

Rapport

Équipe

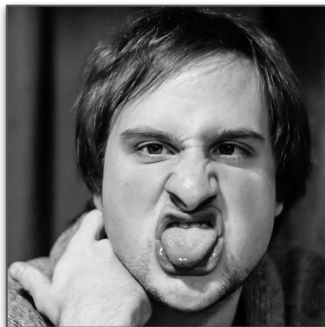
Louis Zaccomer



Tan-Mba Takougnadi



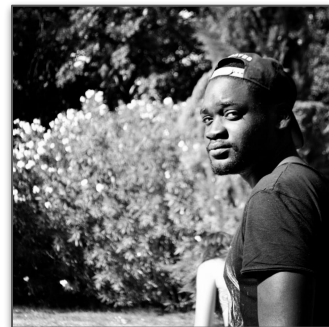
Colin Dupré



Kévin Fernandes



Éric Diamonika



Application

Pitch : ARES a pour vocation principale de favoriser l'insertion de personnes en grande exclusion (SDF, jeunes sans qualification, personnes handicapées) en leur offrant un travail et un accompagnement social adaptés. Pour aider à leur ré-insertion ARES a pensé au développement d'une application pour les accompagner dans leurs tâches quotidiennes et faciliter leur insertion. Grâce à l'application ils vont pouvoir se rendre sur leurs différents lieux de travail, prendre des photos et les partager, communiquer et également apprendre le vocabulaire technique.

Application

Stories :

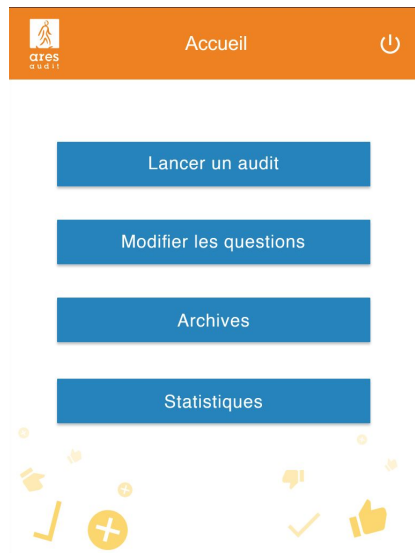
Titre :	Accéder à une liste de contact par le téléphone
As a :	Employé de l'entrepôt
I want :	Je veux trouver un contact sans quitter l'application
So that :	je peux trouver rapidement le nom et son numéro
Contact P1	

Titre :	Formulaire de connection
As a :	Employé de l'entrepôt
I want :	me connecter à l'application avec un compte personnel Je peux voir les tâches qui me sont assignées, les réaliser etc
So that :	
Formulaire P2	

Titre :	Garder en mémoire les données utilisateur
As a :	Employé de l'entrepôt
I want :	pouvoir garder une trace de ce que j'ai fais dans l'application
So that :	Je peux partager plus tard le résultat
Storage P3	

Application

Maquettes :



Projet

Blocages :

Un des plus gros problème que l'on a rencontrés c'est de simuler l'application sur téléphone surtout sur Android. De plus notre solution pour contrer ça , c'est à dire créer un autre Github, nous a amené à une incompréhension dans l'équipe.

	Interne	Externe
A court terme	corriger les outils	S'assurer que l'émulation fonctionne avant les démo
A long terme	Créer un 2eme repository pour une vue sur un téléphone	

Bien	Mal	A noter
Bonne coordination	il manque des détails dans les fiches de stories.	

Contenu

Qu'est ce que "l'Agilité" ?

Il s'agit d'une méthode de gestion de projet qui redéfinit les mentalité d'un projet selon 4 points : mettre en avant l'équipe et non pas les logiciel , l'application soit les fonctionnalités opérationnelle plutôt que la documentation , la collaboration avec le client et l'adaptation en fonction des changements plutôt que la suivie d'un plan.

Point positif :

Livraison plus fréquente et plus fluide

Réactivité plus importante et plus impactante

Communication avec le client plus utile

Point négatif :

Peu de réflexion sur les sujet de fond

L'équipe doit être motivé à changer de manière de travailler

Animal : Le rat

Nous avons choisi cet animal car il s'adapte rapidement à son environnement par des tests réguliers.

Contenu

Cordova/Ionic:

Apache **Cordova** est un framework de développement mobile , c'est à dire qu'il facilite le développement des application sur les mobiles. Il transforme des langages du web tel que le HTML, CSS ou JS pour développer des applications.

Point positif :

Nombreux plugin

Pas besoin d'apprendre un nouveau langage

Point négatif :

Documentation peu complète

Obligation de se plier au format du framework

Nécessité de passer par des Plugin

Contenu

Gamification:

https://drive.google.com/open?id=1SoOYRftwq9wzOvcWJltMfk8bO_7Vhv-s