Introduction 1 page minimum

10 à 20 pages

PLAN :

**Origine et nature du projet** : D’où vient l’idée de ce projet, de quelle nature est il? Jeu, Utilitaire, Traitement d’images, etc. ...

**Objet de l’étude :** Quels sont les buts et intérêts de ce projet. Qu’est-ce que cela peut vous apporter en groupe ou individuellement?

**État de l’art :** Quel est le premier logiciel/jeu de ce type? Quels sont les principaux autres logiciels/jeux de ce type existants (vous en citerez au minimum trois)? Quels sont leurs points forts? Quelles sont leurs fonctionnalités propres?

**Découpage du projet :** Qui, dans l’équipe qui réalisera ce projet fera quoi? Partage des tâches, mais aussi découpage du projet en diﬀérentes parties si cela s’avère nécessaire. Par exemple pour un logiciel type Blender, il y aurait l’éditeur 2D, l’éditeur 3D, le gestionnaire de matériel, l’animateur, etc.

Répartition -> tableau à 2 entrées (tâches, personnes) (2 personnes par tâche (responsable, suppléant))

Avancement -> planning d’avancement des tâches, 2 entrées (tâches, soutenances) pourcentage d’avancement

Inclure ça :

(Fonctionnel : Ce qui est fait ou ce qui doit l’être. Le QUOI! Technologique et méthodologique Quels moyens matériels (technologiques) et intellectuels (outils, méthodes, logiciels, etc...) seront utilisés. Le COMMENT! Opérationnel Quels aspects économiques (Coûts, délais, rentabilité, etc...) relatifs aux situations de fonctionnement (en opération) doivent être pris en compte? Le COMBIEN!)

Conclusion