GNG 1503 C01
Équipe FC12

Livrable E : Plan et coût du projet

Présenté à
Professeur Emmanuel Bouendeu

Soumis par

Mathieu Maugan

Jacob Matte

Gab Louis-Seize

Adriano Giles

Chadi El Hamdouchi

Rahima Daher

Université d'Ottawa

19 février 2023

Table des matières

Résumé 2

1 Introduction 3

2 Dessin de conception détaillée 4

2.1 Interface de l'utilisateur 5

2.2 Interface du gestionnaire 6

3 Evaluation du coûts/budget 6

4 Liste de l'équipement (logiciel ou matériel) 7

5 Risques importants 8

5 Calendrier de prototypage 8

6 Plan d'essai du prototype 9

7 Mise à jour du plan sur Wrike 10

8 Conclusion 10

9 Travail future 10

10 Références 11

Résumé

Dans ce livrable intitulé “Plan et coût du projet” notre équipe va créer le plan qu’on devra suivre pour notre projet de conception. Nous inclurons également des méthodes de travail pour pouvoir réaliser nos prototypes. On va aussi estimer le coût de tous les matériaux et composantes dont on aura besoin pour notre projet de conception ainsi que le plan de notre premier essai et les étapes qu’on va devoir suivre.

Notre première section portera sur les dessins de conception détaillée de notre application. Cette section est divisée en plusieurs parties pour regrouper toutes les caractéristiques de notre application en détail.

La deuxième section détaillera l’évaluation du coût et du budget de notre application sous forme d’un tableau. Celui-ci va comprendre une estimation des coûts pour toutes les composantes et matériaux (même s’ils sont 0$).

Pour la troisième section, on va créer une liste de l'équipement (logiciel ou matériel) nécessaire pour construire chaque prototype

Dans la cinquième section, on discutera créer une calendrier, une liste des risques importants reliés au projet et le plan de contingences pour atténuer les risques critiques qui sont raisonnablement probables, en plus de la mise à jour du plan de projet.

1 Introduction

Ce livrable passe en revue toutes les informations pertinentes liées au prototypage. La liste des équipements, les coûts et les risques du projet ainsi qu'un plan de test du prototypage seront discutées dans ce livrable. Nous allons générer l'idée du concept final pour notre produit. Notre application sera conçue à l'aide d'un prototype qu'on pense qui répond le mieux aux exigences du client. À la fin de ce document, un plan clair et détaillé sera mis en place pour tester notre prototypage et prendre les mesures appropriées pour analyser et améliorer certains composants de la conception.

2 Dessin de conception détaillée

À la suite de la deuxième rencontre avec le client pendant le laboratoire nous avons pu revoir et améliorer nos premiers dessins du concept initial à l'aide de ses précieux commentaires. Ainsi, dans cette section vous pourrez consulter nos dessins de conception qui seront divisés en sous-section.

Dans la première sous-section intitulée interface de l'utilisateur nous avons développé un peu plus nos concepts initiaux de l'application. Nous avons décidé de nous concentrer plus sur le service de messagerie sur l'application lui-même que les autres composantes qu'on a ajouté. Alors dans la *figure 1* pour développer la messagerie, sur le bouton messages de l'application il y aura la possibilité que les locataires répondent à des questionnaires quant à leur gestion de leur immeuble par exemple envoyer par les gestionnaires. Il y aura aussi l'option des messages directs. Quand on clique sur ce bouton il y aura des alertes, une barre de recherche, les messages qui pourront être vu en changeant l'interface de lus à non lus, ainsi que la date et le temps des notifications des messages. Dans la *figure 2* l'écran d'accueil est développé pour donner une idée au client à ce que l'application pourrait avoir l'air. Bien entendu les couleurs que nous avons choisies pour nos dessins ne sont pas les couleurs qu'on aura à notre prototype final car il faut représenter l'esthétique de la LCO. Donc, il y aura une barre de recherche pour rechercher n'importe quelle fonction de l'application pour aider à la naviguation, des icônes des différentes fonctions de l'application, ce qui aide à la compréhension et finalement une page de mise à jour pour que les utilisateurs voient les notifications plus rapidement.

