

P_GestProj – Le bâtiment X de Vennes



Nom de l'auteur – Classe
Lieu
Durée
Nom du chef de projet
(Nom et adresse du mandant)

Table des matières

1	SPÉCIFICATIONS.....	3
1.1	TITRE.....	3
1.2	DESCRIPTION.....	3
1.3	MATÉRIEL ET LOGICIELS À DISPOSITION	3
1.4	PRÉREQUIS	3
1.5	CAHIER DES CHARGES.....	3
1.5.1	Objectifs et portée du projet	3
1.5.2	Caractéristiques des utilisateurs et impacts.....	3
1.5.3	Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur)	3
1.5.4	Contraintes.....	4
1.6	LIVRABLES	4
2	PLANIFICATION INITIALE.....	4
3	ANALYSE FONCTIONNELLE.....	4
4	RÉALISATION	4
4.1	INSTALLATION DE L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL.....	8
4.2	RESSOURCES EXTÉRIEURES.....	8
4.3	DÉROULEMENT EFFECTIF	9
4.4	JOURNAL DE TRAVAIL	9
5	TESTS.....	9
5.1	STRATÉGIE DE TEST	9
5.2	DOSSIER DES TESTS.....	9
5.3	PROBLÈMES RESTANTS	9
6	CONCLUSION.....	9
6.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES.....	9
6.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	9
6.3	BILAN PERSONNEL	9
7	ANNEXES	9

1 SPÉCIFICATIONS

1.1 Titre

A compléter par un titre court et pertinent, suivi d'un sous-titre qui donne une idée du domaine dans lequel le projet se place. Cela peut être une reprise ou compléter le titre de la première page ...

Exemple :

MyColoc

Une application mobile pour gérer les tâches à faire dans une colocation

1.2 Description

A compléter par une explication du contexte, de la situation, des raisons générales de la mise en route d'un tel projet. Le lecteur doit pouvoir comprendre les motivations du lancement du projet...

1.3 Matériel et logiciels à disposition

A compléter par ce qui est nécessaire pour le démarrage ...

1.4 Prérequis

A compléter par une description des compétences, des connaissances et de la formation minimum pour être à même de réaliser le projet ...

1.5 Cahier des charges

1.5.1 Objectifs et portée du projet

A compléter. Il s'agit d'ébaucher des réponses aux questions de l'acronyme CQQCOQP (Combien, Quoi, Qui, Comment, Où, Quand, Pourquoi)

1.5.2 Caractéristiques des utilisateurs et impacts

A compléter... Il s'agit tout d'abord d'identifier les personnes qui vont utiliser le produit (c'est-à-dire ce qui va être réalisé durant le projet).
Décrire le(s) profil(s) de ces personnes et les conséquences que cela va avoir sur la conception (ergonomie, utilisation, etc.)

1.5.3 Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur)

A compléter par une espèce de mode d'emploi du produit. S'il s'agissait d'une montre, décrire qu'à part l'heure, il y aura la possibilité d'utiliser un chronomètre, un réveil, ...
S'appuyer sur la technique « On utilise (le produit) pour ... » pour identifier les fonctionnalités

1.5.4 Contraintes

Quelles sont les choses que vous êtes obligés de faire ou d'utiliser, sur lesquels vous n'avez pas votre mot à dire.
Sécurité, backups, disponibilité, système utilisé, interfaces avec autres logiciels, etc.

1.6 Livrables

Cette section décrit tous les livrables du projet, avec pour chacun :

- La description du livrable (fichier .zip, url, document imprimé, composants hardware, ...)
- L'emplacement où il sera déposé
- Les modalités d'annonce de livraison
- Les éventuelles modalités de confirmation de réception.

Chacun des livrables décrits dans cette section fera l'objet d'une évaluation.

