

DUT Informatique
Présentation des projets tutorés S2

KDE, rev. GPE

4 février 2021

Chapitre 1

Généralités

Ce projet tutoré s'adosse aux cours de programmation objet et IHM. Un espace Moodle y est dédié, qui contient les documents importants et les boîtes de dépôt pour chaque jalon

<http://moodle.univ-fcomte.fr/course/view.php?id=10248>

La clé d'inscription est **ptutS22021**.

1.1 Objectifs

Les objectifs du projet tuteuré sont les suivants :

- découvrir les points forts et les contraintes liés au travail en équipe ;
- travailler sur un projet ludique (programmation d'un jeu) de bout en bout ;
- mettre en pratique les compétences techniques acquises et en cours d'acquisition (java + Swing ou JavaFX).

1.2 Acteurs et rôles

- L'équipe : il s'agit de l'équipe travaillant sur le projet (5 ou 6 étudiants).
- Le chef de projet : élu ou proposé par l'équipe son rôle est de coordonner l'avancée du projet. Il doit également arbitrer les éventuels conflits qui pourraient survenir, techniques ou humains. Enfin il est l'interlocuteur privilégié, mais pas unique, du tuteur enseignant.
- Le tuteur enseignant : son rôle est de guider l'équipe de projet en particulier en l'aidant à élaborer un cahier des charges réaliste et en fixant les priorités tout au long du déroulement du projet. Il pourra exceptionnellement apporter une aide technique en fonction du sujet.

1.3 Déroulement

Le projet se déroule durant le semestre 2. Après l'élaboration du cahier des charges vous fixerez, avec votre tuteur enseignant, les modalités du suivi de projet. Il vous est conseillé de fixer une réunion hebdomadaire avec votre tuteur enseignant même si celle-ci ne dure que 5 minutes. Au cours du projet, vous devez respecter plusieurs jalons. Vous devrez remettre un rapport un mois après le début du projet, puis travailler de manière régulière sur le développement du jeu. Du 7 au 11 juin, vous serez mobilisés en salle de TP (assisté parfois d'un enseignant) pour finaliser votre projet. Le mercredi suivant (le 16/06), vous présenterez votre travail en soutenance. Le calendrier précis des livrables pour chacun des jalons est donnée dans la partie 1.4. Les livrables attendus sont détaillés dans les parties 2.

1.4 Calendrier

Ce calendrier doit être respecté rigoureusement. Il indique pour chaque livrable, les dates limites de dépôt. Les dates de soutenances sont également précisées.

Une fois que vous avez pris connaissance du nom de votre encadrant, **vous devez prendre contact avec lui par mail pour fixer un premier rendez-vous.**

Jalon	Dates limites	Livrables
0	mercredi 24 février 12h.	Inscription moodle
1	Dépôt : Samedi 11 avril 22h.	Rapport
2	Semaine dédiée en salle TP du 7 au 11 juin Dépôt de la réalisation technique : dimanche 13 juin 22h. Dépôt de la présentation : dimanche 13 juin 22h.	Archive du code Diapositives de présentation.
3	Oral : mercredi 16 juin 8h-12h	Soutenance 10 mn dont 8 mn de démo.

1.5 Modalités de dépôt des livrables

Les rapports et les présentations (diapositives) doivent être déposés sur la plate-forme moodle avant la date limite fixée. Tout retard sera sévèrement pénalisé.

L'espace moodle dédié : <http://moodle.univ-fcomte.fr/course/view.php?id=10248>

Vous devez vous inscrire sur Moodle intitulé M2107 - Projet tut S2. Pour vous inscrire, le chef de projet devra déclarer le groupe en utilisant la clef d'inscription **ptutS22021**.

