

IFT3051- Cours projet

Francois Charbonneau

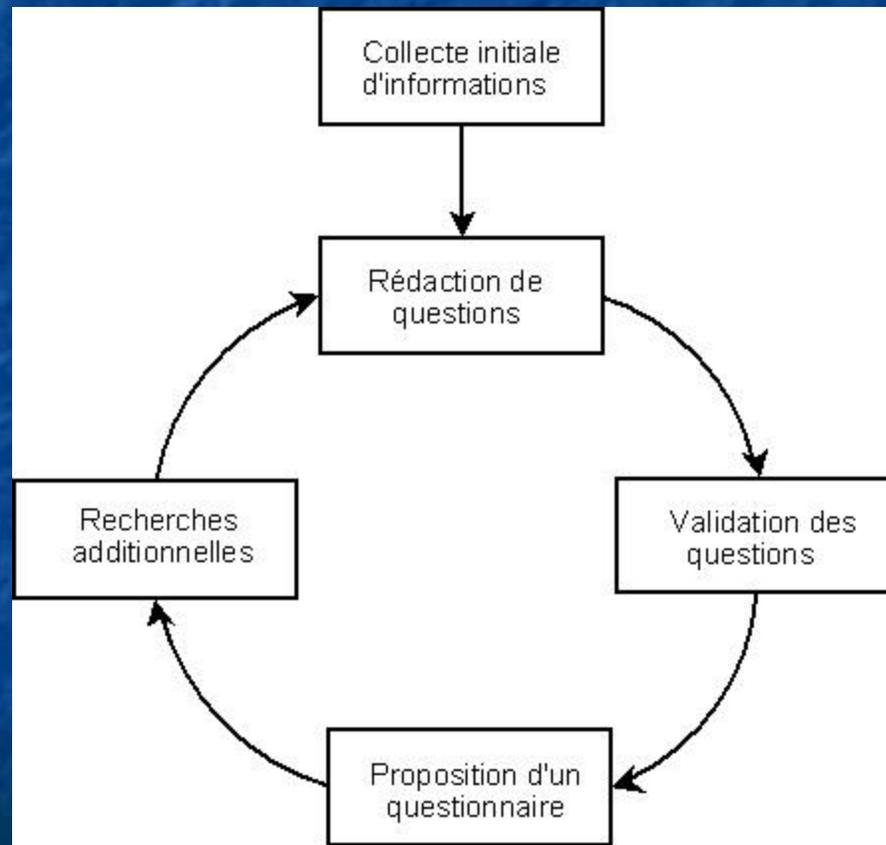
CHAF 1306 7808

Introduction

Mesurer l'implication du génie logiciel à l'intérieur de l'industrie du jeu vidéo

- Comment?
- Pourquoi?

Méthodologie & Conception



Collecte initiale d'informations

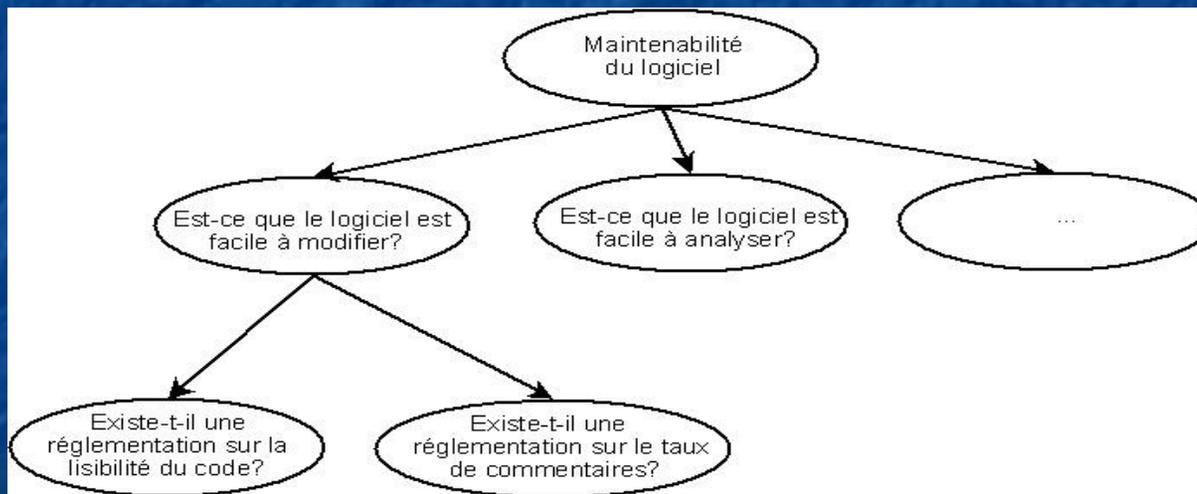
- Les trois difficultés:
 2. Manque d'expérience dans le développement de jeu
 3. Manque d'expérience dans les domaines autres que l'informatique
 4. Manque d'expérience en matière de conception de questionnaires et entrevues

- Comment les surmonter?

Rédaction de question

- Processus dérivé de l'approche GQM

(<http://www.gqm.nl/>)



Validation des questions

- Clarté des questions

« Je ne sais pas » vs « Je ne comprend pas »

- Pertinence des questions

Sujet sans importance? Question avec types de réponse possible?

Proposition d'un questionnaire

- Les qualités recherchés
- Et quand est-ce qu'on valide?

Recherches additionnelles

Réalisation et discussion

- Questionnaire et entrevues:
 - Références:

Fondements et étapes du processus de recherche, M-F Fortin

Interviewing : strategy, Techniques and Tactics, de Gordon R-L

Entrevues et rencontres

- 6 employés actuels dont un du personnel cadre
- 2 anciens employés (Dont M. Pierre Poulin)
- 1 comptable

Entrevues et rencontres (suite)

- Approche durant l'entrevue:
 - Semi-dirigé

- Importance des entrevues:
 - Informatives
 - Pertinence de l'approche
 - Pertinence du personnel cible
 - Les trois problèmes soulevés par M. Poulin

Changement d'orientation

Une approche basée sur la gestion de projet

- Organisation et construction des questions plus structurée
- Possibilité d'un plus grand intérêt de la part des entreprises

En terminant

- Résultats satisfaisants:
 - Un questionnaire pertinent
 - Des précieux contacts
 - L'intérêt envers mon projet

Merci!