Dans la deuxième sous-section intitulé interface du gestionnaire nous avons conçu ce que nous croyons que cette interface devrait avoir l'air. Lors de la rencontre avec le client il nous a mentionner cette partie de l'application que nous avions totalement négliger. Donc à l'aide de ces commentaires nous avons conçu cette nouvelle interface. Cette interface est du coté esthétique un peu plus sobre que celle de l'utilisateur car pour les gestionnaires l'esthétisme est moins importants. Alors, dans la *figure 3* il y a un bouton pour les notifications, un pour les communautés donc avec cette fonction les gestionnaires peuvent communiquer et avoir des informations sur leur locataires dans leur communautés. Il y a aussi un bouton paramètre pour se déconnecter, changer la langue etc. Finalement ont a développer plus en détail la fonction d'envoyer des messages aux locataires, alors le gestionnaire n'a qu'a identifier sa communauté ou ses locataires, taper le message et il peut décider quand le message va être envoyer, sa duré, sa fréquence etc. La rencontre avec le client et sa rétroaction nous a vraiment aider à concevoir cette partie de la conception.

2.1 Interface de l'utilisateur

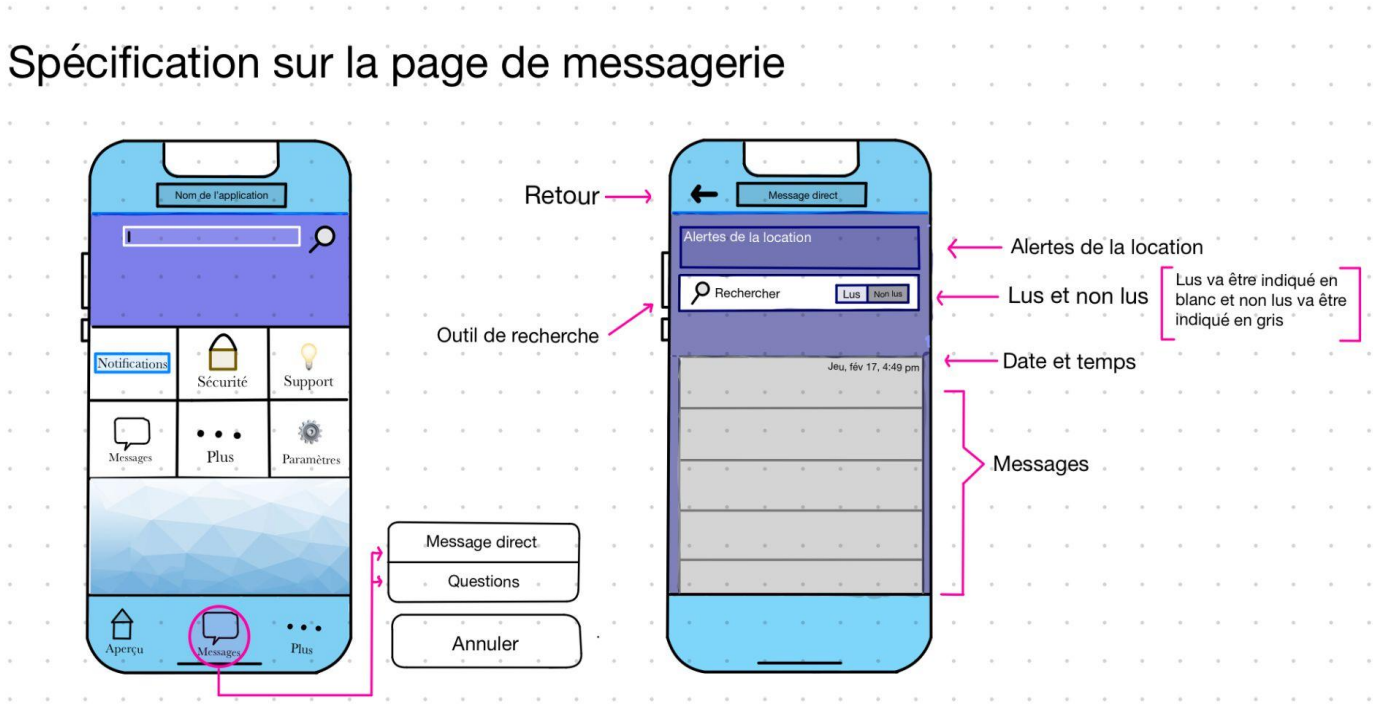


Figure 1

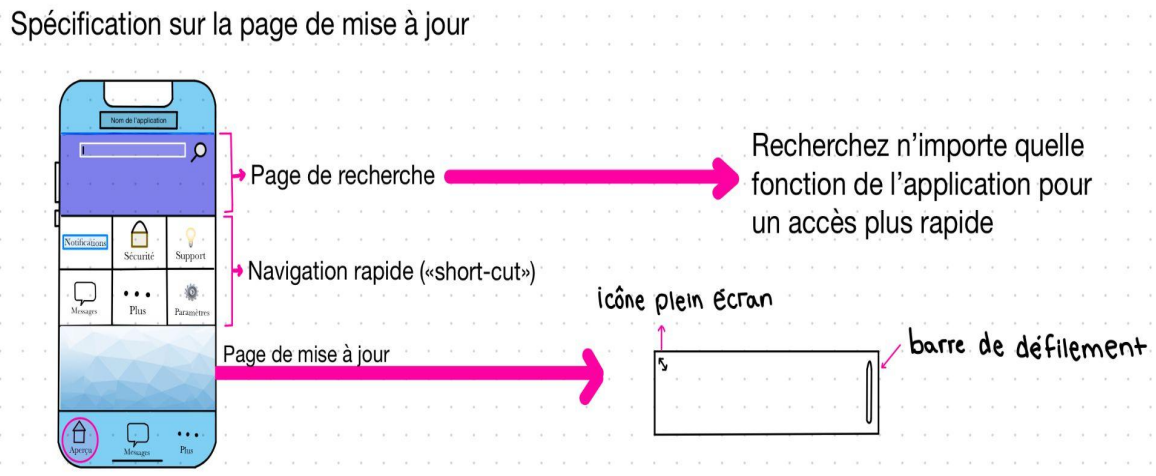


Figure 2

2.2 Interface du gestionnaire

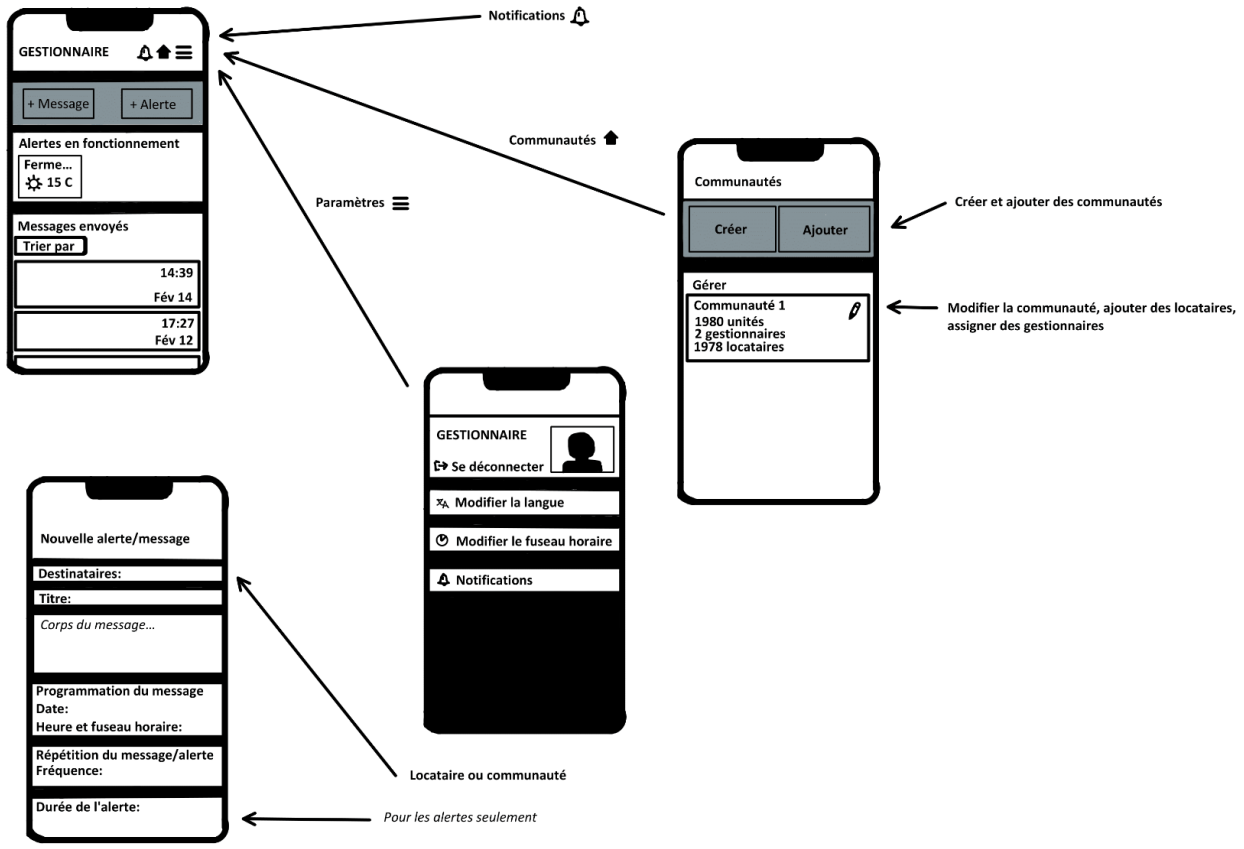


Figure 3

3 Evaluation du coûts/budget

Dans notre évaluation du coûts nous avons répertorié tous les détails nécessaires pour établir un budget final à notre application. Étant donné que notre projet est fortement basé sur un logiciel, la conception de notre projet n'a aucun coût. Les logiciels que nous allons utilisés sont disponible au téléchargement gratuiut et il en va de même pour toutes les fonctionnalités supplémentaires (équipement) nécessaires à l'installation pour compléter ce projet.

#	Nom du materiel	Description/ utilités	Quantités	Prix par unités	Prix total
1	Thunkable	Thunkable est une application gratuite disponible sur ordinateur et smartphone .Il s'agit essentiellement d'une plate-forme de développement et de prototypage sans code sur laquelle on peut créer des applications et des sites Web en tant que débutant.	1	0$	0$
2	Ordinateur Portable (PC/MAC)	Notre application peut seulement être développée par un ordinateur fonctionnel pour exécuter le programme mais puisque tous les membres de notre groupe possèdent déjà des ordinateurs cela fait que ça ne coûtera rien.	1	0$	0$
3	vs code	Visual Studio Code est un éditeur de texte pour nouveaux codeurs.C' est un des logiciels très utilisés de Microsoft, le code VS est gratuit, open source et compatible avec Windows et macOS.	1	0$	0$
4	Tablette inteligente	Une tablette intelligente pour dessiner les différents concepts détaillés de notre application numériquement.La plupart des membres de notre groupe possèdent déjà des tablettes cela fait que ça ne coûtera rien.	1	0$	0$
5	Téléphone intelligent	Un téléphone intelligent pour tester la fonctionnalité et l' aptitude de notre application. Tous les membres de notre groupe possèdent déjà des téléphones intelligents, cela fait que ça ne coûtera rien.	1	0$	0$
				Total	0$

4 Liste de l'équipement (logiciel ou matériel)

Ceci est la liste de tout le matériel ou logiciel qui nous semblent être utile pour la réalisation de nos 3 prototypes ainsi que pour notre conception finale de notre application que nous allons créér :

