



# Projet d'application d'entreprise

UE Intégrée BINV-2090

Raphaël Baroni, Laurent Leleux,  
Brigitte Lehmann

# Objectif

- **Simulation du développement complet d'une application d'entreprise.**
  - Analyse.
  - Architecture.
  - Implémentation.
  - Tests et documentation.
  - Démonstration.
- **Suivant des méthodes de travail reconnues.**
  - Livrables réguliers.
  - Suivi des normes UML.
  - Utilisation des principes ergonomiques.
  - Architecture professionnelle.
  - Métriques de qualité.
  - Tests.
  - Validation par le client.
  - ...

# Organisation

- Travail en groupe de 4 ou 5 étudiants
  - Les professeurs déterminent le nombre de groupes par série et le nombre d'étudiants par groupe dans la série.
- Livrables réguliers au cours du semestre.
- Suivi hebdomadaire par les enseignants.

# Présence

- En entreprise, **respect des horaires**
- En Projet AE aussi!
  - **Présence obligatoire**, perte de points en cas d'absence
  - **Arrivée à l'heure** (début des cours et retour des pauses).
- Présence obligatoire en séance – 2023 :
  - En cas de certificat médical de quarantaine, participation au cours **via Teams, logistique gérée par le groupe**.
  - Au moins un étudiant du groupe présent en classe pour avoir les points de présence.

# Fiabilité

- En entreprise, demande de **fiabilité**
- En Projet AE aussi !
  - Projet AE : **respect des consignes, respect des autres**
  - Tout manque de respect des consignes aboutira à une perte de points.
  - Toute procrastination néfaste, manque d'engagement ou fainéantise sur le dos des autres sera sanctionnée.
  - Toute attitude antisociale, manquement flagrant de bonne volonté et/ou communication exagérément déficiente sera sanctionné.

# Fiabilité

- En entreprise, les employés qui ne se montrent pas fiables et/ou qui ne montrent pas une volonté de collaborer correctement avec leurs pairs sont sanctionnés (pas de progression, pas d'augmentation de salaire, licenciement...).
- En Projet AE, la sanction est de **ne pas valider l'UE** si vous ne nous convainquez pas sur ces points.

# Groupes dysfonctionnels

En cas de manquements graves (communication gravement déficiente, attitude anti-sociale, absence de travail, etc.)

- Dès que le problème est identifié : discussion avec les enseignants.
- Une solution est dégagée avec des actions spécifiques à entreprendre pour des échéances précises.
- Si ces actions ne sont pas réalisées aux échéances, l'étudiant concerné est automatiquement mis en échec (max = 5 à cette UE).

# Respect des consignes

- Pour que le projet se passe bien pour tous, il va y avoir des consignes à respecter.
- En général les consignes auront pour but :
  1. De s'assurer de la bonne fluidité du travail au sein du groupe.
  2. De s'assurer que les différents outils impliqués fonctionnent correctement.

Chaque fois que vous ne respectez pas une consigne, vous perdez 0,5 point au projet.



# Evaluation de l'UE

- L'évaluation se compose de :

$$\text{Points de l'UE} = \text{Points} \times \text{Taux\_de\_présence} + \\ -0,5 \times \text{sanction\_non\_respect\_des\_consignes}$$

Où  $\text{Taux\_de\_présence} = \text{Nombre\_de\_présences} / \text{Nombre\_de\_cours}$

- Pour les groupes dysfonctionnels, les profs se réservent le droit d'ajuster les points individuels.

# Evaluation de l'UE : exemples

Etudiant	Groupe	note groupe (70%)	Eval ind (30%)	Points avant pénalités / présences	présence /1 (100%)	pénalités consignes	Points individuels
Et-1	pae01	14,05	19	15,54	1		15,5
Et-2	pae05	16,75	7,5	13,98	1	-0,5	13,5
Et-3	pae04	14,81	13	14,27	0,6		8,5
Et-4	pae02	13,96	12	13,37	1	-2	11,5
Et-5	pae05	16,75	5 délibé		1	-0,5	7
...							

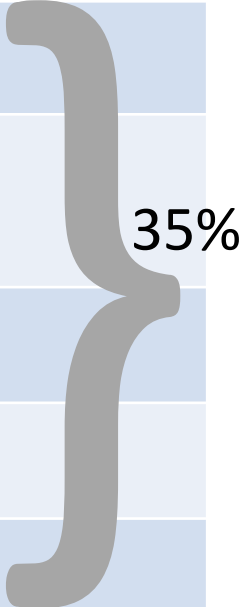
Cette même formule est appliquée à la session de septembre pour les étudiants qui repassent l'évaluation individuelle.

# Méthodologie

- Travail en livrables successifs :
  - Livrables de natures différentes.
- Présentation, rapport et logiciel final :
  - Présentation finale sous forme de démonstration.
  - Rapport contenant des corrections aux livrables précédents, une demande de changement + autres...
  - Logiciel final contenant la demande de changement.
- Evaluation individuelle de la compréhension de l'architecture du logiciel développé.

# Agenda

Livrable	Quand	Evaluation
1. Rapport d'analyse initiale	S3	10%
2. Implémentation architecture : revue du code en séance	S5	7%
3. Revue du code en séance	S8	7%
4. Démo d'avancement en séance	S8	7%
5. Logiciel en v1.0	S10	4%
6. Demande de changement + complément d'analyse + Rapport + Démo	S12	35%
7. Evaluation individuelle architecture	S13	30%



Ces dates sont informatives et peuvent être légèrement ajustées en cours de semestre. Chaque date de livraison sera précisée en temps utile.

**Questions ?**

# Gestion de votre temps

- Il est important de **réguler la charge de travail** relative des membres de chaque groupe et de **respecter vos engagements** de travail.
- Utilisation d'un **outil de suivi de temps et d'engagements**. [www.coursinfo.vinci.be](http://www.coursinfo.vinci.be)

Consigne : prendre un ou plusieurs engagements pour la semaine à venir, chaque semaine, pendant le cours.

# Conventions de nommage

## Consignes

Tout travail doit être remis en format PDF.

Le nom du fichier doit respecter les conventions suivantes :  
**Groupe****nn\_Livrable****mm.pdf**.

« nn » représente le numéro de groupe en deux chiffres (01 à 20).  
« mm » représente le numéro de livrable en un seul chiffre (1 à 6).

- Exemple pour le premier livrable :

**Groupe06 \_ Livrable1.pdf**

Si nécessaire, lorsque plusieurs rapports doivent être remis, nous ajouterons un suffixe qui sera précisé au moment où nous en avons besoin.

# Planning du jour

- [ProjetAE-2-Livrable1-RapportAnalyse.pptx](#)
- Faire les groupes.
- Enregistrer les groupes dans coursinfo.
- Découvrir l'énoncé.
- Prendre un ou plusieurs engagements pour la semaine prochaine.
  - Exemple : prendre les différents points à réaliser dans le cahier des charges et s'attribuer un point à réaliser :
    - Lister les fonctionnalités de l'objet du marché.
    - Dessiner une première ébauche du diagramme d'états.
    - Dessiner une première ébauche du DSD.

Consignes