

# IFT3051- Cours projet

Francois Charbonneau

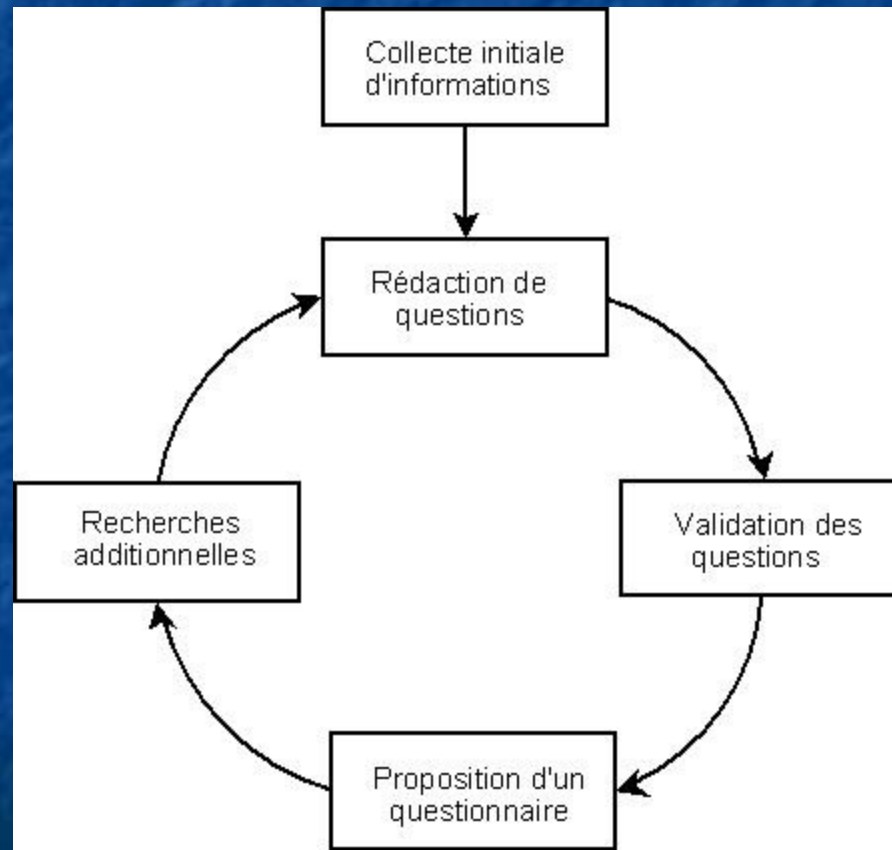
CHAF 1306 7808

# Introduction

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

- Comment?
- Pourquoi?

# Méthodologie & Conception



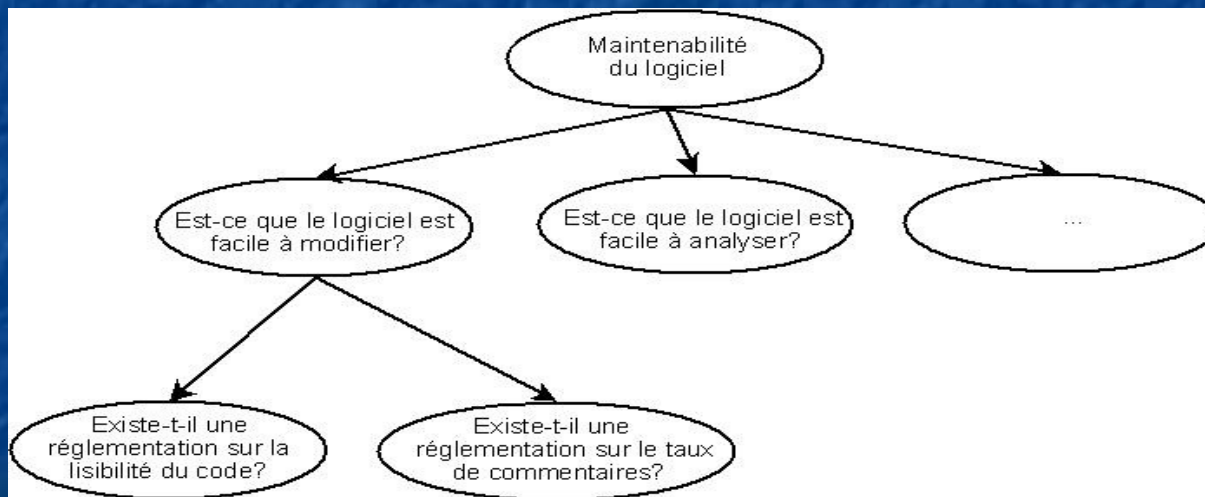
# Collecte initiale d'informations

- 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!