

Revue 1-2			Equipe : P _____				Valider	Étudiants				
Items	Critères de correction	Evaluation	C1	C2	C3	Notes	Commentaire					
Présentation du produit	Total				20							
	Donner l'idée générale. N'utiliser pas de termes techniques, l'idée du projet doit être comprise par un public très large.	Enlever 2 points si la formulation n'est pas claire.			5	✓						
	Expliquer l'application et les fonctions principales.				10	✓						
	Présenter le prototype que vous allez réaliser sous la forme d'un schéma bloc	Enlever 2 points si manque de clarté du schéma bloc			5	✓						
Cahier des charges	Total			20								
	Le livrable respecte les objectifs d'un cahier des charges, il liste clairement les spécifications et un critère de conformité	Enlever 5 points si le gabarit (nombre de colonnes) non respecté. Enlever 3 pts si les fonctions ne sont pas assez précises. Enlever 3 points si les fonctionnalités du produit ne sont pas à l'infinitif.		5		✓						
	Le cahier des charges permet d'y greffer tout les aspects de la gestion du cycle de vie d'un produit : - fonctions - planification - risques - assurance qualité - etc.	Enlever 3 points si les fonctions ne sont pas à l'infinitif. Enlever 3 points si toutes les légendes ne sont pas indiquées		15		✓						
AQ	Total			20								
	Stratégie, objectifs et métriques de mesure			5		✓						
	Planification de la traçabilité en général et du suivi des problèmes			3		✓						
	Plan détaillé d'AQ de l'application (niveaux 1 et 2 du diagramme UML)			10								
	AQ unitaire et plan de test de l'(auto-)corrélation matlab et CCS			2								
Schéma matériel du prototype	Total		20									
	Présenter le matériel nécessaire à la réalisation du prototype et les connections électriques nécessaires		20			✓						
Diagrammes UML 2	Total			20								
	Donner le diagramme de cas d'utilisation de votre prototype (niveau 1)	Enlever 2 points pour non respect UML Enlever 2 points si pas clair Enlever 1 point si manque d'éléments		5		✓						
	Donner le diagramme d'interaction de votre prototype (niveau 2)	Enlever 2 points pour non respect UML Enlever 2 points si pas clair Enlever 1 point si manque d'éléments		5		✓						
	Donner le diagramme d'états-transition de votre prototype (niveau 3)	Enlever 3 points pour manque de lisibilité. Enlever 2 points s'il manque les actions concernant le traitement de signal. Enlever 2 point pour non respect du UML2 .		5		✓						
	Donner le diagramme d'activités de votre prototype (niveau 4)	Enlever 3 points pour manque de lisibilité. Enlever 2 points s'il manque les actions concernant le traitement de signal. Enlever 2 point pour non respect du UML2 .		5		✓						
Contrat d'équipe	Total				20							
	Évaluation générale				10	✓						
	Chaque membre de l'équipe doit avoir un rôle.	Enlever 3 points si un membre ne possède pas clairement un rôle.			2	✓						
	Chaque rôle doit être clairement décrit.	Enlever 3 points si la description du poste n'est pas faite. Au moins une phrase d'explication.			2	✓						
	Rajouter tout ce qui se rapporte à un contrat d'équipe (gestion de conflits,...)	Enlever 3 points si la gestion des conflits n'est pas présente.			6	✓						
Gestion du temps	Total			15								
	Diagramme de Gantt	Il faut impérativement voir du temps pour les activités des suivis de projet, la gestion, l'AQ, la programmation, les tests, si pas fait alors demander aux étudiants de le reprendre pour de nouveau le noter..... Enlever 5 points si pas lisible facilement Enlever 5 points si manque de précision ou de cohérence		10			Valider doc planif					
	Courbe en S (en heures)	Les courbes CBTP, CBTE, CRTE doivent être présentes. Enlever 3 points si les axes ne sont pas identifiés.		5								
Gestion des risques	Total			5	5							
	Utiliser la méthode Top Ten et/ou AMDEC	Enlever 5 points si les risques sont trop quelconques. Enlever 5 points si la résolution des risques est trop quelconque.		5		✓						
	Expliquer comment les risques ont évolué depuis le début				5	✓						

20 80 45

Enregistrer

Nouvelle équipe

Reset