

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	8
4.4	JOURNAL DE TRAVAIL	8
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 y a 10 tables
Chaises	Il y a 40 chaises
Cabane	Il y a une cabane pour pouvoir ranger le materiel
Poubelles	Il y a 3 poubelles
Decoration simple	Il y a de la decoration qui rend l'endriot conviviale
Barriere escalier	Il y a une barriere autour de l'escalier pour que personne tombe de 1 metre
De l'ombre naturelle	Il y a des pillones avec un toit dur sur l'escalier pour que l'eau ne puisse par rentrer

3.1.2 Salle de sport

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

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

3.1.3 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	Il y a 12 casiers à gauche quand je rentre dans la salle
Lumières	Il y a sur le toit deux lumières pour avoir de la lumière dans la salle
Bancs	A droite de la salle il y a des bancs en face des casiers, tout au long du mur appart un petit espace à côte de l'entrée
Porte-manteau	Il y a un porte-manteau dans le petit espace réservé à droite de l'entrée, à côté des bancs
Radiateur	Au fond de la salle, entre les bancs et les casiers il y a un petit radiateur afin de chauffer les vestiaires
Murs	La couleur des murs est gris, et il n'y a pas de texture
Sol	Le sol est d'une couleur vert foncé et il n'y a pas de texture
Porte et fenêtre	A 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

3.1.4 Salle a manger

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

Tests d'acceptance:	
Tables	Il y a 10 tables
Chaises	Il y a 4 chaises par table
3 Micro-ondes	Il y a un endroit pour 3 micro-ondes. Ces micro-ondes doivent etre sur des meubles et tous regroupees
Entrees	Il y a une porte qui viens de l'interieur et une porte qui viens de l'exterieur
Fenetres	Il y a 6 fenetres
Poubelles	Il y a une poubelle de chaque type
Salle	La salle est dans la salle d08
Horloge	Il y a une grande horloge sur un mur

3.1.5 Classes

En tant que étudiant Je veux des classes Pour travailler

Tests d'acceptance:	
Bureaux	Il y a 18 bureaux pour travailler
Location	Il y a que la salle soit en D16
Ecrans	Il y a 2 ecrans par bureau
Fenetres	Il y a 6 fenetres qui font la hauteur du mur
Chaises	Il y a une chaise par bureau + une pour le prof
Ordinateur	Il y a 1 ordinateur tour par bureau
Clavier + souris	Il y a un clavier et une souris par bureau
Bureau du prof	Il y a un bureau isolee vers le qui face vers le reste de la classe et qui est devans le tableau pour le prof

ecran + tableau	Il y a un tableau et un tres grand ecran a cote du bureau du prof
--------------------	---

3.1.6 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	Il y a 8 bureaux dont 3 bureaux qui se trouvent au fond, 3 au milieu et 2 à 3 mètres de la porte d'entrée
Décoration	Au fond de salle il y a une plante sur chaque coin de la salle
Portes et fenêtres	Il y a une porte d'entrée de 2.10 mètres pour entrer dans la salle, il y a les murs extérieurs qui sont en vitre , dont il y a 40cm d'écart entre le mur et la vitre
PC	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 qui sont pendues, ils mesurent 30cm et ils sont situées au milieu du toit
Logo	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.

3.1.7 Salle Technique

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

Tests d'acceptance:	
Serveur	Il y a 2 boites de serveurs ou on peut rentrer des racks
Fenêtres	Il y a 2 fenêtres
refroidissement	il y a un moyen de refroidissement pour la salle
armoires	il y a 3 armoires pour stocker des choses
Endroit	la salle 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 y a une goulotte
Echelle	il y a une echelle

3.1.8 Toilettes

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

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

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

3.1.10 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	Il y a 40 places moto situer derriere le bâtiment
20 places voiture	Il y a 20 places voiture situer derriere le parking moto
Marquage au sol	Il y a des marquages blanc au sol
Toit pour moto	Il y a un toit pour le parking moto
Route pour parking	Il y a une route qui relie le parking a la route principale
placement moto	Il y a les places moto coller au dos du batiment
Flèches de sortie	Il y a des flèches qui situe la sortie du parking
Casier pour casques	Il y a des casiers situer dans le bâtiment avec la fonction de pouvoir y mettre son casque

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	La salle se trouve en d15
Meuble de stockage	Il y a trois meubles de stockage avec 4 étages chacun, les étages ont 40 cm entre chacun
Force meubles	Chaque meuble de stockage porte au moins 4 PC (tours)
Lumière	Il y a une lumière ronde 20cmX20cm sur le plafond
Murs	La couleur des murs est gris, et il n'y a pas de texture
Sol	Il y a un sol d'une couleur gris foncé et il n'y a pas de texture
Fenetre	Il y a une fenêtre de 80cm de haut sur 30cm de large coulissante au fond de la salle
Interrupteur	Il y a un interrupteur à gauche de la porte d'entrée, afin d'allumer la lumière
Caisse à outils	Il y a la caisse à outils 'Technocraft Boîte à outils Professional 35 pièces'

3.1.12 Classe

En tant que étudiant Je veux des classes Pour travailler	
Tests d'acceptance:	
Bureaux	Il faut au minimum 18 bureaux pour travailler

Location	Il faut que la salle soit en D13
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 tour 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 + tableau	Il faut un tableau et une TV

3.1.13 Toilettes d14

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

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.)
- Arborences 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 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.