-Ordinateur
-Tablette inteligente
-Téléphone intelligent
-Application ou site web en ligne pour prendre des notes
-Vs code
-Thunkable

5 Risques importants

En ce qui concerne les risques liés au projet, les principaux risques seraient une défaillance dans la structure du code qui entraînerait un résultat incorrect. Exemples : ne pas afficher la page associée à une certaine fonctionnalité, un problème avec le code thunkable, etc. Un plan de secours pourrait impliquer un système qui envoie une alerte à la personne qui exploite le logiciel, pour tout type d'erreur de fonctionnement. Il y aurait aussi certains événement qu'on pourrait prévenir comme des retards ou des imprévus. Pouvoir identifier ces risques va nous permette de respecter le plan et de créér un plan pour pouvoir les résoudre.

#	***Liste des risques***	***Plan pour gérer les risques***
1	Défaillance lors du prototypage	Prévenir les utilisateurs de l'application avec une alerte en cas de défaillance.
2	Délai de remise du travail insuffisant	Commencer à travailler le plus tot possible, s'entraider pour les taches qui prennent plus de temps.
3	Mauvais choix lors de la conception finale	S'assurer que les décisions prises avant la conception finale soient les bonnes, afin qu'il n'y

		ait aucun changement lors de l'étape finale.
4	Oublie de matériaux nécessaires pour la conception	S'assurer de faire un bon inventaire des éléments nécessaires pour la réalisation des prototypes.

5 Calendrier de prototypage

Dans cette section, vous pourrez consulter la planification de notre projet sur quatre semaines. Le tableau est divisé pour présenter les étapes à suivre pour chaque prototype, leur temps et les dépendances.

# de taches	Description des tâches	Durée	Dépendances
Semaine 1: 21/02 au 27/02 Prototype I			
1	Se procurer le matériel nécessaire pour le prototypage 1.	22/02 au 23/02	s.o.
2	Réalisation du premier prototypage	24/02 au 27/02	1
Semaine 2: 28/02 au 06/03 Prototype I (suite)			
3	Test du prototype I	27/02 au 02/03	1 et 3
4	Livrable F	02/03 au 06/03	4
Semaine 3: 07/03 au 13/03 Prototype II			
5	Réalisation du prototype II et modification	06/03 au 11/03	s.o.
6	Essai du prototype II	le 12/03	5
7	Livrable G	12/03 au 13/03	5 et 6
Semaine 4: 14/03 au 20/03 Prototype III			
8	Réalisation du	14/03 au 17/03	s.o.

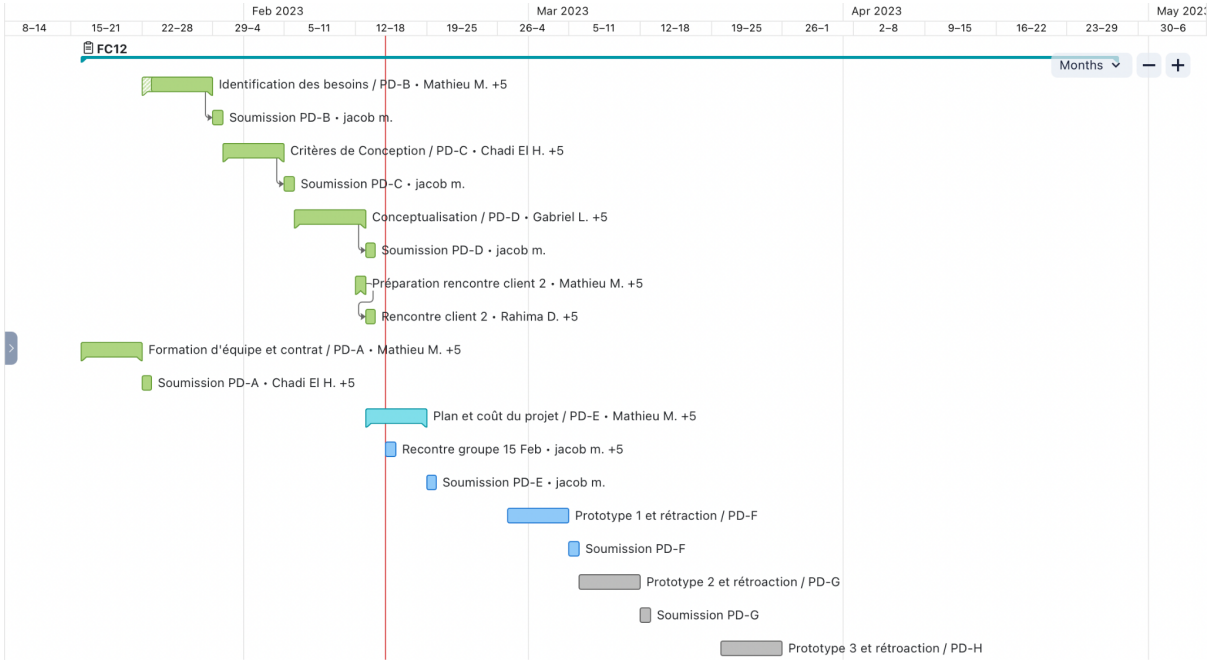
	prototype III et modification		
9	Essai du prototype III	18/03	8
10	Livrable K	19/03 au 20/03	9

