

Hugo HERAULT
Nicolas MAERTEN
Nathanaël LE GALL
Hélori GOUIN

Vendredi 17 Mai 2019

A3 Dev

Concepteur Développeur d'Applications

UTweet.io

Cycle de vie du projet

Sommaire

Introduction.....	1
I.Contexte.....	2
1.Description du contexte.....	2
II.Définition des tâches.....	3
1.Organigramme WBS.....	3
2.Tâches.....	3
III.Phase de conception.....	4
1.Gestion du temps.....	4
2.Allocation des ressources.....	4

Introduction

Ce document est destiné à la réalisation de l'application UTweet.io. Cette application a pour objectif de répondre au besoin de la communication ainsi que de l'exposition de masse sur les réseaux sociaux. Dans cette documentation, nous aborderons dans un premier temps la définition des tâches, puis dans un second temps, la gestion du temps lors de la phase de conception.

I. Contexte

1. Description du contexte

NM PROD est une société éditrice d'application Web et mobile.

Elle est spécialisée dans la communication et la création de contenu de masse pour les auteurs et les community managers.

La communication numérique prend de plus en plus d'ampleur et force les acteurs présents sur le Web à produire toujours plus de contenu.

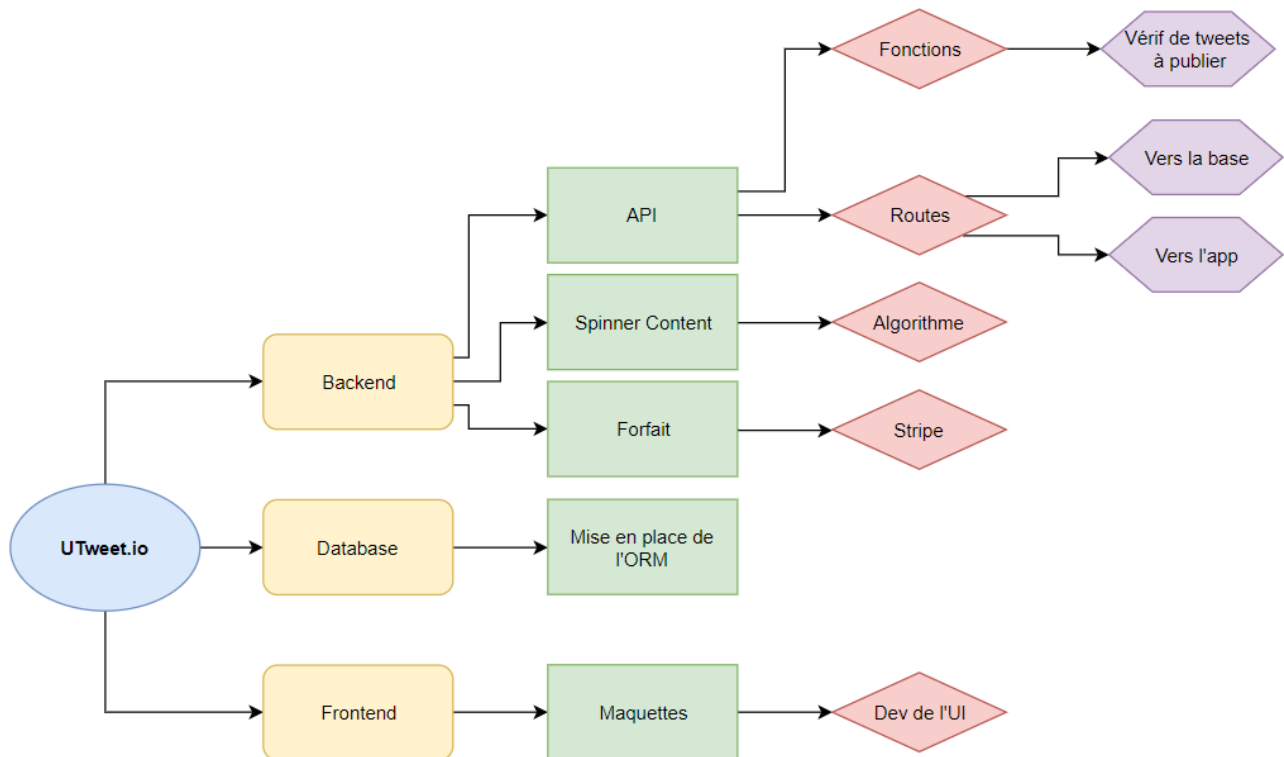
NM PROD veut proposer une application qui permettra de lancer des opérations de communication de masse sur le réseau social Twitter

II. Définition des tâches

1. Organigramme WBS

L'organigramme WBS (Work Breakdown Structure) a pour objectif d'aider à organiser la structure du projet et de guider les différents parties dans la réalisation.

Ci-dessous, l'organigramme de Utweet.io :



2. Tâches

Les différentes tâches ainsi que leurs ordres de priorité dans le projet peuvent être trouvés sur le Trello de l'équipe.

Il est disponible à cette adresse : <https://trello.com/b/CVWddfiT/utweetio>

III. Phase de conception

1. Gestion du temps

Cette première semaine de travail à été dédiée à la réalisation de l'ensemble de la partie conception du projet. Voici donc les documents et les recherches réalisé, ainsi que le temps passé sur chacun d'entre-eux par l'équipe :

Note : Les horaires ci-dessous sont un cumul de chacun des membre de l'équipe. Elle ne représente pas un membre en particulier

- Brainstorming (total de la semaine) : 8h
- Maquettes : 5h
- Listing des fonctionnalités : 1h30
- Conception BDD : 5h
- Routes API : 7h
- Rédaction Spécialisation Fonctionnelle : 6h
- Rédaction Spécialisation Technique : 12h
- Rédaction documentation Gestion de Projet : 4h
- Schématisation : 2h
- Arborescence : 1h30

2. Allocation des ressources

Dans cette phase de conception il est nécessaire parfois de réorienter les membre de l'équipe sur certain point du projet. Nous avons été amené par exemple à monopoliser 3 des 4 membres de l'équipe sur la spécialisation technique pour cause de retard. En effet, si nous n'avions pas effectué ce changement, nous n'aurions probablement pas pu terminer ce document dans les temps impartis.