

Collège Lionel-Groulx

100, rue Duquet

Sainte-Thérèse, Qc.

J7E 3G6

Téléphone : (450) 430-3120

Télécopieur : (450) 430-2783

Session : Automne 2014

No de cours : 420-KA6-LG

à l'enseignement régulier

Plan de cours

Titre du cours : Gestion de projets
Programme : 420.A0
Pondération : 3-0-3
Préalables : 420-KE2-LG (Gestion) ou 420-KH6-LG (Industrielle)
Cours associés : 420-KEN-LG ou 420-KHK-LG
Discipline : Informatique

Professeur	Bureau	Téléphone	Courriel
<i>Saliha Yacoub</i>	<i>F-312</i>	<i>Poste 2788</i>	<i>Saliha.yacoub@clg.qc.ca</i>

420-KA6-LG

Ce qui suit détaille le cours 420-KA6-LG, *Gestion de projets*, tel qu'il se propose à vous pour la session A-2014.

Ce cours permettra aux étudiant(e)s de cinquième session au programme Techniques de l'informatique du Collège Lionel-Groulx de se familiariser avec la gestion de projets de développement. On y appliquera des méthodologies se rapprochant le plus possible de celles que l'élève est susceptible de rencontrer sur le marché du travail.

Cet objectif sera réalisé en conjonction avec la conception et de la réalisation **en équipe** d'un projet réel de développement, ce qui explique que le cours 420-KEN-LG lui soit co-requis pour les élèves en informatique de gestion et que le cours 420-KHK-LG lui soit co-requis pour les élèves en informatique industrielle.

Cible: à la fin du cours, l'élève sera en mesure d'assurer le suivi d'un projet de développement en équipes de taille restreinte.

Projet de fin d'études et gestion de projets—liens et différences

Vous vivrez cet automne deux (2) cours distincts liés à votre projet de fin d'études. Celui-ci, *Gestion de projets*, est un cours de tronc commun, et qui touche à des considérations quant au développement d'un échéancier, au respect des estimés, à la manière de traiter les dérives, aux problématiques propres à la livraison d'un produit, à l'éthique lors de présentations devant public, et ainsi de suite.

Votre professeur pour ce cours servira de lien, de point de rencontre, et encadrera votre démarche et celle des superviseurs de projet. Ceci inclura la mise en place de mesures pour que votre *démarche* de projet soit évaluée sommativement.

Les cours 420-KEN-LG (informatique de gestion) et 420-KHK-LG (informatique industrielle) serviront, quant à eux, à mesurer le contenu de vos projets, en conformité avec les compétences développées par chacun(e) dans sa propre voie de spécialisation. Je vous invite à consulter le plan de cours de celui s'appliquant à votre voie de spécialisation pour plus de détails à son sujet.

Coordonnateur, superviseurs, experts et clients

Vos professeurs joueront, pour votre projet, trois (3) rôles distincts:

- l'un d'entre eux assumera le rôle de **coordonnateur** pour le cours 420-KA6-LG en tant que tel. Il sera responsable d'attribuer un(e) superviseur(e) à chaque équipe de projet, de fournir aux élèves comme aux superviseurs des outils pour assurer le suivi du projet, et sera celui qui remettra un résultat au Collège à la fin du cours pour indiquer à quel point les objectifs du cours de gestion de projet ont été rencontrés;
- plusieurs assumeront un rôle de **superviseur(e)** auprès d'équipes de développement. Votre superviseur aura, dans le calcul de sa tâche, un espace réservé pour assurer avec vous un suivi de la bonne marche de votre projet. Les superviseurs seront déterminés dès les premières semaines de la session. Vous devrez rencontrer votre superviseur sur une base hebdomadaire, entre autres dans le but de comparer formellement votre planification avec la réalité et réajuster le tir au besoin. Le/ la superviseur(e) ne sera pas nécessairement un(e) expert(e) dans les domaines touchant votre projet; et
- plusieurs assumeront, selon leurs compétences et intérêts respectifs, le rôle d'**expert(e)**. Lorsque vous rencontrerez des difficultés plus techniques, vous aurez accès à un groupe de spécialistes pertinents et de qualité. Ce rôle n'est pas calculé dans leur tâche d'une manière particulière, mais fait partie des coutumes locales. Ainsi, soyez particulièrement courtois(es) lorsque vous irez demander conseil à un(e) gourou de robotique, de bases de données, de rendu tridimensionnel ou de tout autre volet de votre projet pour lequel vous sentirez le besoin de demander du support technique—ces gens veulent vous aider, et le feront avec plaisir, mais le font pour vous comme pour d'autres, et certain(e)s, selon la teneur des projets, seront très sollicité(e)s.
- S'ajouteront à ces individus vos **client(e)s**, qui pourront être des clients réels ou des clients internes (des professeurs). Ce sont les gens pour lesquels vous travaillerez réellement, et aux besoins desquels vous chercherez à suppléer.