6 Plan d'essai du prototype

Le plan de test suivant sera exécuté au cours des deux prochaines semaines. Notre équipe tiendra des réunions au cours desquelles nous discuterons et suivrons chaque étape du plan de prototypage afin de nous assurer que tout se déroule correctement. Une fois que nous saurons que notre code fonctionne, nous testerons l'application. En suivant ce processus, nous pourrons résoudre tout problème potentiel qui pourrait apparaître en cours de route.

#	Test à réaliser	Description du prototype et de la méthode pour le tester	Description des résultats et comment ses résultats seront utiliser	Estimation de la durer du test
1	Test de multifonctionnalité	Une fois que notre prototype sera réaliser nous devrions être capable d'utiliser ses différentes fonctions de manière succesive.	Ce test permet de savoir si les différentes fonctions marche. Alors si il y a juste une fonction qui fonctionne le test sera négatif et il faudra y remédier.	20 minutes
2	Test de sécurité	Une fois que le prototype sera réaliser il devrait être sécuritaire.	On peut conclure ce test à partir des mesures de sécurité prises pour le prototype. Si toutefois, aucune mesure de sécurité marche il faudra y remédier.	15 minutes
3	Test de facilité d'utilisation	Une fois que le prototype sera réaliser il devra etre facile à utiliser.	On peut conclure ce test en demandant à certaines personnes d'essayer notre application et de juger la facilité de celle-ci. Si le test est négatif il faudra y remédier	20 minutes

7 Mise à jour du plan sur Wrike



Lien de l'instantané:
https://www.wrike.com/frontend/ganttchart/index.html?snapshotId=uQbX8LsHTKzzquwV9gYfd9Vr0Oqc8Nnh%7CIE2DSNZVHA2DELSTGIYA

8 Conclusion

Dans le cadre de ce projet, nous avons sélectionné les concepts qui seront utilisés pour le développement du prototype final; on a inclus des images et des diagrammes pour aider à la visualisation. De plus, un plan détaillé pour la réalisation des essais de prototype a été créé ainsi qu'une liste pour définir les possibles risques, ce qui devrait aider à les réduire et à compléter nos trois prototypes à temps. Finalement, nous avons réalisé les recherches nécessaires pour estimer le coût direct de notre projet ainsi que le coût de l'équipement dont on aura besoin.

9 Travail future

À la suite de notre travail sur la planification de notre projet et l'estimation des coûts, nous allons travailler sur le développement de nos prototypes et les essais respectifs pour tester leur fonctionnement. En analysant la deuxième rencontre, nous avons identifier les attentes que le client a pour l'application, nous allons donc projeter ces attentes dans les prochains prototypes. Pendant cette période, nous travaillerons également sur le plan du deuxième prototype.