

Modèle pour la rédaction du rapport de projet

L'objectif de ce document est de vous guider pour la rédaction des rapports pour le projet tuteuré et le stage. Vous y trouverez un modèle de structure de rapport. Il est impératif de comprendre que certaines des sections suggérées sont beaucoup plus importantes que d'autres. Les deux sections les plus importantes (et de loin) sont "Cahier des charges" et "Rapport technique". Consultez les commentaires dans le modèle pour comprendre comment les écrire. Selon le sujet, certaines des autres sections (par exemple "installation") peuvent même être vides !

L'objectif du rapport est d'expliquer votre démarche et de justifier vos choix (techniques et gestion de projet).

Insérer logo UM

Insérer Logo IUT

RAPPORT FINAL DE PROJET

[TITRE DU RAPPORT]



<ILLUSTRATION FACULTATIVE>

REALISE PAR

[NOM ET PRENOM DU OU DES AUTEURS]

SOUS LA DIRECTION DE

[NOM ET PRENOM DU OU DES TUTEURS]

POUR L'OBTENTION DU [DIPLOME]

ANNEE UNIVERSITAIRE 20xx-20yy

REMERCIEMENTS

Remercier ici les personnes physique ou morale qui vous ont aidé dans la réalisation de votre projet.

Sommaire

| | |
|---|-----------|
| INTRODUCTION | 1 |
| 1. CAHIER DES CHARGES | 2 |
| 1.1. PRESENTATION DU SUJET ET ANALYSE DU CONTEXTE | 2 |
| 1.2. ANALYSE DES BESOINS FONCTIONNELS | 2 |
| 1.3. ANALYSE DES BESOINS NON-FONCTIONNELS | 3 |
| 1.3.1. SPECIFICATIONS TECHNIQUES | 3 |
| 1.3.2. CONTRAINTES ERGONOMIQUES | 3 |
| 2. RAPPORT TECHNIQUE | 4 |
| 2.1. CONCEPTION | 4 |
| 2.2. REALISATION | 5 |
| 3. RESULTATS (EN FONCTION DE VOTRE PROJET) | 6 |
| 3.1. INSTALLATION (OPTIONNEL EN FONCTION DE VOTRE PROJET) | 6 |
| 3.2. TEST/VALIDATION (OPTIONNEL EN FONCTION DE VOTRE PROJET) | 6 |
| 3.3. MANUEL D'UTILISATION (OPTIONNEL EN FONCTION DE VOTRE PROJET) | 6 |
| 4. GESTION DE PROJET | 7 |
| 4.1. DEMARCHE PERSONNELLE | 7 |
| 4.2. PLANIFICATION DES TACHES | 7 |
| 4.3. BILAN CRITIQUE PAR RAPPORT AU CAHIER DES CHARGES | 7 |
| CONCLUSION | 8 |
| BIBLIOGRAPHIE | I |
| ANNEXES TECHNIQUES | II |
| ANNEXE 1 TITRE 1 | II |
| ANNEXE 2 TITRE 2 | III |
| ANNEXE 3 TITRE 3 | III |

Table des figures

[Insertion automatique de la table des figures]

| | |
|--|---|
| Figure 1 - Use case Annonceur et/ou exploitant | 2 |
| Figure 2 - Diagramme d'activité d'upload de fichier..... | 3 |
| Figure 3 - Espace membre..... | 4 |
| Figure 4 - Cycle de développement itératif..... | 5 |

[Saut de page]

Glossaire

Les termes définis dans ce glossaire sont identifiables dans le corps du texte au moyen d'un astérisque (*).

Mot en gras : définition du terme ou développement de l'acronyme.

Mot en gras : définition du terme ou développement de l'acronyme.

Mot en gras : définition du terme ou développement de l'acronyme.

[Saut de page]

Introduction

- Présentation générale du contexte
- Problématique : poser un problème que le projet devra résoudre. Montrer que le projet répond à un enjeu, un besoin.
- Présentation du projet en lui-même : objectifs, fonctionnalités principales.
- Annonce du plan :
 - Utiliser des connecteurs logiques qui ponctuent la phrase.
 - Essayer d'ajouter des précisions pour l'annonce de chacune des parties afin que l'annonce du plan ne soit pas interchangeable d'un rapport à l'autre.
 - Inutile d'annoncer la conclusion dès l'introduction (cela permet d'alléger l'annonce du plan).

