

ISN : LES REGLES A SUIVRE POUR MENER A BIEN LE PROJET

H.LIMOUSIN_Lycée Marceau_CHARTRES

REGLE n° 1 : FAIRE UN PROJET QUI A UNE UTILITE

- Qu'apporte mon projet ?
- Apporte-t-il une plus-value en regard de ce qui existe déjà ?
-

REGLE n° 2 : ELABORER UN CAHIER DES CHARGES PRECIS AVANT DE PROGRAMMER

- Ai-je une vision claire de l'objectif à atteindre ?
- Ai-je bien défini les fonctions dont j'aurais besoin et leur rôle respectif ?
-

REGLE n° 3 : SE METTRE DANS LA PEAU DE L'UTILISATEUR

- Les règles ou consignes sont-elles clairement exposées ?
- Est-il facile de comprendre ce qu'il faut faire ?
- La navigation entre les différentes pages est-elle facile ?
-

REGLE n° 4 : ENVISAGER UN PROJET REALISABLE

- Suis-je en mesure de mener ce projet jusqu'à son terme ?
- Ce projet est-il compatible avec ce que j'ai appris ?
-

REGLE n° 5 : COMMENCER PAR UN PROJET version 1.0 et envisager des extensions

- Quelle est la configuration minimale à atteindre pour que le projet soit finalisé ?
- Quelles sont les extensions envisageables s'il reste du temps ?
-

REGLE n° 6 : ETRE ORGANISER ET CONSERVER UNE TRACE DE LA TOTALITE DU TRAVAIL

- Ai-je bien renseigné l'espace de travail collaboratif ?
- Les fichiers de travail sont-ils tous déposés ?
-