

Présentation du projet

Présentation aujourd'hui

- ▶ Présentation sommaire du déroulement du projet et règle
- ▶ Présentation des plans de cours et horaire
- ▶ Présentation livrable 1
- ▶ Révision DFD logique
- ▶ Révision d'un backlog

Déroulement du projet et règle

Absence

- ▶ Présent au cours selon l'horaire distribué.
- ▶ Possibilité d'absence d'une journée par semaine pour rencontrer le client à l'exception du Mercredi après-midi et lors des cours d'Android.
 - ▶ Les enseignants (tous) doivent être avertis par MIOs.
 - ▶ Le client doit signer le formulaire fourni.
- ▶ Les absences seront comptabilisées. Des points pourront être déduits pour des absences non justifiées.

Communication

- ▶ Lors de communication vous devez mettre les trois enseignant comme récipiendaire du message.

Utilisation de Github

- ▶ 1 commit par jour par équipe durant le sprint#1.
- ▶ 1 commit par jour par personne durant les autres sprints.
- ▶ Vous devez utiliser votre vrai compte GitHub et nous devons être en mesure de vous identifier en tant qu'individus.
- ▶ À défaut de respecter ces règles, des points seront déduits dans l'évaluation "suivi des activités" du cours 420-6S1-BA et nous nous réservons le droit de pénaliser ailleurs également.

Prise de copie

La prise de copie fait partie des bonnes méthodes de travail et c'est la responsabilité de l'étudiant. Un étudiant qui perd son projet peu importe la cause pourra se voir attribué un échec dans le cadre de l'ESP. Pousser sur Github régulièrement. Conserver également le projet sur chaque poste des membres de l'équipe.

Possibilité d'apporter du matériel

- ▶ Vous pouvez amener du matériel dans le laboratoire et le laisser dans le laboratoire.
- ▶ Nous ferons tout en notre pouvoir pour assurer la sécurité de vos équipements, mais nous ne sommes pas responsables.

Accessibilité du local

- ▶ Le local devra toujours être verrouillé lorsque personne n'y est présent. Lors du diner et le soir.
- ▶ Si vous êtes la dernière personne à quitter le local vous devez absolument vous assurer que le local est ou sera verrouillé.
- ▶ Il est possible de verrouiller le local sans avoir la clef.
- ▶ Aucun étudiant ne participant pas à l'ESP n'est autorisé dans le local sans la supervision d'un enseignant. Aucune exception.
- ▶ Il est interdit d'accéder à un poste de travail d'un autre étudiant.

Travail durant les sprints

▶ Sprint 1

- ▶ Travail d'équipe sur les stories

▶ Sprint 2,3 et 4

- ▶ Chaque membre aura individuellement des stories à compléter

Horaire semaine 1

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
8H00					Android
8H55					
9H55					
10H50					
11H45	Diner				
12H40		Activités			
13H35					
14H30				Réunions et activités	
15H30					
16H25					

Horaire régulier (sujet à changement)

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
8H00	Android				Android
8H55					
9H55					
10H50					
11H45	Diner				
12H40		Activités			
13H35					
14H30				Réunions et activités	
15H30					
16H25					

Présentation livrable 1

Les livrables

Puisque les projets sont très différents. Le contenu et les dates de remises pourront varier selon l'équipe. La correction sera, autant que possible, adaptée pour atteindre le meilleur niveau d'équité possible.

Autres tâches à réaliser lors de la semaine 1

- ▶ Installation du poste
- ▶ L'apprentissage des outils et des langages
 - ▶ Cours en ligne et tutoriel
 - ▶ Prototype et exploration
- ▶ Début de la conception des interfaces
- ▶ Rencontre avec votre enseignant superviseur

