



IGE 691 – Projet en commerce électronique
IGE 694 – Projet en système d'intelligence d'affaires
IGL 591 – Projet multidisciplinaire I
IGL 592 – Projet multidisciplinaire 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/lavoie/>

Disponibilité : sur rendez-vous au besoin.

Trimestre : Hiver 2008

Horaire : à déterminer

Description

Voir l'annuaire :

<http://www.usherbrooke.ca/programmes/cours/IGE/ige691.htm>

<http://www.usherbrooke.ca/programmes/cours/IGE/ige94.htm>

<http://www.usherbrooke.ca/programmes/cours/IGL/igl592.htm>

<http://www.usherbrooke.ca/programmes/cours/IGL/igl591.htm>

Crédits : 6

Organisation Rencontre de suivi : 2 heures/semaine

Travail personnel : 16 heures/semaine

Concomitantes et préalables selon la nature de l'activité (voir l'annuaire)

1 Présentation

1.1 Mise en contexte

Cette activité a pour but de simuler l'exécution d'une phase d'un grand projet dans un environnement d'atelier logiciel telle que pratiquée dans la moyenne et grande organisation.

Les activités de projets de 6 crédits (IGE691, IGE694, IGL591, IGL592) se distinguent d'autres types d'activités projets de 3 crédits (IFT592, IFT593, IFT594, IFT692, IGE592, IGE693) par :

- la grande envergure du projet ciblé (en termes de portée, de durée, de ressources et de phases) ;
- le type de processus de génie logiciel (prédictif ou itératif – excluant les processus agiles) ;
- l'importance accordée au processus de gestion de configuration, celui de vérification et validation ;
- la qualité du suivi, tout au 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 proposeur, agissant à titre d'expert fonctionnel et de client.

Chaque équipe aura à sa disposition une salle de réunion pour toute la durée du trimestre. Elle y tiendra toutes ses réunions et pourra aussi y établir son atelier logiciel, si elle le désire.

1.2 Objectifs généraux

L'objectif principal de cette activité est de permettre l'intégration des connaissances du génie logiciel dans un contexte de projet de taille moyenne ou grande.

1.3 Objectifs spécifiques

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

- identifier, délimiter et appliquer les principales étapes de la gestion d'un projet de développement logiciel ;
- identifier les processus, les activités et les phases du cycle de vie d'un produit logiciel ;
- constituer un dossier de projet de développement logiciel ;
- évaluer la qualité d'un livrable ;
- évaluer les ressources requises pour la production d'un livrable simple ;
- travailler au sein d'une équipe en respectant un plan de projet ;
- 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 de 6 à 8 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 plan de gestion de projet doit être rapidement soumis et accepté par le coordonnateur et le proposeur. Ce plan 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 hebdomadaire de suivi de projet 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.

Au sein de l'équipe, chaque membre est responsable individuellement d'une partie des livrables. Il appartient à chaque équipe de définir de façon équitable les responsabilités de chacun des membres. Chaque équipe doit désigner :

- un chargé de projet, responsable notamment de l'élaboration et de la mise à jour du plan de projet, de la collecte et de la synthèse des feuilles de présence, des communications avec le coordonnateur et le proposeur ;
- un adjoint au chargé de projet, responsable de seconder voire de remplacer le chargé de projet dans toutes les situations qui le commandent ;
- un secrétaire, responsable notamment de l'élaboration du plan de gestion de configuration, de son application et de la production finale des livrables.

Le projet se termine par la séquence suivante :

- livraison préliminaire des livrables,
- présentation du projet (30 minutes environ),
- livraison finale, 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	2008-01-07	Rencontre préparatoire
2	2008-01-14	Contrat d'équipe
3	2008-01-21	Mandat définitif
4	2008-01-28	Exécution du mandat
5	2008-02-04	Exécution du mandat
6	2008-02-11	Exécution du mandat
7	2008-02-18	Exécution du mandat
8	2008-02-25	-- Relâche - examens périodiques dans les autres activités --
9	2008-03-03	-- Relâche universitaire --
10	2008-03-10	Exécution du mandat
11	2008-03-17	Exécution du mandat
12	2008-03-24	Exécution du mandat
13	2008-03-31	Exécution du mandat (livraison préliminaire)
14	2008-04-07	Présentations
15	2008-04-14	Présentations
16	2008-04-21	-- Relâche - examens finals dans les autres activités --
17	2008-04-28	-- Relâche - examens finals dans les autres activités -- Livraison finale

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 ci-après. De plus, la livraison finale doit être faite, en sus de la remise par courriel, sur support cédérom, 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.

Contrat d'équipe	2008-01-18
Mandat définitif	2008-02-25
Livraison préliminaire	2008-04-04
Livraison finale	2008-04-25

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/modeles/>

La documentation complémentaire sera communiquée en fonction des projets choisis.