2 PLANIFICATION INITIALE

Ce paragraphe présente tout d'abord les éléments de planning connus dès le départ

- Date de début
- Date de fin
- Vacances et congés
- Nombre d'heures par semaine dédiées au projet
- Nombre d'heures totale à disposition pour la réalisation du projet

On propose ensuite une découpe en sprints. Pour chaque sprint, on spécifie :

- Le but du sprint
- La date/heure de la sprint review

3 ANALYSE FONCTIONNELLE

3.1.1 Un endroit pour manger sur le toit

En tant que étudiant Je veux un endroit sur le toit Pour manger	
Tests d'acceptance:	
Parasols	Il y a un parasol par table
Tables	Il faut au moins 10 tables
Chaises	Il faut au moins 40 chaises
Cabane	Il faut une cabane pour pouvoir ranger le materiel
Poubelles	Il faut 3 poubelles
Decoration simple	Il faut de la decoration qui rend l'endriot conviviale
Barriere escalier	Il faut une barriere autour de l'escalier pour que personne tombe de 1 metre
De l'ombre naturelle	Il faut des pillones avec un toit dur sur l'escalier pour que l'eau ne puisse par rentrer

a mis en forme : Hiérarchisation + Niveau : 3 + Style de numérotation : 1, 2, 3, ... + Commencer à : 1 + Alignement : Gauche + Alignement : 2 cm + Tabulation après : 3.2 cm + Retrait : 3.2 cm

a mis en forme le tableau

a mis en forme le tableau

3.1.1.2 Salle de sport

En tant qu'utilisateur Je veux une salle de sport Pour m'entrainer après les cours	
Tests d'acceptance:	
2 bench (1)	Il y a 2 bench simple
1 leg press (2)	Il y a 1 leg press
1 leg curl (3)	Il y a 1 leg curl
1 leg extension (4)	Il y a 1 leg extension
2 Cable machine (5)	Il y a 2 cable machine

a mis en forme : Police : +Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Hiérarchisation + Niveau : 3 + Style de numérotation : 1, 2, 3, ... + Commencer à : 1 + Alignement : Gauche + Alignement : 2 cm + Tabulation après : 3.2 cm + Retrait : 3.2 cm

a mis en forme le tableau

a mis en forme le tableau

3 Machine de cardio Il y a 2 vélo d'appartement & 1 tapis de course
(6)
3 power rack (7) Il y a 3 power rack
Lot haltère (8) Il y a deux paire d'haltère de 2kg à 60kg
Poids (9) Il y a 10x 25kg, 10x 20kg, 10x 15kg, 14x 10kg, 16x 5kg, 20x 2.5kg, 20x 2kg,
20x 1kg plate

3.1.23.1.3 Vestiaires

En tant qu'utilisateur du bâtiment, Je veux des vestiaires Pour pouvoir me changer pour aller
à la salle de sport

Tests d'acceptance:

Casiers En salle D02, il y a 12 casiers à gauche quand je rentre dans la salle, je dois voir 12 casiers à gauche

Lampes/Lumières En salle D02, il y a sur le toit il faut deux lampes/lumières pour avoir de la lumière dans la salle, et également un interrupteur à gauche de l'entrée dans la salle

Bancs En salle D02, quand je rentre, à droite de la salle il doit y avoir des bancs en face des casiers, tout au long du mur à part un petit espace à côté de l'entrée

Porte-manteau Dans la salle il doit y avoir un porte-manteau just à l'entrée de la salle, à droite où un dans le petit espace a été réservé pour ce porte-manteau à droite de l'entrée, à côté des bancs

Radiateur En Au fond de la salle D02, au fond, entre les bancs et les casiers il y a un petit radiateur afin de chauffer les vestiaires

Murs En salle D02, la texture ou la couleur des murs doit être un couleur plutôt claire est gris, et ne il n'y a pas foncée de texture

Sol En salle D02, le sol doit être d'une couleur foncée vert foncé et il n'y a pas de texture

