Project Lifecycle Business Model Element

Project lifecycle inc.

Table of Contents

# Specifications For Project Lifecycle Web Application

1. Objectifs de l’application.
2. Spécificités techniques de l’application.
3. Stack pour le developpement et la mise en production de l’application.
4. Délais de réalisation de l’application.

## Objectifs de L’application

Le principal produit de ce projet sera le développement d’une application web dédiée aux acteurs du développement et donc qui priorise la méthodologie waterfall et offre une pluralité de fonctionnalités répondants aux besoins des programmes et projets de développement dont le travail collaboratif. Le produit devra fusionner au mieux les avantages des logiciels desktop waterfall et des applications mobiles et web Agile, Kanban et Scrum orientées affaires.

L’application devra:

- Fournir aux professionnels en gestion de projet un outil informatique complet et convivial susceptible de faciliter leurs travaux de planification et de gestion de la mise en œuvre de leur projet.  
  
- Fournir aux équipes de projet un espace de travail collaboratif et simultané sur un même document ou sur plusieurs documents, leur permettant ainsi de gagner du temps dans la réalisation de leur projet.  
  
- Fournir aux équipes de projet un espace de stockage sécurisé et accessible sur n’importe quel appareil pour stocker les documents techniques et administratifs.  
  
- Créer une entreprise technologique performante capable d’offrir l’application à un maximum de professionnels du développement et de les accompagner quotidiennement dans l’utilisation de cette dernière.

## Specificites Techniques de L’application

Dans cette section, nous aurons a aborder en detail les fonctionnalites des differentes composantes de l’application.

### L’arborescence de l’application

Par arborescence de l’application, on entend un graphe donnant une representation static des composantes de l’interface d’utilisateur. Et on pourra voir comment ces composantes sont interconnectes.

Il peut etre presente en annexe

Decision:

Nous choisissons d’utiliser le logiciel [Figma](https://www.figma.com). Il est “web-based” et l’apprentissage n’est pas aussi difficile.

Nous pouvons utiliser un logiciel “web-based” [draw.io](https://app.diagrams.net)

figma nous permettra de faire un design du UI. Il faudra prendre soin du meme coup se familiariser avec les bonnes pratiques UI/UX. $courses

draw.io est assez intuitif. Nous pourrons l’utiliser pour faire des diagrams simple represantant au mieux l’application.

### Fonctionnalite de l’application

Cette section sera l’objet des fonctionnalites retenus pour l’application.

## Stack Pour le developpement et la mise en production de l’application

Le mot “Stack” designe, en ce qui nous concerne, l’ensemble des technologies que nous allons utilise pour developper l’application. Par technologies, nous entendons les languages de programmations et les services que nous aurons a employer.

Toutefois nous utiliserons ce terme pour englober le modus operandi c’est-a-dire l’infrastructure (l’architecture) que nous mettrons en place pour batir l’application.

Notre objectif est de trouver la meilleur faon de

## Delai de realisation de l’application