À chaque semaine

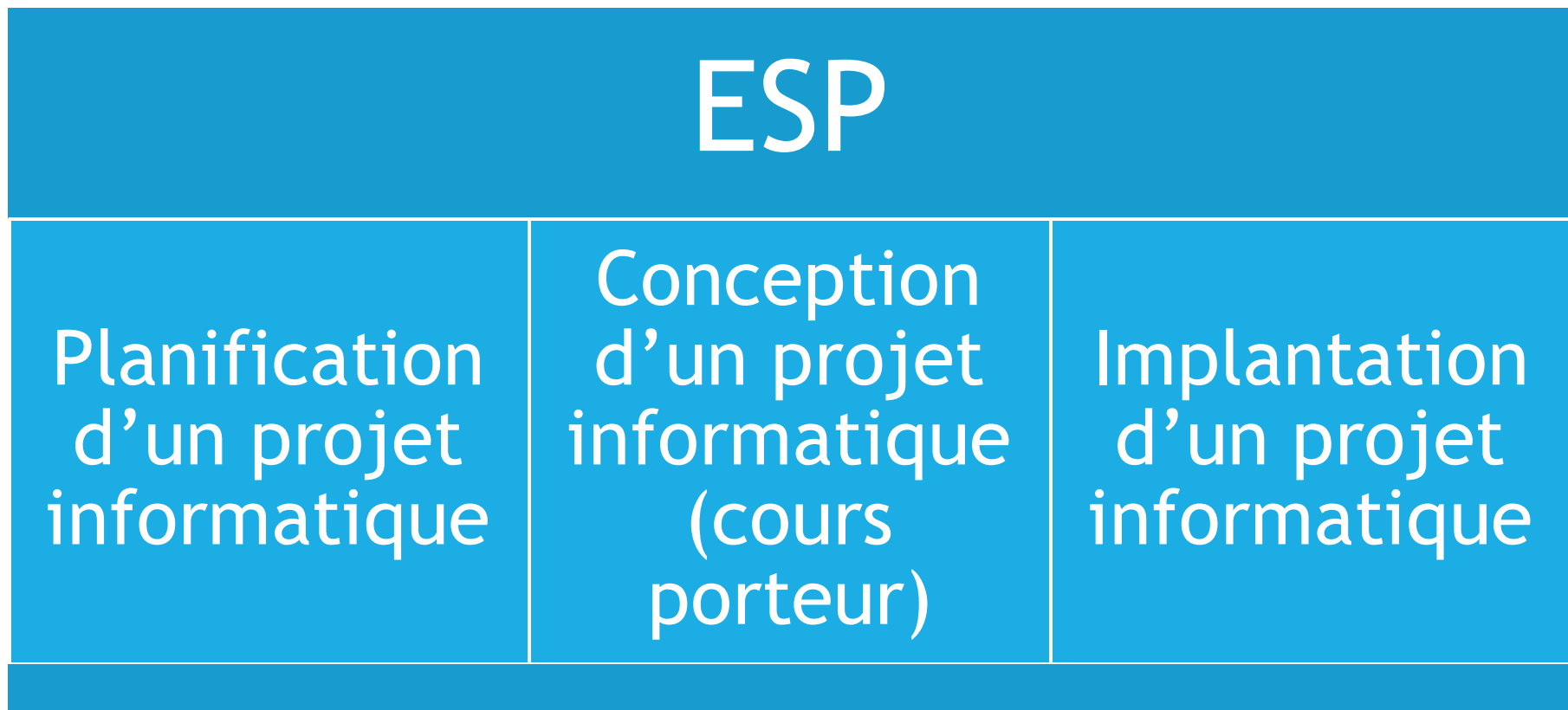
- ▶ Minimum une rencontre avec votre enseignant superviseur
 - ▶ Faire le suivi
- ▶ Autres à spécifier

Superviseur attitré

À venir...

Condition de réussite de l'épreuve synthèse de programme(ÉSC)

Structure de l'ESP



Pour réussir l'ESP...

Vous devez réussir les trois cours...


Les cours de l'ESP

Chaque cours est une compétence complète. Dans chacun des trois cours, vous devez donc cumuler une note de 60% ainsi qu'une note supérieure à 50% dans les évaluations contribuant à l'épreuve synthèse de compétence.

L'épreuve synthèse de programme

L'épreuve synthèse de programme (ESP) est une activité d'évaluation sommative qui a pour fonction d'attester, au terme du programme, le niveau de développement des compétences terminales, en tant que résultat de l'intégration, par l'élève, des apprentissages essentiels réalisés dans le programme d'études.

Note importante

Réussir tous les
cours de l'ESP  Réussir l'ESP

Les enseignants de l'ESP peuvent conclure qu'un étudiant n'atteint pas les exigences minimales pour réussir son ESP même s'il réussit les 3 cours de l'ESP.

En résumé

- ▶ Pour réussir l'ESP:
 - ▶ Avoir 60% ou plus dans les trois cours
 - ▶ Avoir 50% ou plus dans les ESC des trois cours
 - ▶ Remplir les exigences pour réussir l'ESP

Connexion aux postes

Nom d'utilisateur : .\admin

Mot de passe : admin-esp