Habilités et attitudes visées

Le développement des habilités suivantes sera visé, dans un contexte se rapprochant de celui que vous rencontrerez en entreprise:

- mise en application des notions d'analyse et de conception des systèmes d'information via la réalisation de diagrammes UML;
- mise en application d'une méthode agile «la méthode scrum» pour la gestion de projets en informatique;
- mise en application des notions de gestion de projets en informatique: planification, ressources, durée du projet, échéanciers;
- planification et suivi d'un projet informatique dans un contexte de gestion de projets;
- réalisation et contrôle d'un projet informatique vous permettant de développer de nouvelles compétences et de mettre à profit les compétences développées à l'intérieur de votre diplôme;
- réalisation et rédaction de documentation technique; et évidemment
- un professionnalisme dans toutes les étapes de la gestion et de la production du projet.

Organisation du cours

Le cours sera découpé en trois (3) phases représentant chacune un nombre fini de sprints.

Phase Alpha	Le sprint zéro Durée du sprint : 3 semaines.	<p>Au cours de cette étape, des exposés sur la méthode scrum et des exercices sur la gestion de projet et le travail en équipe permettront aux étudiants de préparer leur projet, de le définir et de planifier sa réalisation dans les délais qui leur sont accordés.</p> <p>Lors de cette étape, le coordonnateur assignera à chaque équipe un superviseur, qui sera un professeur du département d'informatique du Collège Lionel-Groulx.</p> <p>Cette étape permettra de décrire la fonctionnalité du système, d'analyser la façon dont le système sera construit, d'explorer et de tester les outils choisis pour le développement et de planifier correctement les différentes étapes du projet. Concrètement, ce que l'on doit faire durant cette phase ou le sprint zéro est :</p> <p><i>Les éléments suivis de 3 étoiles devront être remis</i></p> <ul style="list-style-type: none">• partager une vision claire du projet;• préparer l'environnement de développement;• produire un backlog du produit estimé et priorisé (***)• roder l'équipe sur le backlog initial;• définir la posture ergonomique de l'interface (***)• déterminer un plan de Release (***)• selon le contexte, travailler sur l'architecture (***)• s'offrir une belle rétrospective.
Phase Beta	Construction du système (de la release) (6 semaines soit sprints de 2 semaines)	<p>L'essentiel de la programmation se fera à l'intérieur de cette étape. Il faut prévoir beaucoup d'heures de laboratoire. L'échéancier ne devra pas être négligé pour autant car il faudra régulièrement le réviser et assurer un suivi. Il faudra prévoir quelques heures pour la création d'une page Web décrivant sommairement votre projet. Cette étape prendra fin lors de la présentation orale qui aura lieu un mois avant l'exposition. À la fin de cette étape, votre projet doit être presque terminé et fonctionnel ou encore tous les éléments du backlog priorisés M (Must) doivent être terminés.</p>

Phase Finale	Implantation et déploiement du système. (4 semaines deux sprints de deux semaines.)	L'essentiel des tests et des corrections mineures se fera à l'intérieur de cette étape. Certaines fonctionnalités supplémentaires pourront être ajoutées si le temps le permet (les W ou Won't). C'est aussi l'occasion de rédiger la documentation et d'organiser la présentation du projet pour l'EXPO-INFO.
---------------------	---	--

Votre superviseur vous sera attribué lors de l'étape Alpha. Dès cette sélection faite, l'équipe entière et son superviseur devront se rencontrer sur une base hebdomadaire.

