



# Projet IUP L3-MIAGE

(20 avril au 7 mai)

Sujet.....	2
Constat :.....	2
Besoin :.....	2
Travail demandé.....	2
Objectifs pédagogiques .....	2
Etapas à observer.....	3
Documents à rendre.....	3
Règle de constitution des groupes .....	3
Organisation .....	4
Rôles des acteurs .....	4
Maître d'ouvrage (MOu).....	4
Consultant Développement (CD) .....	4
Tuteur : Maître d'œuvre (Moe).....	4
Equipe de développement .....	4
Evaluation: .....	4
Planning & rendu : .....	4
Planning Projet Miage-L3 .....	5
Equipes du Projet Miage-L3 .....	5
Salles de travail .....	5
Encadrement () .....	6

# Sujet

## **Constat :**

Le développement des réseaux et des moyens de communication offrent désormais beaucoup de facilité pour communiquer et échanger du contenu de nature très diverse et ceci de manière aussi très variée. Quelque soit le contenu et la manière d'organiser ces espaces de communication où l'on partage, échange des informations, leurs objectifs sont très proches. On le voit très nettement dans l'avènement des « **réseaux sociaux** » qui les déclinent sous des formes très variées.

Notre entreprise souhaite se placer sur ce créneau des logiciels d'échange et pour cela envisage de développer un « framework <sup>1</sup> » suffisamment adaptable (**système d'échange générique**) pour répondre rapidement à des diffuseurs de contenus qui voudraient proposer à leurs clients une zone d'échange bien spécifique. Nos clients sont très exigeants en ce qui concerne l'ergonomie des progiciels qu'ils proposent à leurs propres clients, vous devrez en tenir compte dans votre proposition.

## **Besoin :**

Mettre en place de tels environnements nécessite de mettre en œuvre souvent les mêmes solutions techniques, et ceci indépendamment des modalités spécifiques à la nature du cas particulier à réaliser. On vous demande de fournir une architecture logicielle qui permette de répondre aux besoins de nos clients potentiels et la réalisation d'un cas particulier qui pourrait servir d'application *exemple* pour vendre le produit sans que celle-ci illustre nécessairement toutes les caractéristiques du framework.

## **Contraintes :**

Le logiciel devra être uniquement développé en **JAVA**.

**Un appel d'offre est lancé pour obtenir des réponses à ce besoin. Vous allez, comme une entreprise, fournir une réponse à celui-ci et proposer vos services.**

## **Travail demandé**

Les équipes de développement proposent une réponse à cet appel d'offre. Chaque équipe s'organise pour réaliser les logiciels correspondant à leur cahier des charges, dans le temps imparti. Un planning de réalisation est établi par l'équipe. Les équipes sont aidées par différents intervenants dont les rôles sont détaillés plus loin. Un logiciel avec son dossier de réalisation sera fourni et présenté le jour de la soutenance.

## **Objectifs pédagogiques**

- On vous demande de faire une synthèse des technologies que vous utiliserez pour atteindre vos objectifs, pour chacune d'elles vous indiquerez les choix qui ont conduit à son emploi,
- votre architecture montrera votre maîtrise des concepts « objets »,
- vous garantirez l'évolutivité et l'adaptabilité de votre solution,
- vous assurerez la réalisation de votre objectif dans le temps imparti par une gestion efficace de l'équipe.

---

<sup>1</sup> Un moule logiciel qui peut être complété pour fournir une application dédiée.

## ***Etapes à observer***

- **Analyser ce besoin** et faire une proposition d'offre, qui précise le travail que vous pouvez fournir, avec les différentes options possibles.
- **Conception générale**: spécification des différents composants, architecture globale du logiciel.
- **Conception détaillée** : modèle objet finalisé avec tous les éléments nécessaires aux tests.
- **Spécification externe** : Décrire le système que vous allez réaliser, du point de vue de son utilisation. (les fonctions offertes et le mode d'emploi)
- **Validation finale du logiciel.**

## ***Documents à rendre***

1. Cahier des charges contractualisant la réponse à l'appel d'offre.
2. Dossier de Projet :
  - Organisation de l'équipe et planning du projet
  - Conception Générale
  - Conception détaillée commentée

## ***Règle de constitution des groupes***

Un groupe sera constitué d'au moins 4 personnes, une mixité des qualités individuelles et des cursus antérieurs devra être assurée de manière à ce que chacun trouve le moyen d'intervenir dans le projet et d'en retirer un bénéfice. Ce projet est aussi là pour vous permettre d'aborder les techniques de travail en groupe et la gestion d'une équipe aux multiples facettes. Nous tiendrons compte du respect de cette diversité dans l'appréciation globale du travail effectué durant le projet.

# Organisation

## *Rôles des acteurs*

### **Maître d'ouvrage (MOu)**

Il exprime le besoin du client et lance l'appel d'offre aux équipes de développement. Il étudie les réponses proposées par les équipes et signe le cahier des charges. Il évaluera le travail rendu par rapport à cette offre.

### **Consultant Développement (CD)**

Expert en développement, il conseille les équipes sur les choix de développement, de mise en œuvre et de programmation.

### **Tuteur : Maître d'œuvre (Moe)**

La responsabilité du **maître d'œuvre** est de veiller à ce que les équipes conduisent leurs projets correctement, c'est à dire à vérifier durant des **audits** que :

- tous les produits annoncés (documents et programmes) sont fournis,
- le planning est observé, ou réajusté d'un commun accord,
- toutes les normes de qualité sont définies et respectées.

