

SAé S3 et S4

CJ, AJ, AP

IUT Lyon

Département Informatique

Objectifs

Objectifs

- apprendre à travailler en équipe
- apprendre à gérer un projet de la conception au développement
- mettre en œuvre les méthodes et les connaissances que vous voyez en cours

Organisation générale

- les équipes de projet sont constituées de quatre étudiants au sein d'un même demi-groupe
- l'enseignant de chaque groupe est responsable du suivi des projets des équipes de son groupe : lors de chaque séance de SAé placée sur l'emploi du temps, il fera le point sur l'avancement du projet et fixera des objectifs pour la prochaine séance.
- le projet sera poursuivi en S4 avec la même équipe

Contraintes pour le choix du sujet

Le choix du sujet est libre mais il faut respecter les contraintes suivantes :

- utiliser git (un rappel rapide ici tinyurl.com/4zhz29nb et plus de détails ici tinyurl.com/coursgitPAC)
- utiliser une base de données
- utiliser un serveur et héberger le projet
- utiliser en priorité les langages vus en cours

Il est possible d'utiliser des frameworks non vus en cours mais tous les étudiants du groupe devront maîtriser celui-ci.

- utiliser un outil de gestion de projet auquel l'enseignant aura accès : Gitlab de la forge, Notion, Trello ...
- adopter une conduite « agile » pour la gestion du projet

Le tuteur enseignant conseillera les étudiants sur le choix des fonctionnalités.

C'est lui qui valide le sujet au plus tard lors de la deuxième séance.

Réalisations attendues en S3

1. un document d'analyse et conception :

Il s'agit d'un document synthétique de 20 pages maximum présentant :

- descriptif du sujet et des acteurs
- analyse de l'existant et comparaisons
- les fonctionnalités principales du projet illustrées par le(s) diagramme(s) de cas d'utilisation ET diagramme(s) de séquence
- les maquettes prévisionnelles
- les choix technologiques
- le diagramme de classes
- une structuration précise des tâches à réaliser avec une planification prévisionnelle

Des modèles de l'an dernier seront mis à disposition sur Moodle mais il ne faut pas hésiter à demander des précisions à votre encadrant.

2. les prototypes :

Le développement complet de l'application est rarement réalisable mais le jury évaluera l'état d'avancement du projet.

Le premier prototype sera à rendre mi-décembre : il permet d'anticiper des problèmes lors de la fusion des différentes parties du projet.

Il ne sera pas noté mais si le prototype n'est pas présenté, un malus sera appliqué sur la note finale associée.

Une seconde version sera attendue en fin de S3 et sera évaluée par votre tuteur.

Il ne faut pas oublier que l'objectif principal est d'avoir un projet fonctionnel : il faut donc faire attention à ne pas se lancer dans un projet trop complexe ni utiliser des technologies nécessitant un temps d'apprentissage important.

3. une fiche de suivi de projet :

Cette fiche doit être présentée et complétée lors de chaque séance.

Elle sert à s'assurer de la régularité du travail et de l'implication équitable de tous les membres du groupe.

Réalisations attendues en S4

Réalisations attendues en S4

Les attentes précises seront définies au S4 mais voici la liste des principales réalisations attendues :

- correction de bugs et améliorations suite au bilan du S3,
- une vidéo (d'une durée de 3 mn) de présentation du projet
- une soutenance de 20 mn pour présenter le projet

La qualité du prototype sera de nouveau évaluée lors de la soutenance par les deux autres enseignants responsables de SAé.

Barème et note finale

La note de cette unique SAé compte pour 40% dans chaque compétence du S3.

La note sera calculée à partir des notes pondérées suivantes :

- une note pour le suivi : elle se base sur la régularité du travail et l'implication de tous les membres de l'équipe
- une note pour le document d'analyse et conception
- une note pour le prototype final

Les grilles d'évaluation détaillées seront mises à disposition prochainement.

Les différentes notes attribuées sont des notes de groupe. Cependant en fonction du travail et de l'implication de chacun un coefficient pourra être appliqué aux différentes notes pour individualiser les notes de chacun.

Bilan des échéances

Bilan des échéances

Séance(s)	Objectifs	Livrable(s)
1	Présentation, création des groupes et début de choix du sujet	
2	Validation du sujet et début de l'analyse	
3	Rédaction dossier	Rapport d'analyse et conception (11 octobre)

Bilan des échéances (suite)

Séance(s)	Objectifs	Livrable(s)
4 à 6	Développement des fonctionnalités principales	Prototype version 1 (pour la séance 6)
7 à 9	Poursuite du développement du projet	
10	Bilan du projet	Prototype version 2

Et maintenant

Et maintenant

- Constituer les groupes
- Définir un sujet
- Créer un dépôt git sur la forge
- Choisir un outil de gestion de projet

Pour vous aider à trouver un sujet, voici quelques exemples des années précédentes :

- Site de vente en ligne
- Outil pour générer des plats en fonction des aliments possédés
- Outil de planification : tournois, événements, ...
- Outil de gestion de tâches (Todolist)
- Jeux en ligne : course de voitures, coinche, clicker, ...
- Outil de création d'histoires participatif
- Plateforme d'e-learning