Porte et fenêtre En salle D02, à l'entrée il y a une porte d'entrée de 2.10 mètres et il y a une petite fenêtre au dessus du radiateur qui se trouve au fond de la salle

Interrupteur Il y a un interrupteur à gauche de l'entrée dans la salle

Salle Les vestiaires se trouvent en salle D02

a mis en forme : Police :+Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Hiérarchisation + Niveau : 3 + Style de numérotation : 1, 2, 3, ... + Commencer à : 1 + Alignement : Gauche + Alignement : 2 cm + Tabulation après : 3.2 cm + Retrait : 3.2 cm

a mis en forme le tableau

a mis en forme le tableau

3.1.33.1.4 Salle a manger

En tant que étudiant Je veux une salle a l'intérieur Pour manger

Tests d'acceptance:

Tables Il faut y a 10 tables

Chaises Il faut y a 4 chaises par tables minimum table

Microondes Il faut une y a un endroit pour plusieurs microondes 3 micro-ondes. Ces
Micro-ondes micro-ondes doivent être sur des meubles et tous regroupées

Entrees Il faut y a une porte qui viens de l'interieur et une porte qui viens de l'exterieur

Fenestres Il faut minimum y a 6 fenestres

Poubelles Il faut y a une poubelle de chaque type

Salle La salle doit être dans la salle d08

Horloge Il faut y a une grande horloge sur un mur

a mis en forme : Police :+Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Hiérarchisation + Niveau : 3 + Style de numérotation : 1, 2, 3, ... + Commencer à : 1 + Alignement : Gauche + Alignement : 2 cm + Tabulation après : 3.2 cm + Retrait : 3.2 cm

a mis en forme le tableau

a mis en forme le tableau

3.1.43.1.5 Classes

En tant que étudiant Je veux des classes Pour travailler

Tests d'acceptance:

Bureaux Il faut au minimum y a 18 bureaux pour travailler

Location Il faut y a que la salle soit en D13 ou D16

a mis en forme : Police :+Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Hiérarchisation + Niveau : 3 + Style de numérotation : 1, 2, 3, ... + Commencer à : 1 + Alignement : Gauche + Alignement : 2 cm + Tabulation après : 3.2 cm + Retrait : 3.2 cm

a mis en forme le tableau

a mis en forme le tableau

Ecrans	Il faut 2 écrans par bureau
Fenêtres	Il faut minimum 6 fenêtres qui font la hauteur du mur
Chaises	Il faut une chaise par bureau + une pour le prof
Ordinateur	Il faut 1 ordinateur par bureau
Clavier + souris	Il faut un clavier et une souris par bureau
Bureau du prof	Il faut un bureau isolé vers le qui face vers le reste de la classe et qui est devant le tableau pour le prof
TV écran + tableau	Il faut un tableau et une TV un très grand écran à côté du bureau du prof

3.1.53.1.6 Salle d'administration Informatique

En tant qu'informaticien Je veux une salle d'administration Informatique Pour gérer les utilisateurs et les logiciels des machines

Tests d'acceptance:

Bureaux	En salle D01, il faut y a 8 bureaux avec dont 3 bureaux qui se trouvent au fond, 3 au milieu et 2 proche à 3 mètres de la porte d'entrée
Décoration	En salle D01, au fond de la salle il faut une plante sur chaque coin de la salle
Portes et fenêtres	En salle D01, il faut y a une porte d'entrée de 2.10 mètres et les fenêtres pour entrer dans la salle, il y a les murs extérieurs qui sont presque aussi grandes que les murs, juste avec une vitre, dont il y a 40cm d'écart entre le mur et la vitre. Ils sont situés à gauche et au fond de la salle
PC	En salle D01, sur les bureaux, il y a un clavier, une souris, deux écrans et un bloc de notes. au coin de la table. En dessous de chaque bureau, il se trouve un PC (boîtier)
Lumière	Sur le toit, il y a 4 lumières longues, qui sont pendues, ils mesurent la moitié de la salle 30cm et qui sont situées au milieu aussi du toit
Logo	En salle D01, il y a un logo Impero sur le mur à droite de la salle.
Tapis	Sur le sol, il y a un tapis qui couvre tout le sol de la salle, en gris.
Tableau de tâches	Il y a un tableau blanc au fond pour écrire les tâches urgentes.