1.6 Modalités de notation

Le projet tutoré correspond au module M2107. La note du projet tutoré de S2 compte pour l'UE 21 "Approfondissements en informatique". Elle est la moyenne pondérée de 3 notes :

- Rapport (jalons 1) /20 (coeff 0.5)
- Soutenance finale (jalons 2) /20 (coeff 1)
- Réalisation technique (jalons 3) /20 (coeff 2)

La note globale du projet (sur 20) sera donnée à l'ensemble du groupe. Pour la rendre plus personnelle, vous avez la possibilité de modifier la note de réalisation technique pour tenir compte des disparités de travail et investissement au sein de votre groupe, mais ce n'est en aucun cas une obligation. Les règles à respecter pour cette modification sont :

- il est possible d'ajouter des points ou bien de retrancher des points, dans la limite de 2 points. Des ajustements plus conséquents nécessiteront une argumentation convaincante et l'accord de l'équipe enseignante ;
- la note individuelle ainsi obtenue doit être entre 0 et 20 ;
- la moyenne de ces notes individuelles doit être inférieure ou égale à celle donnée au groupe.

Bien entendu, les modulations doivent être acceptées par l'ensemble du groupe et nous nous réservons le droit de les imposer si on estime que celles proposées par le groupe sont injustifiées.

Chapitre 2

Descriptifs des jalons

2.1 Jalon 1 : Rapport de présentation du sujet et des objectifs du projet

2.1.1 Recommandations

Ce rapport comporte au maximum 2 pages. Il comporte obligatoirement les parties suivantes :

- Généralités
 - Titre du projet
 - Numéro de groupe
 - Nom et prénom des membres du groupe (sauf le chef de projet)
 - Nom et prénom du chef de projet
- Présentation du jeu
- Objectifs de réalisation
- Démarche et organisation

Présentation du jeu

Dans cette partie, vous devez présenter le jeu que vous allez développer. Vous devez présenter les principales règles du jeu. Si vous souhaitez apporter une originalité par rapport à la version de jeu classique, vous devez le préciser ici.

Objectifs de réalisation

Dans cette partie, vous devez décrire les principales fonctionnalités attendues (et l'aspect graphique souhaité) Vous devez identifier les contraintes techniques et les problèmes éventuels que vous pourrez rencontrer afin de fixer des objectifs de réalisation qui soient compatibles avec vos compétences techniques et les délais impartis.

Démarche/organisation

Dans cette partie, vous devez donner expliquer votre démarche pour atteindre vos objectifs de réalisation. Vous devez notamment donner :

- un planning des différentes phases de votre projet,
- la répartition des tâches entre les différents membre du groupe
- les outils que vous allez utiliser pour travailler en groupe et respecter les délais (outil de versioning, plate-forme de partage de fichiers, outil de gestion de projet,...),
- les modalités de communication au sein du groupe (réunion hebdomadaire, échange par mails,...)

2.1.2 Barème /20

- Forme (8 points) :
 - Respect de la structure du rapport (4 pts)
 - Clarté de la rédaction et orthographe correcte (4 pts)
- Fond (12 points) :
 - Contenu de la partie *Présentation du jeu* (4 pts)
 - Contenu de la partie *Objectifs de réalisation* (4 pts)
 - Contenu de la partie *Démarche/organisation* (4 pts)

Si le rapport n'est pas rendu dans le délai fixé, la note 0 est attribuée.

2.2 Jalon 2 : Réalisation technique

2.2.1 Recommandations

Vous aurez une semaine en juin (7 au 11), où vous devrez être présents au département aux heures de séances indiquées (liste d'émargement à signer) pour finaliser la réalisation de votre jeu. La présence assidue à ces journées dédiées au projet est un élément d'appréciation du jury pour la notation, sous la forme éventuelle de points de pénalités à la note de soutenance. Bien entendu, ces jours ne sont pas suffisants pour développer l'ensemble de votre jeu. Il est donc nécessaire d'avoir travaillé de manière régulière sur le projet en amont pour que cette dernière étape soit profitable. Vous devrez déposer une archive de votre code sur Moodle. Cette archive devra comprendre, si besoin, un manuel d'installation et d'utilisation du jeu.

