

DUT Informatique
Présentation des projets tutorés S2

Karine DESCHINKEL

2 mars 2018

Chapitre 1

Généralités

Ce projet tutoré s'adosse aux cours de programmation objet et IHM.

1.1 Objectifs

Les objectifs du projet tuteuré sont les suivants :

- découvrir les avantages et les contraintes liés au travail en équipe ;
- travailler sur un projet ludique (programmation d'un jeu) de bout en bout
- de mettre en pratique les compétences techniques acquises lors des semestres précédents et également celles en cours d'acquisition (langage de programmation java et utilisation d'une bibliothèque graphique 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 se doit également d'arbitrer les éventuels conflits (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 également apporter une aide technique en fonction du sujet du projet.

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 phases suivantes du 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. 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 de documents. 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 7 mars- 12h.	Inscription à l'espace moodle
1	Dépôt : Lundi 2 avril 2018-22h.	Rapport.
2	Dépôt de la présentation :Dimanche 10 juin 2018-22h. Oral : Mardi 12 juin 2018 8h-12h	Diapositives de présentation. Soutenance de 20 à 30 mn.
3	Dépôt de la réalisation technique : Dimanche 10 juin 2018-22h. archive du code	Réalisation technique.

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 est disponible à l'adresse : <http://moodle.univ-fcomte.fr/course/view.php?id=10248>

Vous devez vous inscrire sur l'espace de cours moodle (accès par l'ENT) intitulé M2107 - Projet tut S2 avant mercredi 7 mars 12H. Pour vous inscrire, vous devez utiliser la clef d'inscription infoXX où XX désigne votre numéro de groupe de projet (voir le tableau d'affectation envoyé par mail).

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

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.

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 cette note 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 (au maximum 2) à la note donnée,
- 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 une décision de groupe et nous nous réservons le droit de modifier les modifications si on les estime anormales.

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 : Soutenance finale

2.2.1 Recommandations

La soutenance d'une durée comprise entre 20 et 25 minutes comprend une présentation du jeu, du cahier des charges, du travail réalisé et des difficultés rencontrées. Une démonstration du jeu accompagne la présentation. La démonstration peut se faire en fin de soutenance ou au cours de la soutenance. Pour plus de détails, consulter le document pdf sur cours-info :

http://cours-info.iut-bm.univ-fcomte.fr/docs/ptut/soutenance_projet_tuteure_S2.pdf

2.2.2 Barème /20

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 (6 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 10 points. La démonstration doit être préparée, comporter un scénario et des jeux d'essai de prévu pour présenter les principales fonctionnalités de votre réalisation.

2.3 Jalon 3 : Réalisation technique

Vous devez déposer une archive de votre code avant le dimanche 10 juin 2018 à 22h. Cette archive doit comprendre si besoin un manuel d'installation et d'utilisation du jeu.

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 :.....

Rapport /20 (coeff 0,5)

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

Soutenance finale /20 (coeff 1)

Forme	qualité de l'expression structure des supports conforme aux exigences aspect visuel des supports répartition pertinente du temps de parole	/5
Fond	mise en valeur du travail accompli présentation pédagogique contenu des supports qualité des réponses apportées	/5
Démonstration		/10
Total		/20

Réalisation technique /20 (coeff 2)

Note /20

Cette note peut être ajustée au sein du groupe (règles d'ajustement dans la partie "Modalités de notation").

Note finale individuelle

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