

Gestion de projet.

**Application
mobile.**

/

01

/ Contexte

Agence : Artémis

Projet : Application mobile

Nom: PAW

Type : Projet Universitaire 2020-2022

Au cours de mes deux années en multimédia, j'ai pu avoir comme projet, le lancement d'une application.

Mon agence composée de 9 autres étudiants, avons chacun nos missions.

Graphisme, communication, chef de projet et développeurs.

En deux ans, nous avons fourni beaucoup de travail . Voici donc nos travaux.

Pour voir le dossier complet du projet, cliquez ici. (87 pages).

Pour des raisons de confidentialité, certaines pages ont été enlevées

/ **Détail du projet**

Que faisons - nous ?

Au cours des deux années de formation, nous avons eu comme projet universitaire de développer une application mobile gratuite nommée PAW. Le projet est en pleine phase de réalisation.

L'application sera bientôt disponible sur les plateformes de téléchargement mobile.

Dans quel but ?

Les chien.ne.s sont des animaux qui nous accompagnent dans notre quotidien et de plus en plus de Français en sont propriétaires.

La place de cet animal dans les foyers augmente considérablement.

C'est pourquoi notre agence, Artémis, a décidé de mettre au point une application dédiée aux utilisateurs.trices de chien.ne.s.

L'entretien, le dressage ou encore l'alimentation ne sont pas à négliger lors de l'adoption. Il faut prendre soin de son animal et c'est pourquoi nous avons lancé l'application PAW, une application d'astuces et d'aide canine aux utilisateurs.trices.

Nos objectifs

Notre agence étant dans l'admiration des animaux et encore plus de nos amis les chiens, nous avons donc développé cette application avec pour objectif d'aider les propriétaires de chiens, d'apporter des connaissances

et des conseils. Il n'est parfois pas dans la capacité de tous de savoir s'occuper de son chien. Comment savoir le laver,

si ces aliments sont bénéfiques à sa santé

et toute autres questions à ce sujet.

L'objectif de notre application est d'apporter des bons conseils et des informations fiables aux utilisateurs.trices

afin que leurs animaux soient le mieux traités possible selon leurs besoins.

/ **Détail du projet**

Notre projet

Notre projet est une application qui consiste à répondre aux besoins de notre.nos chien.ne.s. à travers un apprentissage ludique.

L'objectif de notre application est d'apporter des bons conseils et des informations fiables aux utilisateurs.trices afin que leurs animaux soient le mieux traités possible selon leurs besoins. Plusieurs thèmes y seront abordés tels que la nutrition, les activités, le dressage ou encore la santé des canins.

Notre histoire

Nous sommes un groupe de 9 étudiants en DUT MMI qui se lancent dans un projet multimédia sur 2 ans. Ce projet nous incite à mettre à profit les compétences acquises durant nos études afin de créer quelque chose d'innovant. Ainsi, c'est notre intérêt commun pour les animaux et plus particulièrement pour les chiens qui nous a rassemblés autour de cette application ayant pour but d'apprendre à s'occuper correctement de nos fidèles compagnons.

**Aperçu
Visuels.**

/

02

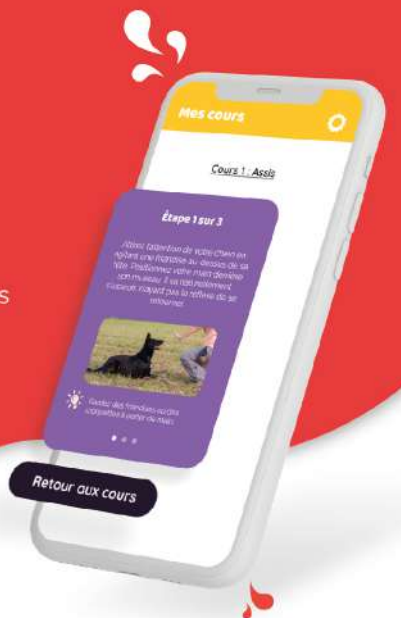
Affiche de promotion pour notre application

PAW

Apprenez à connaître votre chien

Retrouvez des cours d'éducation, des conseils ciblés, un carnet de santé et faites la rencontre d'autres Pawser !

Scannez-moi !



Bientôt disponible !