a mis en forme : Police : +Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Hiérarchisation + Niveau : 3 + Style de numérotation : 1, 2, 3, ... + Commencer à : 1 + Alignement : Gauche + Alignement : 2 cm + Tabulation après : 3.2 cm + Retrait : 3.2 cm

a mis en forme le tableau

a mis en forme le tableau

3.1.63.1.7 Salle Technique

En tant que étudiant Je veux une salle Technique Pour pouvoir avoir des serveurs et autres matériaux

Tests d'acceptance:

Serveur	Il faut minimum 2 boîtes de serveurs ou on peut rentrer des racks
Fenêtres	Il faut minimum 2 fenêtres
refroidissement	il faut un moyen de refroidissement pour la salle
armoires	il faut beaucoup d'armoires à 3 armoires pour stocker des choses
Endroit	la salle doit être technique est dans d17
Poste de travail	Il y a au un poste de travail avec un ordinateur, un bureau, une souris et un clavier
Goulotte	Il faut au moins un poste de travail il y a une goulotte
Echelle	Il faut il y a une goulotte échelle

a mis en forme : Police : +Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Hiérarchisation + Niveau : 3 + Style de numérotation : 1, 2, 3, ... + Commencer à : 1 + Alignement : Gauche + Alignement : 2 cm + Tabulation après : 3.2 cm + Retrait : 3.2 cm

a mis en forme le tableau

a mis en forme le tableau

3.1.73.1.8 Toilettes

En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux des toilettes Pour pouvoir faire mes besoins et me laver les mains

Tests d'acceptance:

a mis en forme : Police : +Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Hiérarchisation + Niveau : 3 + Style de numérotation : 1, 2, 3, ... + Commencer à : 1 + Alignement : Gauche + Alignement : 2 cm + Tabulation après : 3.2 cm + Retrait : 3.2 cm

a mis en forme le tableau

Murs	Il faut des murs qui separent chaque toilette- Ces, ces murs doit faire au moins 2m20
Toilettes	<u>Il y a 4 toilettes par salle</u>
Salle	<u>La salle de toilettes est en d04</u>
Fenêtres	<u>Il y a 2 fenêtres ouvrables en face de la porte d'entrée</u>
Sol	<u>Il y a du carlage par terre avec une texture de plaques en gris</u>
Lavabo	<u>Il y a deux lavabos avec un miroir chacun</u>
Poubelle	<u>Il y a une poubelle à droite de la porte d'entrée</u>
Savon + sècheur	<u>Il y a des distributeurs de savon et un appareil à secher sur le même mur que le lavabo</u>

a mis en forme le tableau

3.1.83.1.9 Salle de repos

En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux une salle de repos Afin de pouvoir me reposer pendant mes pauses

Tests d'acceptance:	
3 canapé (1)	Il y a 3 canapé sur chaque coter des murs sauf le mur d'entrer
2 pouffe (2)	Il y a 2 pouffe
1 baby foot (3)	Il y a 1 baby foot au milieu de la salle
2 télé connecter a des pc's (4)	Il y a 2 télé connecter a des pc's
1 tapis (5)	Il y a 1 tapis de style moderne au milieu de la salle
Led rgb (6)	Il y a une led rgb au coins de la salle
2 Fenetres au mur donnant sur l'exterieur (7)	Il y a 2 fenetres au mur donnant sur l'exterieur
5 Tableaux (8)	Il y a 5 tableaux de style moderne

a mis en forme : Police : +Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Hiérarchisation + Niveau : 3 + Style de numérotation : 1, 2, 3, ... + Commencer à : 1 + Alignement : Gauche + Alignement : 2 cm + Tabulation après : 3.2 cm + Retrait : 3.2 cm

a mis en forme le tableau

a mis en forme le tableau

3.1.93.1.10 Parking

En tant que personne conduisant un véhicule à deux ou 4 roues Je veux un parking Pour pouvoir parquer mon engin en venant a Vennes