Les points attribués dépendent des critères suivants :

- Qualité du code développé et respect des principes de développement (respect du paradigme MVC, lisibilité du code, outils de suivi de version, ...) (6 points)
- Implémentation d'algorithmes ou techniques avancées (IA, réseaux, fonctionnalités du jeu,...) (6 points)
- Ergonomie et interface (6 points)
- Graphisme et sons (2 points)

2.2.2 Recommandations

La note de réalisation technique évalue à la fois la quantité (nombre de fonctionnalités implémentées et utilisables) et la qualité (lisibilité du code, méthodes de programmation utilisées, environnement de programmation, mise en place d'outils de versioning,...) du jeu développé. Vous pourrez procéder à un ajustement en fonction de l'investissement et de la qualité du travail fourni pour chaque membre du groupe (voir partie 1.6) .

2.3 Jalon 3 : Soutenance finale

La soutenance d'une durée de 10 minutes comprend une présentation du jeu, du cahier des charges, du travail réalisé et des difficultés rencontrées, et une démonstration. Une démonstration du jeu (environ 8 minutes) accompagne la présentation. La démonstration doit être préparée, elle peut se faire en directe ou être filmée, elle peut se faire en fin de soutenance ou au cours de la soutenance.

2.3.1 Recommandations

Les points attribués pour la **la forme (4 points)** dépendent de :

- la qualité de l'expression : style de l'oral, capacité à capter l'attention, gestion de l'espace (gestuelle) ;
- la structure des supports (transparents de garde, numérotation des transparents,...) ;
- l'aspect visuel des supports : attractivité, clarté et lisibilité ;
- la répartition pertinente du temps de parole.

Les points attribués pour le **fond (4 points)** dépendent de :

- la mise en valeur du travail accompli ;
- l'aspect pédagogique de la présentation : les objectifs sont clairement annoncés ; les résultats obtenus sont présentés, l'analyse du travail est judicieuse et argumentée ;
- du contenu des supports : les points abordés sont pertinents ;
- la qualité des réponses aux questions du jury.

La **démonstration** est notée sur 12 points. La démonstration doit être préparée, comporter un scénario et des jeux d'essai pertinents pour présenter les principales fonctionnalités de votre réalisation.

Suivi Projet S2 N°...

Titre du projet :.....
Membres :.....
Chef de projet :

Date de Rendez-vous	Absents	Points abordés

Évaluation Projet S2 N°....

Titre du projet :.....

Responsable du projet :.....

Encadrant :.....

Rapport /20 (coeff 0,5)

Forme	respect de la structure du rapport	/4
	clarté de la rédaction et orthographe correcte	/4
Fond	contenu de la partie <i>Présentation du jeu</i>	/4
	contenu de la partie <i>Objectifs de réalisation</i>	/4
	contenu de la partie <i>Démarche/organisation</i>	/4
Total		/20

Soutenance finale /20 (coeff 1)

Forme	qualité de l'expression	/4
	structure des supports conforme aux exigences	
	aspect visuel des supports	
	répartition pertinente du temps de parole	
Fond	mise en valeur du travail accompli	/4
	présentation pédagogique	
	contenu des supports	
	qualité des réponses apportées	
Démonstration		/12
Total		/20

Réalisation technique /20 (coeff 2)

Qualité du code développé et respect des principes de développement (respect du paradigme MVC, lisibilité du code, outils de suivi de version, ...)	/6
Implémentation d'algorithmes ou techniques avancées (IA, réseaux, fonctionnalités du jeu,...)	/6
Ergonomie et interface	/6
Graphisme et sons	/2
Total	/20

Note finale individuelle

Nom	Prénom	Rapport (coeff 0.5)	Soutenance (coeff 1)	Technique (coeff 2)	Finale