

# Livrable de projet E: Calendrier et coûts du projet

GNG 1503 : Génie de la conception

Faculté de génie –Université d'Ottawa

Équipe: FD32 Membres :

Marc-Antoine Larouche

Fatoumata Dembélé

Marcus Busatta

Ornela Ouedraogo

Dieudonné Ekpo

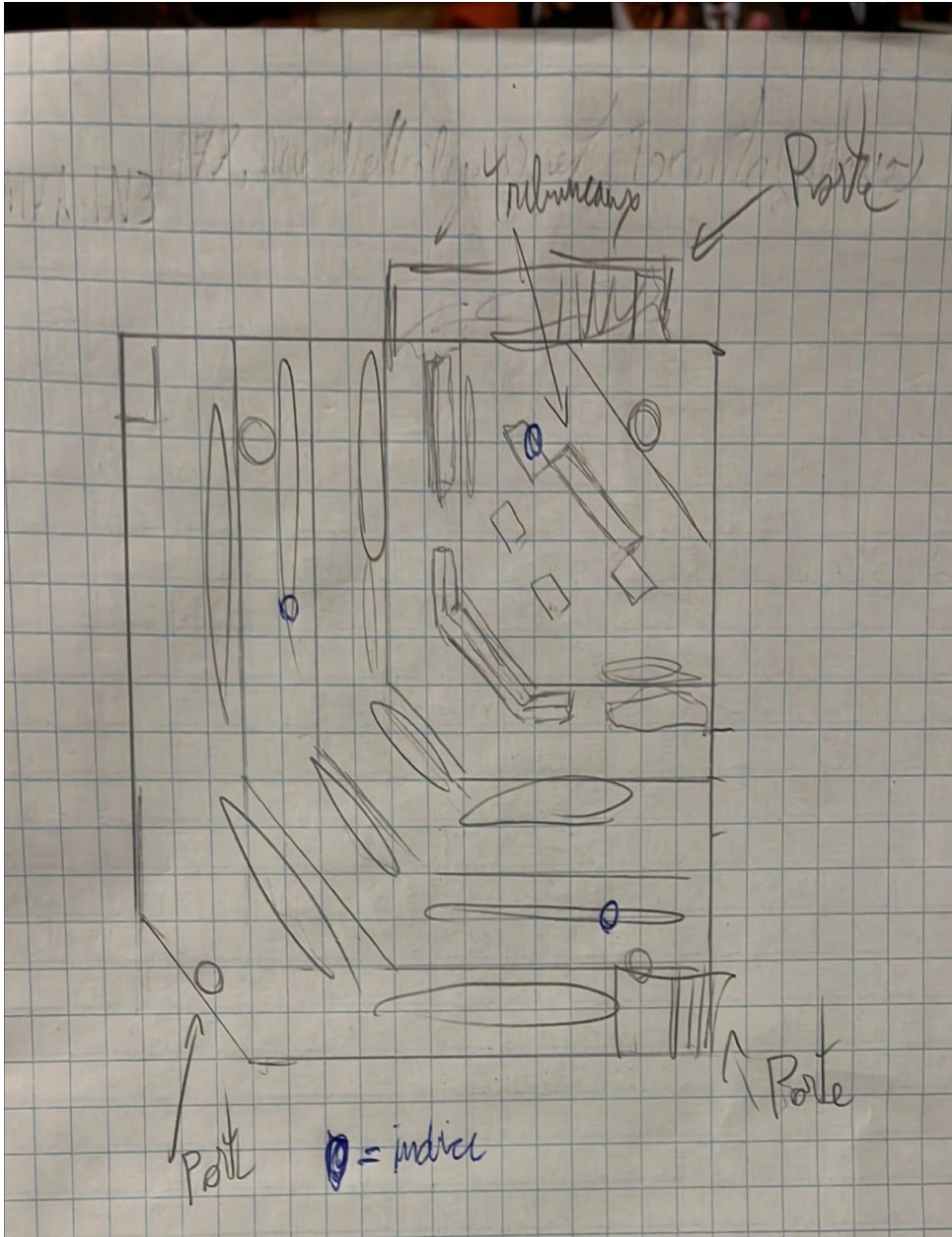
## Table des matières

<b>Introduction</b> .....	3
<b>1. Dessin de conception clair et détaillé</b> .....	4
<b>2. Nomenclature des matériaux</b> .....	5
<b>3. Liste d'équipement</b> .....	5
<b>4. Liste des risques et plan de contingences</b> .....	6
<b>5. Plan d'essai de prototypage</b> .....	7
<b>Conclusions</b> .....	8

## Introduction

La gestion équilibrée du capital lors de la réalisation d'un projet est primordiale pour l'atteinte des objectifs fixés. C'est pour cela que nous évaluons dans ce livrable le cout de notre projet. Dans ce rapport il s'agira de présenter un dessin détaillé de notre concept puis de préciser les matériaux nécessaires pour la réalisation notre projet et leurs prix respectifs. Aussi, il faudra dresser une liste de risques avec un plan de contingence et plan de prototypage détaillé.

