

# Titre (nom) du projet

---



(Une image originale représentant le projet)

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

# Table des matières

<b>1</b>	<b>SPÉCIFICATIONS.....</b>	<b>3</b>
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
<b>2</b>	<b>PLANIFICATION INITIALE.....</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>ANALYSE FONCTIONNELLE.....</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>RÉALISATION .....</b>	<b>5</b>
4.1	INSTALLATION DE L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL.....	5
4.2	RESSOURCES EXTÉRIEURES.....	5
4.3	DÉROULEMENT EFFECTIF .....	5
4.4	JOURNAL DE TRAVAIL .....	5
<b>5</b>	<b>TESTS.....</b>	<b>6</b>
5.1	STRATÉGIE DE TEST .....	6
5.2	DOSSIER DES TESTS.....	6
5.3	PROBLÈMES RESTANTS .....	6
<b>6</b>	<b>CONCLUSION.....</b>	<b>6</b>
6.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES.....	6
6.2	BILAN DE LA PLANIFICATION .....	6
6.3	BILAN PERSONNEL .....	6
<b>7</b>	<b>ANNEXES .....</b>	<b>6</b>

# 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 CQCOQP (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 Bowling

En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux un bowling dans la salle D03+4 Afin de pouvoir m'amuser avec mes amis	
Tests d'acceptance :	
Pistes de Bowling	Il y aura deux pistes de bowlings de 2m de large et 9m de long
Boules de Bowling	Il y aura 10 boules de bowlings de différents poids et couleurs disponibles
Salle	La salle de Bowling se situera dans la salle D03+4
Comptoir	Un comptoir sera disponible sur la droite au fond dès qu'on rentre dans la salle
Espace Bowling	Un espace bowling de 6 mètres de long avec un sol différent sera disponible avec 12 chaises pour pouvoir s'asseoir en attendant son tour
Écrans	Deux écrans seront mis à disposition au-dessus de "l'espace bowling" pour voir le score de la partie en direct

### 3.1.2 Home cinéma

En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux un mini cinéma dans la salle ... Afin d'enrichir ma culture cinématographique	
Tests d'acceptance :	
1. canapé	_ *Étant donné*_ il faut s'asseoir _ *Lorsque*_ qu'on veut regarder un film _ *Alors*_ il faut 6 canapés en rangé de 3
2.	_ *Étant donné*_ qu'il faut un support pour regarder quelque chose _ *Lorsque*_

projecteur	je veux regarder un film _*Alors*_ il faut un projecteur accroché au plafond qui projette le film sur le mur à gauche de la porte d'entrée (en entrant)
3. table	Il y a des petites tables en bois entre les canapés.
4. ordinateur	Contre le mur de la porte il y a un PC pour gérer films.
5. hauts parleurs	Il y a des hauts parleurs de chaque côté du mur où le film est projeté, la taille de ces hauts parleurs font la moitié du mur.

### 3.1.3 Vestiaire Piscine

En tant qu'utilisateur de la piscine Je veux un vestiaire douche Pour pouvoir me changer et me doucher après piscine	
Tests d'acceptance :	
Casier	Sur le mur de gauche 4 douches espacé d'1 m
Mur douche	Sur le mur de droite 3 banc de 1m50 l'un à coter de l'autre
Banc	3 bancs d'1m50 l'un à coter de l'autre
Mur douche / Banc	Un mur entre les douches et les banc
Casier	10 casiers de 1m de haut et 50cm de large et de profondeur contre le mur coter banc entre les douches et les banc
Porte sortie	Une porte de sortie à droite sur le mur qui donne sur le couloir
Porte accès piscine	Une porte dans le coin sur le mur de droite qui donne l'accès à la piscine
Lumière	3 spots au plafond espacé de 2m coter banc
Salle	Les vestiaires se trouve en D05

## 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-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.