau est terminé.
Prioritaire	Couleur Contour Action	2	100,00 %	0,00 %	0,00 %	Rajouter un contour/un effet de couleur sur la case que l'application vient de lire lorsqu'on lit une séquence.
Prioritaire	API Base de Données	1,3,4	0,00 %	100,00 %	0,00 %	Mise en place une API pour se connecter à la base de données. (Afin d'augmenter la sécurité)
Prioritaire	Modifier Éléments Graphiques	1,2	0,00 %	0,00 %	100,00 %	Modifier les éléments graphiques de l'application pour la rendre moins sobre et plus enfantine.
Moins Prioritaire	Test Unitaire	X	X	X	X	Faire des tests unitaires dans le dossier du projet prévu à cet effet.
Moins Prioritaire	Lectures pas à pas automatique	X	X	X	X	Améliorer la lecture pas à pas de la séquence d'actions en rajoutant une lecture pas à pas automatique.
Moins Prioritaire	Images Vectorielles	2	0,00 %	0,00 %	100,00 %	Refaire les éléments graphiques .png de l'application pour obtenir des images vectorielles .svg
Moins Prioritaire	Optimisation du Code	2	25,00 %	75,00 %	0,00 %	Optimiser le code lorsqu'on ajoute une fonctionnalité. (utiliser string.xml, les fonctions override des activités, , ajouter des toast etc.)
Moins Prioritaire	Étude de la Consommation	5	0,00 %	0,00 %	100,00 %	Faire une étude sur la consommation en énergie de l'application (pourcentage de batterie, mémoire ram utilisée, etc...)
Bonus	Nouveaux Types Cases	X	X	X	X	Implémenter de nouveaux types de cases dans le jeu « Téléportation », « Piège Gauche », « Piège Droite » par exemple.
Bonus	Effets Sonores	X	X	X	X	Rajouter des effets sonores (bruit de victoires/défaites par exemple).
X	Communication Équipe	6	33,33 %	33,33 %	33,33 %	X
X	Entretien avec Tuteur	6	33,33 %	33,33 %	33,33 %	X
X	Rédaction Comptes Rendus	5	100,00 %	0,00 %	0,00 %	X
X	Rapport	5,6	85,00 %	10,00 %	5,00 %	X
X	Manuel Utilisateur/Installation	5	10,00 %	5,00 %	85,00 %	X
X	Poster	5	0,00 %	0,00 %	100,00 %	X
X	PowerPoint Présentation	5,6	33,33 %	33,33 %	33,33 %	X
X	Qualité Dev Doc (Faiblesses code)	2,5	80,00 %	20,00 %	0,00 %	X
X	Doc Répartition des Tâches	5	80,00 %	10,00 %	10,00 %	
X	Préparer Proxmox pour la prés	3	0,00 %	100,00 %	0,00 %	
	Etu1	Etu2	Etu3			
MOYENNE COMPÉTENCE 1		26,25 %	26,25 %			
MOYENNE COMPÉTENCE 2		16,67 %	34,17 %			
MOYENNE COMPÉTENCE 3		100,00 %	0,00 %			
MOYENNE COMPÉTENCE 4		100,00 %	0,00 %			
MOYENNE COMPÉTENCE 5		9,76 %	46,90 %			
MOYENNE COMPÉTENCE 6		27,50 %	26,25 %			

F	G	H
Affectation	Avancement	Jour de Dev
Nom3	35%	Vend. 14
Nom4	80%	Lundi 17

But : Présenter la réalisation produite lors du projet
Présenter le problème initial, la modélisation du problème, la solution proposée et les résultats obtenus

Plan Général

1. Introduction
 - a) Objectifs et contexte du projet
 - b) Équipe
2. Réalisation du logiciel
 - a) Modélisation du problème
 - b) Solution apportée
 - c) Solution technique proposée
 - d) Résultats
 - e) État du sy

Semestre1

- | | | | |
|---------------------------------|-----|--------------------------|-----|
| 1. Participation / organisation | ★ | 4. Rapport final | ★ |
| 2. Dossier d'analyse | ★ | 5. Soutenance | ★ ★ |
| 3. Feuilles de tâches | ★ ★ | 6. Résultat / Difficulté | ★ |

★ Évaluation en groupe

★ Évaluation individuelle (taux d'implication/performance)

Procédure de création des groupes

1. Discuter entre vous pour choisir un ou plusieurs sujets
2. Aller voir le tuteur pour discuter du sujet
3. Valider oralement avec le tuteur
4. Ajouter les personnes de votre groupe sur le site Web
5. Prévenir votre tuteur pour validation
6. Validation du tuteur et des administrateurs

- => Sujets choisis
- => Choix validé suite à la discussion
- => Choix final
- => Groupe créé sur la plateforme
- => Mail envoyé au tuteur
- => Groupe validé

Contrainte :

- Création de groupes par parcours (facilite les créneaux disponibles)

Présentation du logiciel

- Adresse du site : <https://but-project.univ-lyon1.fr>
- Login
 - `prenom.nom@etu.univ-lyon1.fr`
- Mot de passe
 - Créer le mot de passe pour accéder au site (mot de passe oublié)
- Un souci : envoyer un mail aux responsables du dispositif

- Adresse du site :
<https://iutbg-gitlab.iutbourg.univ-lyon1.fr/2023-2024-sae-but2>
- Login LDAP
 - p0123456789@etu.univ-lyon1.fr
-
- Demander à rejoindre le groupe
- Puis créer un projet (donner un nom évocateur !), y associer les 4 membres de la SAÉ
- Un souci : envoyer un mail aux responsables du dispositif