1

INSCRIVEZ-VOUS

Créez un compte en renseignant votre adresse mail.

2

RENSEIGNEZ LES CARACTÉRISTIQUES DE VOTRE CHIEN

Age, sexe, poids, comportement, alimentation... Indiquez minutieusement les informations de votre compagnon et bénéficiez de cours adaptés.

3

LAISSEZ-VOUS GUIDER

Suivez des cours simples étape par étape pour en débloquer de nouveaux et renforcer l'éducation de votre chien.
Une question vous taraude ? Rendez-vous dans l'onglet articles pour trouver réponse à toutes les questions concernant le quotidien avec votre chien.



Site web responsive du projet. [voir]

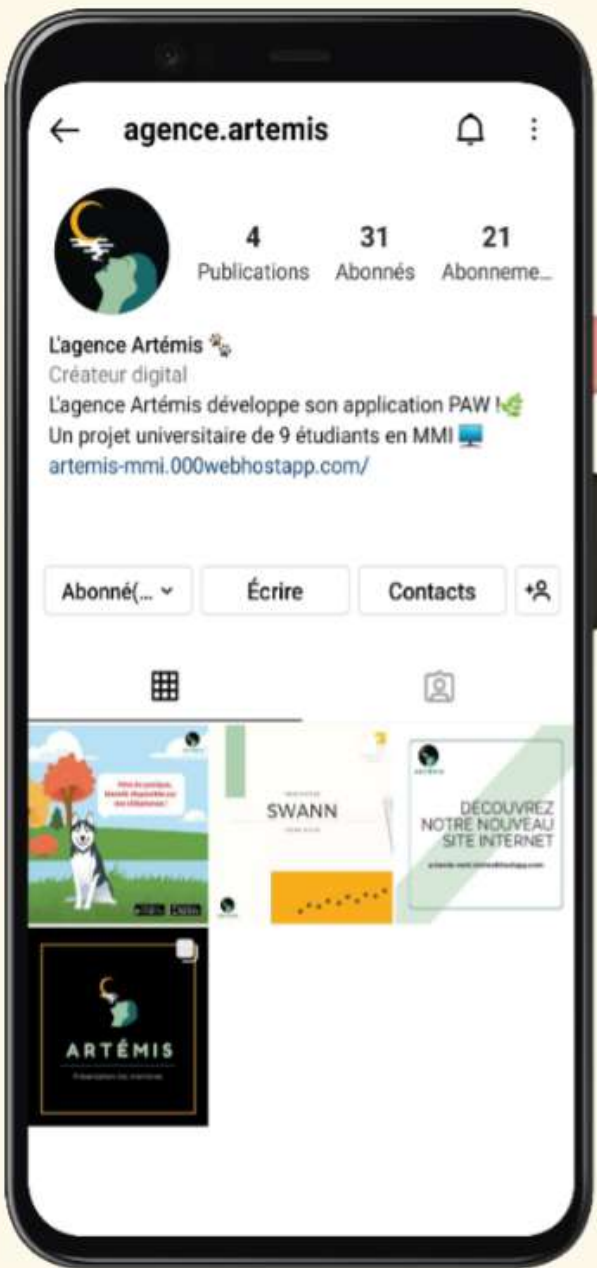
Site web responsive de l'agence

(Les autres membres ne souhaitant pas forcément être vus, le site sera confidentiel)



Instagram

Twitter



/ Conclusion

À la fin de cette phase de réalisation, nous avons un bilan assez mitigé. D'un côté nous sommes déçu.e.s de ne pas avoir pu finir notre application qui nous tient très à cœur, et de l'autre nous savons que nous avons dû faire face à de nombreuses complications, ce qui nous rassure. Nous avons tous donné le meilleur de nous même, nous avons su nous adapter en permanence et nous accommoder des aléas rencontrés. Nous restons frustré.e.s car nous voulions arriver plus loin que là où nous sommes, mais l'ambiance d'agence est vraiment meilleure qu'à ses débuts, nous sommes aujourd'hui tous très soudés et cela est aujourd'hui notre plus grande force. Ce projet nous a beaucoup appris, tant sur la vie d'équipe que sur la gestion d'un projet conséquent. Mais comme a dit Oscar Wilde : "Il faut viser la lune pour toucher les étoiles".

Gestion de projet.