

LIRIS

UMR 5205 CNRS

Équipe **B**ase **S**?
de **D**onnées

Réunion d'équipe
26 janvier 2018
(suite de décembre 2017)

Laboratoire d'InfoRmatique en Image et Systèmes d'information



INSA



UNIVERSITÉ
LUMIÈRE
LYON 2



- **Évaluation de la production logicielle (reporté
prochaine réunion)**

Petit regard dans le rétroviseur et perspectives



Production
logicielle



■ Quand

■ Évaluation individuelle

- Recrutement

- Promotions

- PEDR

■ Évaluation laboratoire...

■ Réponses aux demandes des tutelles

■ Pourquoi

- activité obligatoire, difficile et chronophage

- d'autres disciplines produisent aussi du logiciel et le valorisent mieux que nous.

Valoriser description générale



Plusieurs pages de publications... on peut passer un peu de temps sur les logiciels

- Structurer la présentation !

- Éviter une description

- trop laconique ou totalement abscon.

- « *Intégration sémantique incrémentale floue de tables orthonormées avec garantie de convergence Lambert-deLacombe réduite* ».

- trop factuelles

- 5311 lignes de C++ truc much 5.3*

- trop vague ou non justifié

- Le meilleur logiciel de sa catégorie*



■ Comment présenter / valoriser sa production logicielle

- Savoir identifier la forme du logiciel
- Savoir évaluer le logiciel
- Savoir évaluer sa contribution



Un logiciel peut se qualifier en fonction du rôle qu'il joue dans notre vie scientifique.

■ Dispositif expérimental

- Aide à la découverte : test et évaluation d'une idée.
- Fournit des éléments quantitatifs, appuie les publications
- Pas de licence

■ Dispositif de communication : partager, convaincre

- diffuser les idées/concepts/démarche dans nos communauté
- pour un public qui ne lit pas nos publications
- licence libre (en général)

■ Objet de valorisation

- Commercialisation, vente de licences, brevets, consortiums, contrats...
- Licence propriétaire



■ Le guide INRIA

■ 4 dimensions

■ Originalité

■ Maturité

■ Évolution et maintenance

■ Audience

■ Savoir caractériser son rôle





■ Originalité

Algorithmes, techniques de programmation, GUI, interfaces...

- Rien...
- Contribution mineure aux logiciels existants et réutilisant des idées déjà connues
- Logiciel original réutilisant des idées déjà connues, mais introduisant de nouvelles idées
- Logiciel original implémentant un très grand nombre d'idées nouvelles.





■ Maturité

- Démonstration fonctionnelle, pas de support, faible documentation, pas de travail de software engineering
- Utilisation basique possible, documentation faible mais existante, un peu d'ingénierie, campagne de correction de bug sporadique.
- Logiciel développé dans les règles de l'art, documentation bien développée, méthodologie de conception et de test raisonnables, attention particulière à l'utilisabilité, la dissémination, les retours utilisateurs et la chasse aux bugs.
- Projet de développement majeur, forte attention aux fonctionnalités et à l'utilisabilité, documentation complète, solide ingénierie logicielle, correction de bug systématique et précise, tests de régression.
- Logiciels d'assurance élevée, certifié par une agence d'évaluation ou formellement vérifié.





■ Évolution and Maintenance

- Néant !
- Maintenance de base pour maintenir le soft « vivant ».
- Maintenance à moyen terme de qualité avec une attention particulière aux utilisateurs
- Planification bien définie pour la maintenance et des évolutions futures, rendant réaliste l'utilisation du logiciel pour des projets d'envergure sans risque majeur, groupes d'utilisateurs constitués.





■ Audience

- Prototype personnel ou d'équipe
Expérimenter une idée
- Utilisé par plusieurs personnes au sein de l'équipe ou de manière assez proche (partenaires contractuels)
- Logiciel à caractère ambitieux : vocation à être utilisé aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur de l'équipe, mais sans politique claire de dissémination, ni de support.
- Logiciel à audience importante, utilisé par de nombreuses personnes à l'intérieur ou à l'extérieur de l'équipe avec une politique claire de dissémination et un support de qualité
- Logiciel à très large audience, large pénétration, potentiellement jusqu'au grand public, en passe de devenir la référence de son domaine



■ Différentes catégories

- Design and Architecture
- Coding and debugging
- maintenance and support
- team/projet management

■ Pour chacune, êtes vous

- non impliqué
- un contributeur occasionnel
- un contributeur régulier
- un des contributeurs principaux





- Description accessible de ce que fait le logiciel
- Un site web bien fait
- Erreurs à éviter
 - Ne pas décrire assez
 - Parler en long et en large d'un logiciel qui est en échec complet

■ La protection.

- Licences de diffusion
- Dépôt d'enveloppes soleau
- Dépôt APP
- Dépôt de brevets

Questions diverses et questions tout court



C'était long ! Non ?