*****Les étudiant(e)s sont responsables d'organiser chaque rencontre avec le superviseur de leur équipe.**

Dossier de projet

À la fin de chacune des phases (donc 3 fois durant la session), vous devez remettre à votre coordonnateur un dossier de projet contenant toute l'information nécessaire à son évaluation. Le superviseur évaluera alors votre dossier et le fera parvenir au coordonnateur qui l'évaluera à son tour. Voici ce que doit contenir le dossier de projets à la fin de chacune des étapes :

Date de livraison	Proportion de la note finale	Contenu
Semaine 4	20%	<input type="checkbox"/> Le sprint zéro (détails sur le site web du cours). <input type="checkbox"/> Le plan de la release : définition des sprints. <input type="checkbox"/> Toutes les feuilles de rencontre (3).
Semaine 10	25%	<input type="checkbox"/> Le site web du projet <input type="checkbox"/> Toutes les feuilles de rencontre (6) <input type="checkbox"/> Tableau des tâches vertical <input type="checkbox"/> Le backlog révisé <input type="checkbox"/> Revue des sprints passés.
Semaine 16	55%	<input type="checkbox"/> Version imprimée du code source des parties les plus importantes du projet (maximum 25 pages) <input type="checkbox"/> Guide d'installation, système requis et manuel usager <input type="checkbox"/> Toutes les feuilles de rencontre (3) <input type="checkbox"/> Évaluation post-implantation

Le barème utilisé pour évaluer les dossiers de projets est présenté à l'annexe 05

Règles de professionnalisme

Nous appliquerons dans ce cours des règles strictes quant à la déontologie et au comportement professionnel. Ainsi:

- tout document devra être professionnel dans son ton, sa présentation et son contenu;
- tout livrable devra être produit à temps et dans le respect des règles;
- toute présentation devra être soignée et préparée comme si vous étiez rémunéré(e) pour la faire—ce qui est en fait le cas, puisque vous serez noté(e);
- le français utilisé dans tout document, toute interface personne/ machine et tout outil promotionnel devra être impeccable—au besoin, passez au CAF;
- si le français utilisé n'est pas impeccable, le superviseur ou votre coordonnateur pourra retirer entre 10% et 20% des points pour ce travail (selon la gravité du problème) ou simplement rejeter le livrable et attribuer la note de zéro.

Le professionnalisme est une chose fondamentale, par laquelle on gagne (et on conserve) le respect de ses pairs, de ses client(e)s, et par laquelle on se développe en tant que personne et en tant qu'expert(e). Prenez soin de vous, et soyez exigeant(e)s envers vous-même sur cet aspect de votre comportement. Vous ne pourrez qu'en sortir grandi(e)s.

Contenu des projets

Les projets devront rencontrer certains objectifs de contenu, en informatique industrielle comme en informatique de gestion. L'idée ici est qu'un projet de fin d'études doit mettre en valeur les acquis et les compétences développées dans le cadre de votre formation.

Dans la plupart des équipes, les projets sont déjà décidés et acceptés au moment de lire ces lignes. Si un changement dans la nature du projet, dans sa forme ou un changement de client survient¹, alors l'acceptation des modifications sera conditionnelle au respect des règles exposées dans les cours 420-KE2-LG (informatique de gestion) et 420-KH6-LG (informatique industrielle).

Participation

Le succès du projet de fin d'études est fortement relié à la qualité des interactions entre chacun des membres de l'équipe et à la participation active de chacun des équipiers. D'ailleurs, une partie de l'évaluation est personnelle à chaque membre de l'équipe ce qui a pour conséquence que tous les membres d'une même équipe n'auront pas nécessairement la même note finale.

¹ ...et survient *tôt*. En effet, on considérera *figé(e)* la forme de chaque équipe et la nature de chaque projet dès qu'on lui aura attribué officiellement un superviseur.