# 1. Dessin de conception clair et détaillé



## 2. Nomenclature des matériaux

**Tableau 1** : Nomenclature des matériaux

Nom de l'item	Description	Unité de mesures	Quantité	Coût unitaires	Coût étendue	Lien
Unity		Unité	4	0\$	0\$	<a href="https://unity.com/download">https://unity.com/download</a>

Vue qu'il s'agit d'un projet informatique on n'a pas besoin de matériel physique mais de logiciel informatique. Il nous faudra Unity qui est gratuit. Le cout total est donc de 0\$.

## 3. Liste d'équipement

**Tableau 2** : Liste des matériaux

Nom de l'item	Description	Type	# du prototype	Source
<b>SketchUp</b>	Pour Une représentation 3D de la salle	<b>Site web</b>	<b>1</b>	<a href="https://app.sketchup.com/share/tc/northAmerica/jNcNMA8bWH4uKNNAQuW5fBeWadG6yu-vaGRQ-vJE">https://app.sketchup.com/share/tc/northAmerica/jNcNMA8bWH4uKNNAQuW5fBeWadG6yu-vaGRQ-vJE</a>
Onshape	Pour Une représentation 3D de la salle	<b>Site web</b>	<b>2</b>	<a href="https://cad.onshape.com/signin#_ga=2.156979707.15">https://cad.onshape.com/signin#_ga=2.156979707.15</a>
Android studio	Pour construire l'application	Logiciel	3	<a href="https://developer.android.com/studio">https://developer.android.com/studio</a>

Le tableau 2 rend compte de la liste des équipements (logiciels) nécessaire pour la réalisation des différents prototypes. Tous les équipements mentionnés sont disponibles gratuitement sur internet. Le cout total est donc de 0\$.

## 4. Liste des risques et plan de contingences

**Tableau 3** : Risques et plan de contingence

<b>RISQUES</b>	<b>CONTINGENCES</b>
Le conflit entre les membres de l'équipe	Essayer les méthodes appropriées pour la résolution du conflit entre les membres pour trouver une solution
Problème avec un membre de l'équipe ou son absence	Essayer de compléter le livrable avant au moins un jour de la soumission, pour pouvoir terminer le projet s'il y a un problème
Avoir un prototypage pas correct	S'entraider pour pouvoir trouver une solution rapide et travailler dur pour le fixer
Des problèmes avec les matériaux sans coût	Chercher autres matériaux sans coût pour notre travail

Les risques et plan de contingence devront être actualiser après la réalisation de chaque prototype.

## 5. Plan d'essai de prototypage

**Tableau4** : Plan d'essai de prototypage

<b>N° de Test</b>	<b>Objectif du Test</b> (Pourquoi)	<b>Description du Prototype Utilisé et de la Méthode de Test de Base</b> (Quoi)	<b>Description des Résultats à Documenter et Comment ces Résultats seront Utilisés</b> (Comment)	<b>Durée Estimée du Test et Date Prévues du Début du Test</b> (Quand)
<b>1</b>	Tester le côté réaliste de l'application en vérifiant notamment les dimensions à l'échelle réel et les aspects importants existants dans la salle.	Ce prototype sera un plan 3D de la salle et de ses objets et permettra de visualiser ce à quoi ressemble la salle dans le réel.	S'assurer que les dimensions sont correctes et que la forme de la salle est fidèle au plan.	Durée estimée de 10 heures  Date limite : 6 novembre
<b>2</b>	Tester le côté interactif de l'application en essayant	Ce prototype permettra de lier un lien temporaire au prototype 1 et essayer différentes	S'assurer que le lien soit accessible sur tous les moteurs de recherches et	Durée estimée de 12 heures  Date limite :

		méthodes pour vérifier l'accessibilité.	qu'il puisse permettre d'accéder facilement à l'application.	13 novembre
<b>3</b>	Tester le fonctionnement des activités	Ce prototype mettra en œuvre les différentes activités que nous comptons intégrer dans l'application	S'assurer que les activités fonctionnent correctement et que le personnage interagi facilement avec toutes les activités.	Durée estimée de 15 heures  Date limite : 27 novembre

Le plan d'essai de prototype nous permettra de hiérarchiser notre prototypage. Il faudra l'actualiser après chaque prototype.

## Conclusion

En conclusion, nous pouvons maintenant entamer la réalisation de notre premier prototype et effectuer les essais planifiés. Lors de cette phase du projet, les principaux problèmes au niveau de la coordination d'équipe et des aspects techniques du prototypage pourront être gérés grâce aux plans de contingence. Une analyse continue des risques au fur et à mesure que les concepts sont testés et de nouvelles informations seront nécessaires. Avec



cette planification, les prototypes et essais nous permettrons d'arriver à une solution finale optimale avec un coût raisonnable.