

**GNG2501 - Intro à la gestion et au développement de produits pour
ingénierie**

**Livrable de projet C.3
Étude de faisabilité**

Rapport de projet - Affiche de réadaptation accessible

Soumis par:

GROUPE FA1.1

Ouissal El Hasnaoui, 300121561

Aya Tizant, 300121560

Noémie Tchétchénigbo, 300128266

Simon Beaulne, 300109218

Le jeudi 1er octobre 2020

Université d'Ottawa

1. Identifiez et discutez les incertitudes et les risques associés à votre projet.

Notre projet qui consiste à effectuer la conception d'une affiche interactive pour la réhabilitation d'un patient ayant subi un AVC comporte quelques incertitudes. Ces dernières peuvent par la suite apporter certains risques.

Tout d'abord, lors de notre première rencontre de client, nous avons pu apprendre davantage sur le point de vue de notre client face à l'affiche interactive. Celui-ci avait une idée du produit qu'il voulait recevoir à la fin du contrat. La conversation avec le client nous a éclairci sur le contenu idéal de l'affiche: une animation du coeur, une section pour écrire des informations spécifiques au patient, une option pour transférer l'affiche au patient à la fin de la consultation, etc. Les informations reçues du client étaient très utiles, mais elles nous ont données de la difficulté à faire les métriques. Peu de spécifications mesurables ont été faites par le client. Il nous a mentionné qu'il nous laissait les décisions du côté technique, tels que: la résolution des images, le choix de la disposition des sections, la taille de l'écriture, etc.

Ces décisions vont apporter des incertitudes car nous ne pouvons pas savoir exactement les spécifications qui vont être les meilleures pour le client. Il est possible que le client ne soit pas satisfait des décisions prises par l'équipe par rapport aux choix qu'il nous a laissés prendre. Ces incertitudes augmentent le risque de concevoir un prototype qui ne va pas correspondre aux attentes du client. La production d'un prototype est un long processus car la programmation d'une affiche interactive est un déroulement itératif qui est complexe à cause du manque d'expertise dans la programmation.

Cela étant dit, les incertitudes face aux attentes du client font accrues le risque de la perte du temps si nos prototypes ne répondent pas aux besoins du client.

2. Effectuez une étude de faisabilité et fournissez un rapport qui discute chacun des cinq facteurs TELOP tel qu'ils sont reliés à votre plan et votre concept.

Technique: Suffisance de l'expertise et autres ressources techniques

Étant donné que nous sommes tous des étudiants de deuxième année, nous avons peu de connaissances sur le développement d'un concept ainsi que la programmation qui est facteur crucial de notre solution finale. Nous utiliserons toutes connaissances que nous possédant tels que la créativité car elle est importante lors de la génération des idées et des concepts.

Économique: Analyse coût/bénéfice

Pour les prototypes et la solution potentielle, nous n'aurons très peu de dépenses voire aucune à effectuer, car notre concept est entièrement virtuelle. Les trois composantes importantes de notre concept est d'abord l'appareil électronique que nous allons utiliser, la programmation et le contenu. Ces trois composantes nécessitent aucun achat, la contrainte d'argent ne sera pas présente lorsque nous réaliserons les prototypes ainsi que les solutions potentielles.

Légal: Possibilité de conformer aux lois applicables

En étant qu'une équipe responsable de la réalisation d'un projet proposé par un client, nous sommes conscients que nous devrions agir de manière professionnelle et éthique. Nous ne pouvons pas dévoiler les informations personnelles ni confidentielles de notre client. Tous nos livrables seront suivis d'une bibliographie démontrant toutes recherches soutenant la réalisation des livrables.

Opérationnel: Contraintes organisationnelles

Pour l'organisation des tâches cruciales à notre projet, nous avons utilisé un logiciel s'appelant Microsoft Teams afin de mieux rendre visible les différentes spécifications des tâches. En suivant le développement du chemin critique, nous avons établis les tâches qui étaient dépendantes des autres et ceux qui pouvaient être effectués de façon parallèle. De façon visuelle, les tâches dépendantes entre elles seront représentés par une flèche partir d'une à l'autre.

L'utilisation d'un logiciel pour effectuer la gestion de projet, nous permet d'être claire dans la planification des tâches et de maintenir un rythme stable tout au long de la réalisation du projet.

Planification: Dates limites raisonnables?

Afin d'éviter tout problème pouvant nous retarder et nous rendre difficile de suivre les dates limites, on s'assure que tous les membres de l'équipe sont en accord avec la durée de leur tâches et l'importance de celles-ci. Nous nous permettons des dates limites raisonnables afin de les respecter.

Conclusion du livrable C

En conclusion, tous les membres de l'équipe ont eu l'opportunité de partager leurs idées de concept pour le projet. Trois concepts ont été générés par chacun des membres. L'équipe a par la suite discuté de tous les concepts afin de déterminer les meilleures solutions au problème.

Toutes les meilleures solutions et idées ont été regroupées afin de faire le concept final. Celui-ci va pouvoir être utilisé dans le prochain livrable pour construire le premier prototype.

Le concept final va idéalement être accessible sur plusieurs appareils électroniques. Il va contenir toute l'information de l'affiche présentée par le client avec quelques informations supplémentaires mentionnées par le docteur Hillel Finestone. De plus, quelques schémas et animations vont être développés afin de rendre l'affiche plus interactive et stimulante pour le patient. Finalement, quelques questions vont être ajoutées à l'affiche afin de personnaliser le contenu pour chaque patient.