Gestion des retards

Au même titre que les autres cours de votre technique, les retards sont considérés de la façon suivante :

- Un dossier de projet soumis pour évaluation sera refusé tant et aussi longtemps qu'il sera incomplet;
- L'évaluation d'un dossier de projet remis en retard sera pénalisée de 10% par jour de retard.
- Si un retard est dû à un manque de disponibilité ou à un bris d'équipement, à une tempête de neige, une mortalité ou une panne de courant, aucune pénalité ne sera retenue;

Méthodologie

- Généralités:*
- Des exposés théoriques seront donnés occasionnellement, et seront surtout concentrés en début de session.
 - Il est possible que des conférencières et des conférenciers invités s'ajoutent à l'horaire sur une base occasionnelle.
- Présence:*
- La présence est obligatoire lorsqu'il y a un cours théorique. Consultez votre courriel et le site Web du cours sur une base régulière pour connaître l'horaire des séances.
- Seuil de réussite et qualité du français:*
- La qualité de la langue sera surveillée avec vigueur, dû en particulier au caractère public de plusieurs événements importants associés à ce cours. Voir les règles de professionnalisme, plus haut, pour en savoir plus.

Disponibilités

Les disponibilités des professeurs sont affichées aux abords de leur bureau.

Le professeur peut être rejoint par voie de courriel (de préférence) ou par voie téléphonique, aux coordonnées indiquées en couverture de ce syllabus.

Site Web du cours

Le site Web du cours devrait être votre référence principale: <http://salihayacoub.com>

Annexe 00—Responsabilités de l'étudiant(e) et de l'équipe

Les responsabilités de l'étudiant(e) à l'égard du cours *Gestion de projet* (et à l'égard du projet en tant que tel) vont comme suit:

- **participer au travail d'équipe (un étudiant qui ne participe pas peut se voir retiré de l'équipe : il devra alors trouver un autre projet et l'exécuter seul);**
- agir de manière professionnelle en tout temps;
- clarifier le mandat du projet le plus possible et le plus tôt possible, dans le but de travailler efficacement et de ne perdre que peu ou pas de temps;
- planifier son projet au meilleur de sa connaissance, de la manière la plus rigoureuse possible;
- estimer de la manière la plus honnête possible les tâches à réaliser de même que le temps requis pour y arriver;
- assister activement aux séances en classe et aux conférences;
- prendre en charge la prise de rendez-vous hebdomadaires avec le ou la superviseur(e);
- répondre aux questions des gens s'intéressant à son projet, que la question ait été posée une seule fois ou qu'elle ait été posée des dizaines de fois;
- produire les livrables exigés dans les délais prescrits;
- privilégier un produit opérationnel mais incomplet à un produit qui paraîtrait plus complet mais ne serait pas opérationnel;
- assurer sa présence active aux portes ouvertes du Collège et à EXPO-INFO 2014, dans chaque cas pour la durée entière de l'événement;
- donner le meilleur de lui-même ou d'elle-même;
- prendre soin de soi, de son équipe et de son projet;
- agir en collaboration, dans le but de faire progresser le projet, en évitant de porter le blâme sur autrui;
- mettre en valeur son propre travail, le travail de l'équipe, le travail des autres équipes, la formation obtenue et le Collège dans son ensemble;
- acheminer les documents aux personnes concernées, et s'assurer que le coordonnateur, le client et le superviseur aient tous les outils en main pour être en mesure de noter le travail accompli à la hauteur de sa valeur;
- malgré l'ampleur et l'intérêt du projet, prendre soin de réussir tous ses cours;
- limiter son travail rémunéré pour la période du projet, dans la mesure du possible;
- chercher à débiter le travail aussi tôt que possible, à maintenir un rythme de travail stable et éviter de produire des livrables à la dernière minute—un agenda sera pour vous un outil précieux. Si vous parvenez à commencer tôt et à maintenir un rythme solide de travail, vous finirez probablement l'essentiel du projet à temps et serez en mesure de passer un peu de temps à fignoler les détails qui lui donneront fière allure.

