S2 – Projet de session

Système avec télécommande

Rapport de définition de projet

Session 2

Département de génie électrique et de génie informatique

Faculté de génie

Université de Sherbrooke

Présenté par :

Équipe \_\_\_

Nom du membre - CIP

Nom du membre - CIP

Nom du membre - CIP

Nom du membre - CIP

Nom du membre - CIP

Nom du membre - CIP

Nom du membre - CIP

Nom du membre - CIP

Date :

**Table des matières**

[1 Introduction 1](#_Toc158880198)

[2 Définition du projet 1](#_Toc158880199)

[2.1 Description de l’application 1](#_Toc158880200)

[2.2 Prototype de l’interface graphique 1](#_Toc158880201)

[2.3 Choix de conception électronique 1](#_Toc158880202)

[3 Gestion du projet 1](#_Toc158880203)

[3.1 Cahier des charges fonctionnel 1](#_Toc158880204)

[3.2 Diagramme IDEF0 1](#_Toc158880205)

[3.3 Première ébauche de l’OTP 1](#_Toc158880206)

[3.4 AMDEC 2](#_Toc158880207)

[3.5 Courbe en S et suivi de projet 2](#_Toc158880208)

[4 Gestion de l’équipe 2](#_Toc158880209)

[4.1 Efficacité et performance de l’équipe de projet 2](#_Toc158880210)

[4.2 Division des tâches dans l’équipe 2](#_Toc158880211)

[5 Conclusion 2](#_Toc158880212)

# 

# Introduction

* 5 lignes maximum pour décrire votre travail.

# Définition du projet

## Description de l’application

* 1/2 page maximum
* Quelques lignes pour comprendre l’idée du projet.
* Cette description s’adresse à un public très large.
* Il faut viser les fonctionnalités du produit et pas les détails techniques.

## Prototype de l’interface graphique

* 1 page maximum
* Un dessin de l’interface graphique associé à votre projet.
* Indiquez l’utilisation de la manette dans l’interface.
* Vous ne devez pas montrer tous les menus, mais montrer la fenêtre principale de votre application.

## Choix de conception électronique

* 2 page maximum
* Donner l’allocation des fils dans les connecteurs (Manette et Arduino).
* Donner l’utilité des composants électronique sur la manette (contrôle et affichage).
* Présenter les calculs des composants s’il y a lieu.
* Donner une version préliminaire du traitement des signaux dans le Arduino.
* Donner une version préliminaire de la communication Arduino et PC.

# Gestion du projet

## Cahier des charges fonctionnel

* Respecter le format et la notation du cahier de charges présenté dans le livre (page 35).
* Vous devez avoir au minimum 5 fonctions principales, 5 secondaires, 2 techniques et 2 contraintes.

## Diagramme IDEF0

* Faire un diagramme IDEF0 des quatre principaux modules (Manette, Bread Board, Arduino et Ordinateur)

## Première ébauche de l’OTP

* Maximum 1 page. Respectez le format et la notation de l’exemple du livre (page 82-83)

## AMDEC

* Remplir le tableau AMDEC pour les 5 risques plus élevés de votre projet.
* Commenter le choix de vos risques que vous allez suivre.

## Courbe en S et suivi de projet

* Mettre à jour le fichier et le déposer avec le rapport dans un fichier zip.
* Dans le rapport, analyse de votre situation (avance, retard, à temps) (contrôle ou non du délai et des coûts) pour toutes les semaines
* Si retard
  + Donner des moyens que vous prendrez pour améliorer votre situation.
* Si à temps ou avance
  + Donner des moyens que vous prendrez pour maintenir votre situation.
* Décrire si vous avez dû et/ou si vous pensez revoir votre planification.
* Une demi-page à 1 page

# Gestion de l’équipe

## Efficacité et performance de l’équipe de projet

* En vous référant à la section 3.1 et 4.4 du chapitre 8 du livre de référence, jugez de l’efficacité et de la performance de votre équipe
* Environ 1/2 page

## Division des tâches dans l’équipe

* Sous forme de tableau ou de bullet point donner les postes des membres de l’équipe ainsi que les tâches associées à ce poste. (chef d’équipe, responsable élec/info, secrétaire…)

# Conclusion

* 10 lignes maximum