### **Equipe de développement**

Constituée d'au moins 4 étudiants, elle s'organise autour d'un **chef de projet**, dont le rôle, au minimum, est de coordonner les travaux de chacun des membres et de contrôler le planning.

Les rôles d'analyste, concepteur, programmeur, testeur, validateur... seront attribués par l'équipe dynamiquement au cours du projet.

### **Evaluation:**

L'évaluation tiendra compte non seulement du logiciel et des dossiers rendus, mais aussi de la façon dont l'équipe s'est organisée pour réaliser le projet.

L'évaluation de chaque étudiant sera établie en tenant compte d'une note individuelle donnée par les tuteurs, qui rencontreront les équipes 5 fois sur la durée du projet. Cette note individuelle reflète l'implication et le rôle joué par l'étudiant dans le travail de l'équipe.

Une note d'équipe sera donnée par le consultant développement et les maîtres d'œuvre lors de la soutenance.

### **Planning & rendu :**

Le projet se déroule sur 3 semaines. Un certain nombre de RdV sont prévus sur la durée pour vous aider dans votre projet. Pour évaluer votre travail, il est prévu une démonstration la veille de la fin du projet dans l'après-midi avec un maître d'œuvre qui n'a pas été votre tuteur. Durant cette réunion celui-ci vérifiera le bon fonctionnement du produit et l'adéquation avec les objectifs affichés.

Le jour de la fin du projet à 8h30 au plus tard vous devrez rendre l'ensemble des documents de votre projet ainsi que la présentation (PowerPoint) que vous utiliserez lors de votre soutenance. L'ordre de passage sera établi arbitrairement et accessible le jeudi soir. L'ensemble des documents seront rangés dans un directory ayant une structure comme suit :

PM<votre numéro de groupe>

Presentation.ppt

CdC.pdf

PdL.pdf

...

Le dossier du projet (**Eclipse** ou NetBbean)

## Planning Projet Miage-L3

La présentation du projet vous est accessible avec ce document. Lors du début du projet nous ferons un bref rappel des objectifs de celui-ci. Chacun des encadrants pourra intervenir pour apporter des précisions. Ensuite nous validerons la constitution des groupes que vous aurez préalablement élaborés dans le respect des règles indiquées et procéderons à la répartition des tuteurs. Enfin nous répondrons aux questions concernant le modèle RMI qui devra être utilisé dans ce type de logiciel.

**La proposition de constitution des 9 groupes devra me parvenir au plus tard le 20/4 avant la réunion générale de démarrage du projet.**

[<Philippe.Morat@imag.fr>](mailto:Philippe.Morat@imag.fr).

	Lundi 20 avril	Mardi 21	Mercredi 22	Jeudi 23	Vendredi 24
TR1	Projet	(MOe) suivi	projet	projet	projet
TR2	Projet	(MOe) suivi	projet	projet	projet
TR3	Projet	(MOe) suivi	projet	projet	projet
TR4	Projet	Projet	projet	(MOe) suivi	projet
TR5	Projet	Projet	projet	(MOe) suivi	projet
TR6	Projet	Projet	projet	(MOe) suivi	projet

	Lundi 27 avril	Mardi 28	Mercredi 29	Jeudi 30	Vendredi 1
TR1	projet	projet	projet	projet	
TR2	projet	projet	projet	projet	
TR3	projet	projet	projet	projet	
TR4	(MOu) pres. CdC	projet	(MOe) suivi	projet	
TR5	(MOu) prés. CdC	projet	(MOe) suivi	projet	
TR6	(MOu) prés. CdC	projet	(MOe) suivi	projet	

	Lundi 4	Mardi 5	Mercredi 6	Jeudi 7	Vendredi 8
TR1	projet	projet	projet	Soutenances (MOu, MOe, CD)	
TR2	projet	projet	projet	Soutenances (MOu, MOe, CD)	
TR3	projet	projet	projet	Soutenances (MOu, MOe, CD)	
TR4	projet	projet	(MOe) demo	Soutenances (MOu, MOe, CD)	
TR5	projet	projet	(MOe) demo	Soutenances (MOu, MOe, CD)	
TR6	projet	projet	(MOe) demo	Soutenances (MOu, MOe, CD)	

## Equipes du Projet Miage-L3

Responsable du projet et suivi technique de celui-ci :

- ✓ P.Morat [<Philippe.Morat@imag.fr>](mailto:Philippe.Morat@imag.fr),

Encadrants :

Chaque encadrant, assurera une fonction pour chacun des groupes, il sera maître d'œuvre de 3 groupes, maître d'ouvrage de 3 autres pour la validation du cahier des charges et enfin maître d'ouvrage pour la réception du produit pour les 3 autres groupes.

- ✓ E.Tournier [<Evelyne.Tournier@imag.fr>](mailto:Evelyne.Tournier@imag.fr),
- ✓ P.Tchounikine [<Pierre.Tchounikine@imag.fr>](mailto:Pierre.Tchounikine@imag.fr),
- ✓ F.Puitg [<Francois.Puitg@imag.fr>](mailto:Francois.Puitg@imag.fr).

Etudiants :

- ✓ Il y aura 9 groupes d'étudiants constitués de 4 personnes au moins.

## Salles de travail

La seule référence en matière de réservation de salles est l'EdT accessible sur ADE.