Annexe 01—Responsabilités du/ de la superviseur(e)

Les responsabilités du superviseur à l'égard du cours *Gestion de projet* (et à l'égard du projet en tant que tel) vont comme suit:

- **rencontrer chacune des équipes dont il a la supervision une fois par semaine.**
- **trois fois durant la session, évaluer le dossier de projet et acheminer le dossier au coordonnateur des projets;**
- s'informer quant à la nature des livrables et des dates d'échéance.
- s'assurer régulièrement que les équipes sont informées de la nature des livrables et des dates d'échéance.
- vérifier et commenter à chaque rencontre les livrables en cours de réalisation.
- valider la qualité de la langue, que ce soit lors d'écrits ou sur des interfaces personne/machine—notez que l'élève est responsable d'offrir un produit professionnel et de qualité, et que le superviseur n'agira que si les standards de qualité attendus ne sont pas atteints;
- chercher à prévenir les débordements et à circonscrire le travail à faire si la planification semble déraisonnable ou si les objectifs semblent inatteignables—l'idéal est de motiver les équipes à atteindre chaque semaine des étapes telles que le projet demeure présentable, et de s'assurer que la dernière version présentable soit en tout temps disponible au besoin;
- encourager chaque équipe dans sa démarche, tout en restant lucide et en se souvenant que le projet doit être présentable pour les portes ouvertes et pour EXPO-INFO 2014
- idéalement, venir visiter l'équipe à EXPO-INFO 2014 pour constater de visu la réalisation de l'équipe qui aura travaillé fort toute la session durant.

Annexe 02—Responsabilités du/ de la client(e)

Les responsabilités du client ou de la cliente à l'égard du cours *Gestion de projet* (et à l'égard du projet en tant que tel) vont comme suit:

- offrir à l'équipe un mandat clair;
- être disponible (dans la mesure du raisonnable) pour répondre à des questions ou à des demandes de clarification en cours de route;
- se souvenir que les élèves n'ont en fait qu'une dizaine de semaines à temps partiel pour réaliser le projet et que ce projet sera, pour la plupart des élèves, une première réalisation d'ampleur, et en tenir compte dans les demandes qui leur seront faites;
- se souvenir que les élèves se donnent à fond dans leur projet et que des encouragements ou des commentaires constructifs sont toujours les bienvenus;
- si possible, passer voir l'équipe, le produit et sa présentation lors de EXPO-INFO 2014. Il s'agit, après tout, du point culminant de la session;
- lire et commenter les livrables remis par l'équipe;

Annexe 03—Responsabilités du coordonnateur

Les responsabilités du coordonnateur à l'égard du cours *Gestion de projet* (et à l'égard du projet en tant que tel) vont comme suit:

- définir les règles du jeu et assister les équipes dans le démarrage de leur planification et de leur définition officielle de mandat;
- éclairer les équipes quant à leurs droits, devoirs et responsabilités à l'égard du projet de fin d'études, de sa planification et de son suivi;
- éclairer les superviseur(e)s quant à leurs droits, devoirs et responsabilités à l'égard du projet de fin d'études, de sa planification et de son suivi;
- éclairer les client(e)s quant à leurs droits, devoirs et responsabilités à l'égard du projet de fin d'études, de sa planification et de son suivi;
- encadrer les conférencières et les conférenciers invité(e)s;
- évaluer les dossiers de projet et s'assurer de l'équité des évaluations des superviseurs;
- cumuler les notes des équipes et des élèves;
- mettre des outils à la disposition des élèves, des équipes, des superviseur(e)s et des client(e)s pour leur faciliter la tâche;
- coordonner le travail des superviseur(e)s;
- coordonner la présence des élèves en projet lors de la journée portes ouvertes du Collège;
- coordonner l'organisation de EXPO-INFO 2014;
- intervenir, s'il y a lieu, dans les cas litigieux (et souhaitons tous et toutes qu'il n'y en ait que peu ou pas).

Annexe 04—Planifier son projet (la release) avec SCRUM en 5 étapes

Avec scrum l'estimation de la taille du projet est collective. C'est l'équipe présente qui estime la taille et la durée du projet. L'estimation se base sur la capacité de l'équipe : la vélocité. La vélocité est généralement déterminée à partir des sprints précédents.