[Saut de page]

1. Cahier des charges [Titre 1]

Phrase d'introduction qui annonce le contenu de la partie.

1.1. Présentation du sujet et analyse du contexte [Titre 2]

Phrase d'introduction qui annonce le contenu de la partie.

Analyse de votre sujet et formalisation mathématique si besoin

Analyse de l'existant (autre application qui remplit les mêmes fonctions, système qui résout tout ou partie du problème qui vous ait posé)

Pour l'analyse de l'existant :

- les sites ou applications que vous avez analysé
- la méthodologie d'analyse : quels critères d'observation ?
- les résultats : les points négatifs (à éviter) et positifs (source d'inspiration)

Pour l'analyse du contexte :

- dans quel environnement technique votre application doit-elle s'intégrer ?
- Cela génère-t-il des contraintes spécifiques (choix technologie...) ?

1.2. Analyse des besoins fonctionnels [Titre 2]

Phrase d'introduction qui annonce le contenu de la partie.

Objectifs de la section :

- Identifier clairement le contexte dans lequel le logiciel à produire va s'insérer
- Identifier les besoins des utilisateurs

Diagrammes UML possibles (ne pas les inclure s'ils sont triviaux)

- Diagramme des packages
- Diagramme de cas d'utilisation
- Diagramme d'activité

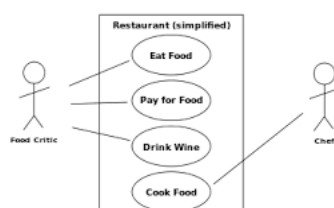


Figure 1 : Use case Annonceur et/ou exploitant

1.3. Analyse des besoins non-fonctionnels [Titre 2]

Phrase d'introduction qui annonce le contenu de la partie.

1.3.1. Spécifications techniques [Titre 3]

Il s'agit ici de présenter les contraintes techniques imposées par le commanditaire.

1.3.2. Contraintes ergonomiques [Titre 3]

[Saut de page]

2. Rapport technique [Titre 1]

L'objectif de cette partie est de présenter le contenu technique (la partie informatique) de votre travail. Il faut écrire cette partie en s'adressant à des informaticiens. Vous pouvez donc tout à fait montrer du code dans cette section. Cependant, même en tant qu'informaticien, il y a de bonnes chances que l'on ne connaisse *pas* les bibliothèques/logiciels sur lesquels vous avez travaillé. Que cela soit pour la section conception ou réalisation, une partie pédagogique est donc la bienvenue avant de présenter votre travail final. Par exemple, vous pouvez nous montrer :

- les premières lignes de code qui vous ont vous-même servies à faire vos premiers pas pour comprendre comment fonctionne l'environnement technique (encore une fois pas du code brut, mais avec des commentaires, dans un style "tutoriel" par exemple)
- vos premiers algorithmes naïfs/incorrecs/incomplets, en nous expliquant pourquoi ils ne répondent pas totalement au problème, afin que l'on comprenne pourquoi votre solution finale est plus complexe, ainsi que votre démarche.

Des remarques lorsque vous incluez du code dans le rapport :

- Ce code ne doit pas être "brut" :
 - Il ne faut présenter que les parties de code les plus importantes
 - Ce code doit être commenté, ce qui n'empêche pas de fournir des explications supplémentaires à côté

Phrase d'introduction qui annonce le contenu de la partie.

2.1. Conception [Titre 2]

Objectifs de la section : donner une vue logique du logiciel à produire. Vous devez identifier toutes les entités du domaine ; les processus qui vont agir sur ces entités ; et les règles d'interaction (règles métier)

Phrase d'introduction qui annonce le contenu de la partie.

Diagrammes UML possibles (ne pas les inclure s'ils sont triviaux):

- Diagramme de classes
- Diagramme d'objets
- Diagramme de séquence
- Diagramme d'activité
- Diagramme de collaboration
- Diagramme d'état-transition

Exemple de plan :

2.1.1 conception de la base de données

2.1.2 Conception des algorithmes

2.1.3 Conception de l'interface graphique

2.2. Réalisation [Titre 2]

L'objectif de cette section est de présenter l'architecture interne du logiciel réalisé en termes de composants ainsi l'architecture de déploiement.

Phrase d'introduction qui annonce le contenu de la partie.

