

AI18 / LO 18

Projets Multimédia

ATTENTION : pour tous vos fichiers déposés sur Moodle, utiliser des noms significatifs, comportant le nom de votre projet et non le nom des étudiants ou celui du rapport.

RAPPORT N°2 : Cahier des Charges

Cahier des charges : toute l'équipe + parties individuelles

*Ce rapport doit détailler le projet à réaliser. Cela signifie donc qu'à ce stade, le groupe est déjà en mesure d'**indiquer très précisément les choix retenus pour les futures réalisations à effectuer.***

ARGUMENTATION : Faire fréquemment référence au cours, et en particulier aux interventions extérieures, à utiliser (**soit tout au long du rapport, soit dans une fiche de synthèse séparée**), afin de **montrer que vous avez assimilé le cours et que vous savez l'utiliser !**

Objectifs

Public visé

Analyse des besoins

Etat actuel des ressources et Fonctionnement actuel

Evaluation de l'existant avec la méthode de votre choix (exemple : CEPIAH ou une autre méthode)

Description de ce qu'on souhaite réaliser

Bénéfices attendus

Contraintes à prendre en compte

Le Cadre ou Contexte de travail, pour l'utilisation de l'application future

Planning proposé, estimation des délais, partage du travail

Une partie « gestion de Projet » avec

- la fiche client signée,
- les outils utilisés,
- le détail des tâches avec pour chaque tâche les attendus / pré requis, et les livrables

Une partie individuelle pour chaque étudiant du projet (qui sera notée séparément)

Ne pas négliger les parties individuelles, qui doivent bien montrer les contributions de chacun dans ce projet

Une synthèse personnelle des cours dispensés dans l'UV (en plus de la partie individuelle)

Ajouter des références précises, détaillées et argumentées, sur les diverses parties du cours

AI18 / LO 18

Projets Multimédia

RAPPORT N°3 : Synthèse du cours et Réponse à l'appel à projet

*Ce dernier rapport correspond à la **réponse à l'appel à projet**, qui permet de décrocher le contrat et de se **démarrer par rapport aux concurrents**. Il doit **présenter très explicitement l'ensemble du projet**, avec les contenus, les interfaces, les interactions, la navigation, les choix techniques effectués...*

Bref, ce rapport montre le projet dans sa globalité, comme s'il était déjà réalisé, alors qu'à ce stade, rien n'a encore été implanté en machine. Mais tous les choix ont déjà été effectués. Ces choix pourront bien entendu être revus et corrigés par la suite, selon les discussions avec le client, mais ils permettent de montrer le brainstorming effectué, ainsi que la créativité des groupes.

ARGUMENTATION : Rédiger une synthèse individuelle des cours suivis dans cette UV et faire fréquemment référence au cours, et en particulier aux interventions extérieures, à utiliser (**dans une fiche de synthèse séparée**), afin de **montrer que vous avez assimilé le cours et que vous savez l'utiliser !**

Analyse ergonomique (Forme / IHM / interaction) :

- Rappel du cahier des charges et du Planning proposé / Gestion de projet
- Public visé, population cible (ce qui aura une incidence sur l'IHM)
- Scénario d'interactivité, navigation
- Etudes des médias à utiliser, animations, simulations, vidéos...
- Etude iconographique, Charte graphique et éléments des futurs écrans
- Choix des éléments d'IHM en fonction du public visé (et justification des choix)
- Jeu d'essais hypothétique (scénettes Que se passe-t-il si je fais ...)
- **Une partie individuelle pour chaque étudiant du projet** (qui sera notée séparément)

Scénarisation (Fond / Contenu / Structure) :

- Rappel du cahier des charges et du Planning proposé / Gestion de projet
- Public visé, population cible, incidence sur les contenus et la structure globale
- Créativité imaginaire, recherche de la valeur
- Analyse des besoins, Story Board et scénario (arborescence, enchainements des écrans)
- Etudes des contenus à insérer, cours, exercices
- Jeu d'essais hypothétique (scénettes Que se passe-t-il si je fais ...)
- Evaluation avec la méthode de votre choix
- **Une partie individuelle pour chaque étudiant du projet** (qui sera notée séparément)

AI18 / LO 18

Projets Multimédia

Exposé oral : fin de Projet

ARGUMENTATION : Faire fréquemment référence au cours, et en particulier aux interventions extérieures, à utiliser (**dans une synthèse séparée**), afin de **montrer que vous avez assimilé le cours et que vous savez l'utiliser !**

I Cahier des charges

- Planning proposé au début / Planning réalisé réellement / Gestion de projet
- Public visé, population cible, incidence sur l'IHM et sur la structure du site

II Interactivité et Analyse ergonomique

- Scénario d'interactivité, navigation
- Etudes des médias à utiliser, animations, simulations, vidéos...
- Etude iconographique, Charte graphique et éléments des futurs écrans
- Choix des éléments d'IHM en fonction du public visé (et justification des choix)
- Jeu d'essais hypothétique (scénettes Que se passe-t-il si je fais ...)

III Scénarisation / Architecture du site

- Etudes des contenus à insérer, cours, exercices
- Story Board et Scénarisation des contenus
- Créativité imaginaire, recherche de la valeur
- Aspects pédagogiques éventuels du projet

IV Gestion de Projet et Travail Collaboratif

- Wiki, partage de documents
- Entretiens, comptes-rendus, échéanciers
- Forums, Chat...

V Logiciel réalisé

- Présentation du logiciel avec des copies d'écran
- Développement : méthode utilisée
- Présentation des problèmes rencontrés et des solutions adoptées
- Evaluation avec la méthode de votre choix (CEPIAH ou une autre méthode référencée)

VII Bilan générale de l'équipe

- conclusion et perspectives,
- intérêt du projet, apports personnels

VIII Parties individuelles

- ce que chacun a apporté : qui a fait quoi
- rédaction individuelle de chaque participant au projet (bilan...)