Une technique pour estimer la durée d'un projet (agile – scrum) est celle des points. C'est une technique qui s'inspire du «Count» ou le «Compute » de McConnell :

- on sélectionne la story qui semble la plus petite et on lui affecte le poids de 1;
- il s'agit d'estimer les autres stories en comparaison avec la plus petite en y affectant des valeurs de 1 à 10 ;
- on peut utiliser également la suite de Fibonacci (1, 2, 3, 5, 8, 13, 21..);
- le nombre de sprints est la taille du projet divisé par la vélocité.

Étape 1, définir le critère de fin de la Release:

Nous avons deux options :

1. Finir quand le backlog est vide. Le problème est que le backlog est vivant, il évolue avec le temps. Il est difficile de figer le backlog quand une amélioration est possible.
2. Fixer une date de fin à la release. (Nous sommes dans ce cas. La date fin est le 26 novembre 2014). Dans ce cas, l'objectif est de fixer quel contenu sera livré à cette date fixe. Une release à date fixe présente les avantages suivants:
 - elle donne un objectif précis et pas lointain;
 - elle impose au Product Owner d'avoir une réflexion poussée sur les priorités des éléments du backlog;
 - des éléments du backlog ayant peu d'intérêt ne seront pas développés;
 - nous passons moins de temps à planifier puisque la date de livraison est connue.

Étape 2, estimer les stories du backlog:

Chaque story du backlog doit être estimée si on veut en tenir compte lors de la planification. Il existe plusieurs techniques pour estimer une story.

Dans scrum l'usage est de faire une estimation collective (en équipe) au cours d'une séance de Planning Poker (estimer la taille plutôt que la durée). Le déroulement d'un Planning Poker se décrit comme suit :

Chaque participant reçoit un jeu de cartes. Sur chaque carte, il y a une valeur positive pour estimer la story.

- le PO présente la story;
- les membres de l'équipe posent des questions pour clarifier la story;
- ils présentent TOUS en même temps la carte choisie pour l'estimation;
- l'équipe discute des différences éventuelles entre les estimations;
- on recommence jusqu'à une convergence des estimations;
- on passe à la prochaine story.

De nombreux jeux de cartes sont vendus sur internet ou fournis lors de conférences.

Étape 3, définir la durée des sprints:

Déterminer la durée d'un sprint (itération) est important. Scrum recommande des sprints de **durée 2 à 3 semaines**. Un sprint trop long risque de démotiver l'équipe.

Pour définir la durée d'un sprint, il faut tenir compte de :

- l'implication des clients et utilisateurs;
- le coût supplémentaire engendré par la préparation du sprint;
- la taille de l'équipe;
- la date de fin de la release : idéalement une release comporte au moins quatre sprint (pour profiter des bénéfices des avantages de l'itératif.

Étape 4, estimer la capacité de l'équipe : la vélocité

La vélocité de l'équipe mesure la partie du backlog réalisée par l'équipe à l'intérieur d'un sprint. À la fin d'un sprint, on mesure ce que l'équipe a été capable de réaliser.

La capacité est une prévision de ce que l'équipe est capable de faire en tenant compte de sa vélocité. La vélocité est volatile, elle peut varier sensiblement entre les sprints.

Étape 5, produire le plan de la release :

- on prend le backlog du produit priorisé et estimé;
- on commence par le premier sprint de la release. On y associe les stories en commençant par les prioritaires;
- on continue dans ce sprint en additionnant la taille en points de stories jusqu'à atteindre la capacité de l'équipe;
- on passe au sprint suivant.

