

Plan de projet simplifié

Rappel du contexte

1- Contenu du projet

1.1 Limites du projet

(jusqu'où va le développement en terme de couverture fonctionnel, jusqu'où va l'étude en terme d'étendue, de profondeur de recherche ?)

Le projet consiste en l'encodage d'une IA qui apprend un jeu d'arcade par renforcement. On cherchera pour finaliser le projet à étudier les réseaux de neurones pour améliorer nos premiers algorithmes. On ne cherchera pas à coder un jeu d'arcade.

1-3 Livrables et jalons (Quoi ? Quand ?)

Noms	Date (<i>si imposée</i>)	Nom du valideur (pour les livrables uniquement)	Temps de validation du livrable en jour	Type (Jalon, livrable)
creation du groupe				jalón
choix du sujet	16/11/2017			jalón
cadrage du sujet				jalón
première réunion d'information avec le tuteur				jalón
cadrage final du sujet	01/12/2017	Richard alligier	2	livrable
debut du codage				jalón
reunion intermediaire				jalón

correction des erreurs éventuelles relevées lors de la reunion				jalón
reunion finale				jalón
preparation du power point pour la soutenance				jalón
soutenance	17/01/2017?			livrable

Risques

Pour cet exemple, on utilise la méthode des 5M

1.1 Identification et analyse des risques

Description	Probabilité (*)	Impact (*)	Criticité (*)
Main d'œuvre			
Matériel			
Milieu			
Management			
Méthode			
(*) utiliser processus de cotation du cours			

1.2 Plan de gestion des risques

N°	Stratégie choisie (<i>Eviter, Mitiger, Transférer, Accepter</i>) + Action associée	Provision en heures (<i>correspondant au temps que prendra votre action</i>)	Qui va être responsable de la gestion du risque ?	Date de mise en œuvre de la stratégie
R#1	A#1 -			
	Total provision pour risque			