

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	7
4.2	RESSOURCES EXTÉRIEURES	7
4.3	DÉROULEMENT EFFECTIF	7
4.4	JOURNAL DE TRAVAIL	7
5	TESTS	7
5.1	STRATÉGIE DE TEST	7
5.2	DOSSIER DES TESTS	7
5.3	PROBLÈMES RESTANTS	7
6	CONCLUSION	8
6.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES	8
6.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	8
6.3	BILAN PERSONNEL	8
7	ANNEXES	8

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

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 (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

3 Machine de cardio (6)	Il y a 2 vélo d'appartement & 1 tapis de course
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

3.1.3 Vestiaires

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

Tests d'acceptance:	
Casiers	En salle D02, quand je rentre dans la salle, je dois voir 12 casiers à gauche
Lampes	En salle D02, sur le toit il faut deux lampes 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 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 petit espace a été réservé pour ce porte-manteau
Radiateur	En 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, et non pas foncée.
Sol	En salle D02, le sol doit être d'une couleur foncée
Porte et fenêtre	En salle D02, à l'entrée il y a une porte d'entrée de 2.10 mètres et une petite fenêtre au dessus du radiateur au fond de la salle

3.1.4 Salle a manger

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

Tests d'acceptance:	
Tables	Il faut 10 tables
Chaises	Il faut 4 chaises par tables minimum
Microondes	Il faut une endroit pour plusieurs microndes
Entrees	Il faut une porte qui viens de l'interieur et une porte qui viens de l'exterieur
Fenetres	Il faut minimum 6 fenetres
Poubelles	Il faut une poubelle de chaque type
Salle	La salle doit etre dans la salle d08
Horloge	Il faut 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 faut au minimum 18 bureaux pour travailler
Location	Il faut que la salle soit en D13 ou D16
Ecrans	Il faut 2 ecrans par bureau
Fenetres	Il faut minimum 6 fenetres 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 isolee vers le qui face vers le reste de la classe et qui est devans le tableau pour le prof
TV + tableau	Il faut un tableau et une TV

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	En salle D01, il faut 8 bureaux avec 3 bureaux au fond, 3 au milieu et 2 proche de la porte d'entrée
Décoration	En salle D01, au fond de salle il faut une plante sur chaque coin de la salle
Portes et fenêtres	En salle D01, il faut une porte d'entrée de 2.10 mètres et les fenêtres qui sont presque aussi grandes que les murs, juste avec 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, un clavier, une souris, deux écrans et un bloc de notes. En dessous du bureau, se trouve le PC (boîtier)
Lumière	Sur le toit, il y a 4 lumières longues, qui mesurent la moitié de la salle et qui sont situées au milieu aussi.
Logo	En salle D01, il y a un logo Impero sur le mur à droite de la salle.

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 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 pour stocker des choses
Endroit	la salle doit être d'17
jsp	asdasdsadsad
Poste de travail	Il faut au moins un poste de travail
Goulotte	Il faut une goulotte

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 séparent chaque toilette Ces murs doit faire au moins 2m20

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 (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

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 à 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

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.