Annexe 05—Fiches d'évaluation des projets de fin d'études

Évaluation de la phase Alpha : (20% de la note finale)

Gestion de projet (420-KA6)

Critères d'évaluation globale	Note globale	Évaluation personnelle	Note personnelle
Les user stories et ou les cas d'utilisation et ou les besoins fonctionnels du système.	20	Participation aux rencontres avec le superviseur	10
Le sprint zéro; Planification de la release (déterminer les sprints)	50	Évaluation par les autres équipiers.	10
Régularité des rencontres avec le superviseur	10		

Projet : 420 KEN ou 420-KHK

Critères d'évaluation globale	Note globale	Évaluation personnelle	Note personnelle
Le backlog du produit estimé et priorisé; Le modèle de données s'il y a lieu (DER ou Classes).	60	Participation au travail d'équipe.	10
La posture ergonomique de l'interface (prototype de l'application).	20	Évaluation par les autres équipiers.	10

IMPORTANT :

1. Un bonus de 10 % sur la note finale (Note x 1,1) sera accordé aux projets qui ont un client réel. Le client peut être un enseignant du département qui a une application spéciale à développer, un client d'un autre département ou un client externe.
2. Le premier livrable devra contenir minimalement une spécification complète et précise du projet (le backlog du produit) ainsi qu'une répartition des tâches. Suite au dépôt de ce livrable, le superviseur du projet de concert avec le coordonnateur des projets établiront la note maximale que mérite le projet tel que spécifié (entre 70 % et 100 %). L'équipe peut alors réviser son livrable de façon à augmenter sa note maximale et ce, jusqu'à une date limite préalablement fixée.

Évaluation de la phase Béta: (25% de la note finale)

Gestion de projet (420-KA6)

Critères d'évaluation globale	Note globale	Évaluation personnelle	Note personnelle
Présentation orale	30	Participation aux rencontres	10
Tableau des tâches vertical.	20	Évaluation par les autres équipiers.	10
Revue des sprints passés	10		
Régularité des rencontres	10		
Le produit backlog révisé.	10		

Projet : 420 KEN ou 420-KHK

Critères d'évaluation globale	Note globale	Évaluation personnelle	Note personnelle
Robustesse et stabilité de la version Béta	30	Participation au travail d'équipe.	10
Respect des fonctionnalités prévues dans le backlog pour la version Béta	30	Évaluation par les autres équipiers.	10
Site Web du projet	20		

Évaluation de la phase Finale: (55% de la note finale)

Gestion de projet (420-KA6)

Critères d'évaluation globale	Note globale	Évaluation personnelle	Note personnelle
Qualité de la documentation (manuel utilisateur, guide de déploiement)	40	Participation aux rencontres	10
Régularité des rencontres	10	Évaluation par les autres équipiers.	10
Évaluation post-implantation (post mortem)	20		
Documentation du code source	10		

Projet : 420 KEN ou 420-KHK

- 1. Le troisième livrable est l'application finale avec un guide utilisateur. L'évaluation finale de l'application sera effectuée une semaine avant l'expo-info par un comité formé de trois personnes : le superviseur du projet, le coordonnateur des projets de fin d'études et un autre enseignant du département selon une grille qui sera connue à l'avance.**
- 2. Pour réussir le cours, l'équipe doit obtenir une note minimale de 60% à l'évaluation finale de l'application.**

Annexe 07—Feuille de rencontre

Nom de l'équipe	
Étudiants présents	

Points discutés lors de la rencontre :

Tâches à réaliser pour la semaine à venir en tenant compte de l'échéancier

Remarques concernant l'état d'avancement du projet (en tenant compte de l'échéancier)

Date		Signature du superviseur	
------	--	--------------------------	--

Annexe 08—Fiche descriptive du projet

Identification du projet

Titre du projet (en français) : _____

Identification de l'équipe

Nom _____ Prénom _____

Nom _____ Prénom _____

Nom _____ Prénom _____

Nom _____ Prénom _____

Identification du client

Nom de l'entreprise et nom du responsable : _____

Brève description du projet

Matériel et logiciels requis

<u>Matériel et logiciels requis</u>	<u>Disponible au CEGEP</u>	<u>Acheté par l'étudiant</u>
1 _____	_____	_____
2 _____	_____	_____
3 _____	_____	_____
4 _____	_____	_____
5 _____	_____	_____
6 _____	_____	_____
7 _____	_____	_____
8 _____	_____	_____
9 _____	_____	_____
10 _____	_____	_____