



IFT 592 – Projet d'informatique I
IFT 593 – Projet en systèmes intelligents
IFT 594 – Projet en systèmes et réseaux
IFT 692 – Projet d'informatique II
IGE 592 – Projet en informatique de gestion I
IGE 692 – Projet en informatique de gestion II

Plan de cours

Enseignant : Luc Lavoie

Courriel : Luc.Lavoie@USherbrooke.ca

Local : D4-1010-12

Téléphone : +1 (819) 821-8000 poste 62015

Site : <http://pages.usherbrooke.ca/llavoie/>

Disponibilité : sur rendez-vous

Trimestre : Hiver 2009

Horaire :

Coordination :

Vendredi, 9 janvier 2009 11:30 à 12:20 salle D7-2013

Vendredi, 23 janvier 2009 11:30 à 12:20 salle D7-2013

Vendredi, 20 mars 2009 11:30 à 12:20 salle D7-2013

Suivi de projets :

À déterminer avec le proposeur et le superviseur de projet

Présentations :

Lundi, 20 avril 2009 08:30 à 17:30 salle à déterminer

Mardi, 21 avril 2009 08:30 à 17:30 salle à déterminer

Description

Fiches, voir l'annuaire :

<http://www.usherbrooke.ca/programmes/cours/IFT/ift592.htm>

<http://www.usherbrooke.ca/programmes/cours/IFT/ift593.htm>

<http://www.usherbrooke.ca/programmes/cours/IFT/ift594.htm>

<http://www.usherbrooke.ca/programmes/cours/IFT/ift692.htm>

<http://www.usherbrooke.ca/programmes/cours/IGE/ige592.htm>

<http://www.usherbrooke.ca/programmes/cours/IGE/ige692.htm>

Crédits

3

Organisation

Travail personnel : 9 heures/semaine

Concomitantes et préalables

Voir l'annuaire

1 Présentation

1.1 Mise en contexte

Cette activité a pour but de simuler l'exécution d'un petit projet dans un environnement d'atelier logiciel telle que pratiquée dans la petite et moyenne organisation ou dans un contexte de prototypage.

Les activités de projets de 3 crédits se caractérisent par :

- l'envergure du projet ciblé (en termes de portée, de durée, de ressources et de phases) de l'ordre de 135 à 500 heures-personnes réparties entre une et trois personnes sur 13 à 16 semaines ;
- la simplicité des activités de gestion de configuration et de vérification-validation ;
- le suivi allégé tout long du projet.

Tout au long du projet, les étudiants seront accompagnés par deux enseignants :

- le coordonnateur, agissant à titre de directeur technique et de commanditaire ;
- le superviseur, agissant à titre d'expert fonctionnel et de client (le superviseur est le proposeur lui-même ou une personne désignée par lui).

1.2 Objectifs généraux

L'objectif principal de cette activité est de permettre l'intégration des compétences d'architecture, de conception et de développement dans un contexte de projet de taille petite ou moyenne, ou dans un contexte de prototypage.

1.3 Objectifs spécifiques

En plus des objectifs spécifiques des cours dont le projet est l'intégration, les objectifs spécifiques suivants sont visés :

- évaluer les ressources requises pour la production d'un livrable simple ;
- évaluer la qualité d'une architecture et d'une conception ;
- travailler au sein d'une équipe réduite en développant ses capacités de coordination ;
- insérer la démarche de conception dans le cadre général du génie logiciel.

1.4 Contenu détaillé

Le contenu est déterminé par le mandat du projet.

2 Organisation

2.1 Méthode pédagogique

Les étudiants doivent se présenter à une rencontre préparatoire qui a lieu la première semaine du trimestre. Ils se constituent en équipes d'une à trois personnes et choisissent un projet parmi ceux présentés. La liste des projets disponibles peut être consultée à l'adresse suivante :

<http://info.usherbrooke.ca/projet>

Par la suite, ils doivent convenir dans les meilleurs délais :

- entre eux, d'un contrat d'équipe ;
- entre eux et avec le proposeur du projet, d'un mandat.

Comme suite à l'acceptation et l'entrée en vigueur du mandat, un échéancier doit être rapidement soumis et accepté par le coordonnateur et le proposeur. Cet échéancier doit notamment définir de façon équitable le lot de livrables de chacun des participants. L'exécution du projet peut alors commencer.

À compter de la deuxième semaine, chaque équipe est tenue d'organiser une rencontre de suivi toutes les deux semaines réunissant tous les membres de l'équipe et au moins un des enseignants. Cette rencontre, d'une durée approximative d'une heure doit être bien préparée et tous les documents requis, transmis aux participants au moins 24 heures à l'avance.

Le projet se termine par la séquence suivante :

- livraison préliminaire des livrables,
- présentation du projet (30 minutes environ),
- livraison définitive, le dernier jour du trimestre.

Les semaines prescrites sont indiquées au calendrier de la section 2.2 et les dates limites à la section 2.4. Les étudiants sont tenus d'assister et d'évaluer les présentations des autres équipes inscrites aux autres activités de projet du Département.

2.2 Calendrier

	Semaine du	Activité
1	2009-01-05	Rencontre préparatoire (le 2009-01-09)
2	2009-01-12	Contrat d'équipe (le 2009-01-16)
3	2009-01-19	Rencontre d'organisation (le 2009-01-23)
4	2009-01-26	Mandat définitif (le 2009-01-30)
5	2009-02-02	Exécution du mandat
6	2009-02-09	Exécution du mandat
7	2009-02-16	Exécution du mandat
8	2009-02-23	-- Examens périodiques dans les autres activités --
9	2009-03-02	-- Relâche universitaire --
10	2009-03-09	Exécution du mandat
11	2009-03-16	Rencontre pré-livraison (le 20 mars)
12	2009-03-23	Exécution du mandat
13	2009-03-30	Exécution du mandat
14	2009-04-06	Exécution du mandat (livraison préliminaire)
15	2009-04-13	Préparation de la présentation
16	2009-04-20	Présentations (le 20 et 21 avril)
	...	Livraison définitive (selon date prescrite au mandat)

2.3 Évaluation

Contrat d'équipe et mandat	10 %	en équipe
Livrables du mandat	50 %	individuel
Qualité d'ensemble du mandat	20 %	en équipe
Évaluation des présentations	10 %	individuel
Présentation	10 %	en équipe

Il n'y a aucun examen dans le cadre de cette activité pédagogique.

2.4 Échéancier des travaux

Toutes les remises doivent être faites par courriel, au coordonnateur et au proposeur aux dates indiquées au calendrier ou par le mandat, selon le cas. De plus, la livraison définitive doit être faite, en sus de la remise par courriel, sur support cédérom ou DVD, au coordonnateur et au proposeur. L'équipe est responsable de s'assurer que tous les artefacts sont lisibles et utilisables à l'aide des logiciels convenus au plan de projet et au plan de gestion de configuration.

Selon le projet, des livraisons intermédiaires peuvent être convenues et s'ajoutent à celles prescrites ici.

3 Documentation

Des exemples et des modèles de contrats d'équipes et de mandats sont disponibles à l'adresse suivante :
<http://pages.usherbrooke.ca/lavoie/projets/GLOGUS>

La documentation complémentaire sera communiquée en fonction des projets choisis.