Tests d'acceptance:	
40 places de moto (1)	Il y a 40 places moto situer derrière le bâtiment
20 places voiture (2)	Il y a 20 places voiture situer derrière le parking moto
Marquage au sol (3)	Il y a des marquages blanc au sol
Toit pour moto (4)	Il y a un toit pour le parking moto
Route pour parking (5)	Il y a une route qui relie le parking a la route principale
placement moto	<u>Il y a les places moto coller au dos du batiment</u>
Flèches de sortie	<u>Il y a des flèches qui situe la sortie du parking</u>
Casier pour casques	<u>Il y a des casiers situer dans le bâtiment avec la fonction de pouvoir y mettre son casque</u>

a mis en forme : Police : +Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Hiérarchisation + Niveau : 3 + Style de numérotation : 1, 2, 3, ... + Commencer à : 1 + Alignement : Gauche + Alignement : 2 cm + Tabulation après : 3.2 cm + Retrait : 3.2 cm

a mis en forme le tableau

a mis en forme le tableau

3.1.11 Salle de Reserve

En tant que professeur, Je souhaiterais une salle de Reserve. Afin de pouvoir changer ou remplacer du matériel, en cas de besoin ou d'urgence

Tests d'acceptance:	
Salle	<u>La salle se trouve en d15</u>
Meuble de stockage	<u>Il y a trois meubles de stockage avec 4 étages chacun, les étages ont 40 cm entre chacun</u>
Force meubles	<u>Chaque meuble de stockage porte au moins 4 PC (tours)</u>

<u>Lumière</u>	<u>Il y a une lumière ronde 20cmX20cm sur le plafond</u>
<u>Murs</u>	<u>La couleur des murs est gris, et il n'y a pas de texture</u>
<u>Sol</u>	<u>Il y a un sol d'une couleur gris foncé et il n'y a pas de texture</u>
<u>Fenetre</u>	<u>Il y a une fenêtre de 80cm de haut sur 30cm de large coulissante au fond de la salle</u>
<u>Interrupteur</u>	<u>Il y a un interrupteur à gauche de la porte d'entrée, afin d'allumer la lumière</u>
<u>Caisse à outils</u>	<u>Il y a la caisse à outils 'Technocraft Boîte à outils Professional 35 pièces'</u>

3.1.12 Classe

<u>En tant que étudiant Je veux des classes Pour travailler</u>	
<u>Tests d'acceptance:</u>	
<u>Bureaux</u>	<u>Il faut au minimum 18 bureaux pour travailler</u>
<u>Location</u>	<u>Il faut que la salle soit en D13</u>
<u>Ecrans</u>	<u>Il faut 2 écrans par bureau</u>
<u>Fenêtres</u>	<u>Il faut minimum 6 fenêtres qui font la hauteur du mur</u>
<u>Chaises</u>	<u>Il faut une chaise par bureau + une pour le prof</u>
<u>Ordinateur</u>	<u>Il faut 1 ordinateur four par bureau</u>
<u>Clavier + souris</u>	<u>Il faut un clavier et une souris par bureau</u>
<u>Bureau du prof</u>	<u>Il faut un bureau isolee vers le qui face vers le reste de la classe et qui est devant le tableau pour le prof</u>
<u>TV + tableau</u>	<u>Il faut un tableau et une TV</u>