Diagrammes UML possibles (ne pas les inclure s'ils sont triviaux):

- Diagramme de composants
- Diagramme de déploiement

[Saut de page]

3. Résultats (en fonction de votre projet)

Phrase d'introduction qui annonce le contenu de la partie.

3.1. Installation (optionnel en fonction de votre projet)

Ex : vous avez créé un script d'installation pour un site web

3.2. Test/Validation (optionnel en fonction de votre projet)

L'objectif de cette section est de montrer comment le logiciel réalisé a été validé et testé dans son environnement de fonctionnement.

Comment avez-vous testé vos contributions ? Par exemple : tests « personnels » (si oui lesquels et pourquoi), ou existait-il des batteries de tests automatisés dans votre entreprise ?

Diagrammes UML possibles (ne pas les inclure s'ils sont triviaux):

- Diagramme de déploiement

3.3. Manuel d'utilisation (optionnel en fonction de votre projet)

Guide d'utilisation de votre produit pour l'utilisateur ou documentation technique pour les professionnels.

[Saut de page]

4. Gestion de projet

Phrase d'introduction qui annonce le contenu de la partie.

4.1. Démarche personnelle

Comment avez-vous organisé le travail d'équipe ? Quel a été votre degré d'autonomie ?

Proactivité : quelle a été votre démarche pour trouver des informations ? Avez-vous proposé des solutions ? Quelles ont été vos prises d'initiative ? Êtes-vous allé de vous-même vers votre tuteur ? Avez-vous organisé des réunions ?

4.2. Planification des tâches

Quelle méthode de gestion de projet avez-vous choisie et pourquoi ? À quels ajustements avez-vous procédé ?

Montrez la planification réalisée au début du projet et le déroulement réel du projet pour faire une analyse comparative. Temps perdu ? Différence par rapport à ce qui était planifié au début ?

Montrez aussi les outils utilisés (Gantt / Trello/Gitlab) avec des copies d'écran.

4.3. Bilan critique par rapport au cahier des charges

Choses non faites/faites non demandées (bonus)

Votre projet est-il reprenable/repris par l'entreprise ?

Comment évaluez-vous la manière dont vous avez géré votre projet ? Qu'est-ce qui pourrait être amélioré ?

[Saut de page]

Conclusion

- Résultats obtenus
- Réalisation par rapport aux objectifs
- Rappel des principales difficultés techniques surmontées
- Perspective de développement ultérieur
- Bilan personnel : que vous a apporté le projet d'un point de vue technique et humain ?

[Saut de page]

Bibliographie

Présentez l'ensemble des sources que vous avez consulté pour mener à bien votre projet (y compris les bibliothèques de code).

Éditez votre bibliographie avec Zotero (style IEEE)

[Saut de page]

Annexes techniques [Titre 1]

Numéroter et présenter vos annexes dans le sommaire.

Incluez des annexes uniquement si vous y faites référence dans le rapport.

Annexe 1 titre 1 [Titre 2]

[Saut de page]

Annexe 2 titre 2 [Titre 2]

[Saut de page]

Annexe 3 titre 3 [Titre 2]

[Saut de page]

[QUATRIEME DE COUVERTURE]

RESUME EN FRANÇAIS

Quis sed ; lorem autem facilisis dui ex dui ! Te ullamcorper molestie dolore praesent, dignissim accumsan luptatum magna. Autem suscipit euismod crasare wisi, vero... consequat amet facilisis in, blandit ad. Facilisi ut, veniam elit diam wisi facilisi at feugait — crasare volutpat veniam dui, vel nulla ut illum. Dolor accumsan, feugiat ut lobortis nulla — tincidunt nulla enim dui vero suscipit eros suscipit minim facilisi quis praesent et, augue accumsan ut ea eum nulla nisl. Vero, hendrerit nibh; wisi dui nostrud.

MOTS CLES

RESUME EN ANGLAIS

Ex, ut in consequatvel volutpat autem tation... feugait ad aliquip vel, nulla aliquip ipsum luptatum dignissim dolore, suscipit et dolore. Ullamcorper accumsan ut odio... minim suscipit in feugiat aliquip ex dolor qui vulputate. Tincidunt nulla vero ullamcorper suscipit nostrud vulputate velit et eum amet et dolore luptatum eros esse iusto.

MOTS CLES