

Projet CODEV S9

Spécialité INFO, Polytech Lyon

Année universitaire	2025-2026
Département	Informatique – Année : 5A
Matière	Projet tutoré - 5A
Enseignant	M. Haddad
Intitulé TD/TP :	Trame du projet

1. OBJECTIF

L'objectif de ce projet est de développer une application qui réponde au besoin d'un service de Polytech (client).

Ce projet sera réalisé en groupes de taille variable. La taille du groupe dépendra du client et de ses besoins.

L'accent sera mis sur la manière dont vous conduisez le projet et sur la manière dont vous développez l'application.

Compétences cibles pour le projet

Compétences	Critères qualité
CONDUIRE UN PROJET INFORMATIQUE	En planifiant efficacement les phases du projet en fonction des besoins du client et du contexte En mettant en uvre une méthode de gestion de projet adaptée au contexte (agile, cycle en V) En managant efficacement les équipes et les différents intervenants d'un projet En tenant compte des enjeux et des risques en sécurité informatique En communiquant efficacement tout au long du projet en interne et en externe En prenant en compte les démarches d'éco-conception et RSE
DÉVELOPPER UNE APPLICATION INFORMATIQUE	En respectant objectifs, contraintes et exigences en termes de coût, délais et qualité En respectant les préconisations d'éco-conception et les normes de confidentialité (RGPD, DRS) En appliquant efficacement des méthodes collaboratives En mettant en place des niveaux de sécurité adéquats En argumentant le choix des technologies adaptées

L'application demandée doit fonctionner le jour de la soutenance finale qui aura lieu en **février 2026**. Elle sera ensuite utilisée par les clients directement.

Elle devra être maintenable facilement et très documentée.

Vous serez libre sur la façon de gérer votre projet, sur les méthodes, outils ou techniques utilisés. Le client interlocuteur sera à votre disposition pour répondre aux questions et faire des points réguliers avec vous.

Lors de la soutenance finale, vous devez convaincre le client.

2. SUJET

Les sujets sont présentés dans des documents annexes.

3. DÉROULEMENT DU PROJET

Un bilan des actions sera établi tous les 15 jours en présentiel. Des comptes rendus seront réalisés à l'issue de toute rencontre.

La figure et le tableau qui suivent récapitulent le déroulé des séances et les échéances importantes de rendu des livrables :

Livrables attendus selon les périodes et séances

Périodes et séances	Livrables attendus
1 : 03/11/25-23/11/25	Cahier des charges + Outil de planification des tâches
2 : 24/11/25-14/12/25	Architecture technique + Priorisation des tâches + Version 0
Session compétences 1	Grille sentiment de compétence + argumentation d'une compétence
3 : 14/12/25-18/01/26	Version 1 de l'application
4 : 19/01/26-08/02/26	Version 2 de l'application
Session compétences 2	Grille sentiment de compétence + argumentation des 2 compétences
Semaine du 09/02/26	Soutenances + Version finale de l'application + Rapport final du projet

Période 1 : 03/11/25-23/11/25 : La première partie du projet sera orientée sur le recueil puis l'analyse des besoins du client. En vous basant sur cette analyse, vous rédigerez un cahier des charges fonctionnel qui sera validé auprès du client. Ce document présente de manière précise les attentes du projet, soit les spécifications fonctionnelles, les exigences techniques, les contraintes et les objectifs. Un outil de planification des tâches (Trello ou Jira) est à créer dès le début du projet.

Période 2 : 24/11/25-14/12/25 : La poursuite du projet aura lieu une fois le cahier des charges validé par l'ensemble de l'équipe et par le client. Vous devez adopter la méthode de gestion de projet qui vous semble la plus adaptée dans ce contexte. Vous définirez les tâches à réaliser et les prioriserez.

Session compétences 1 : Cette première session compétence aura pour objectif de faire le point sur la compétence 1 à conduire des projets informatiques.

Période 3 : 14/12/25-18/01/26 : Cette période sera consacrée au développement de l'application en fonction du retour et des priorités du client.

Période 4 : 19/01/26-08/02/26 : Cette période sera consacrée au développement de l'application en fonction du retour et des priorités du client. Une nouvelle version de l'application (3ème incrément) sera présentée au client.

Session compétences 2 : Cette seconde session compétence aura pour objectif de faire le point sur les deux compétences travaillées dans ce projet et conduire des projets informatiques et développer une application informatique.

Rendu final : 09/02/2026

Sont attendus : la version finale de l'application et le rapport final du projet.

Soutenances : semaine du 09/02/2026

4. RAPPORT FINAL DU PROJET

Ce rapport sera organisé en deux parties.

La première partie contiendra au moins les aspects suivants :

- Gestion de projet
- Détail et documentation des différentes étapes
- Présentation du planning précis des activités
- Présentation du produit final
- Maintenance de l'application

La deuxième partie du rapport sera un rapport personnel, de 2 à 5 pages répondant aux questions suivantes :

1. L'explicitation de ma démarche
2. La qualité de ma démarche
3. La mobilisation de ressources
4. Le repérage de pistes d'amélioration
5. Les apprentissages réalisés

Le rapport est à rendre au plus tard le **09 février 2026**.

5. SOUTENANCE

Les soutenances auront lieu la semaine du 09 février (40 minutes au total). Vous aurez 25 min pour présenter comment vous avez géré le projet. Les 15 min suivantes vous expliquerez comment vous avez développé l'application et vous ferez une démonstration de l'application au client.

6. OUTILS D'ÉVALUATION

- Grille d'évaluation critériée du projet
- Grille de sentiment de compétence pour s'autopositionner en début et fin de projet
- Grille d'évaluation intégrative (note de l'ensemble du projet)