3.1.13 Toilettes d14

<u>En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux des toilettes Pour pouvoir faire mes besoins et me laver les mains</u>	
<u>Tests d'acceptance:</u>	
<u>Murs</u>	<u>Il faut des murs qui separent chaque toilette, ces murs doit faire au moins 2m20</u>
<u>Toilettes</u>	<u>Il y a 5 toilettes par salle</u>
<u>Salle</u>	<u>La salles de toilettes est en d14</u>
<u>Fenêtres</u>	<u>Il y a 2 fenêtres ouvrables en face de la porte d'entrée</u>
<u>Sol</u>	<u>Il y a du carlage par terre avec une texture de plaques en gris</u>
<u>Lavabo</u>	<u>Il y a deux lavabos avec un miroir chacun</u>
<u>Poubelle</u>	<u>Il y a une poubelle à droite de la porte d'entré</u>
<u>Savon + secheur</u>	<u>Il y a un distributeur de savon entre les lavabos et un appareil à secher sur le même mur que le lavabo</u>

4 RÉALISATION

4.1 Installation de l'environnement de travail

Cette partie permet de reproduire ou reprendre le projet par un tiers.

- Versions des outils logiciels utilisés (OS, applications, pilotes, librairies, etc.)
- Configurations spéciales des outils (Equipements, PC, machines, outillage, etc.)
- Arbrescences des documents produits.
- Comment accéder au code (repository)

4.2 Ressources extérieures

Cette partie décrit toutes les ressources qui ont été utilisées dans le cadre du projet et qui n'avait pas été fourni au départ.

Pour chaque ressource, expliquer les raisons de ce choix. Pourquoi en avez-vous eu besoin ? Y avait-il d'autres possibilités ? Pourquoi avoir choisi celle-ci plutôt qu'une autre ?...

4.3 Déroulement effectif

Liste des sprints avec pour chacun :

- Les stories qui ont été réalisées
- Le résultat de la retrospective

On doit pouvoir voir si une story a été débutée dans un sprint mais terminée dans un autre.

4.4 Journal de travail

En ici quel est le format du journal de travail et comment il va être maintenu tout au long du projet. Ne pas mettre le journal de travail lui-même ici ! (mais on peut mettre une référence sur un fichier externe).

5 TESTS

5.1 Stratégie de test

Qui, quand, avec quelles données, dans quel ordre, etc.

5.2 Dossier des tests

On dresse le bilan des tests effectués (qui, quand, avec quelles données...) sous forme de procédure. Lorsque cela est possible, fournir un tableau des tests effectués avec les résultats obtenus et les actions à entreprendre en conséquence (et une estimation de leur durée). Expliquer les raisons si des tests prévus n'ont pas pu être effectués.

5.3 Problèmes restants

Liste des bugs répertoriés avec

- Date de découverte
- Impact
- Comment le contourner
- Piste de résolution

6 CONCLUSION

6.1 Bilan des fonctionnalités demandées

Il s'agit de reprendre point par point les fonctionnalités décrites dans les spécifications de départ et de définir si elles sont atteintes ou pas, et pourquoi.

Si ce n'est pas le cas, estimer en « % » ou en « temps supplémentaire » le travail qu'il reste à accomplir pour terminer le tout.

6.2 Bilan de la planification

Distinguer et expliquer les tâches qui ont généré des retards ou de l'avance dans la gestion du projet. Indiquer les différences entre les planifications initiales et détaillées avec le journal de travail.

6.3 Bilan personnel

Si c'était à refaire:

- Qu'est-ce qu'il faudrait garder ? Les plus et les moins ?
- Qu'est-ce qu'il faudrait gérer, réaliser ou traiter différemment ?

Qu'est-ce que ce projet m'a appris ?

Suite à donner, améliorations souhaitables, ...

7 ANNEXES

Tous les documents utiles à la compréhension de points de détail du projet.

Listing du code source (partiel ou, plus rarement complet)

Guide(s) d'utilisation et/ou guide de l'administrateur

Etat ou « dump » de la configuration des équipements (routeur, switch, robot, etc.).

Extraits de catalogue, documentation de fabricant, etc.