

1 Analyse des parties prenantes

Les parties prenantes sont les suivantes :

1. Professeur encadrant le projet
2. Entreprise partenaire
3. Étudiant / développeur
4. Utilisateur du projet
5. Contributeur

Professeur : L'objectif du professeur est de guider l'étudiant pour l'amener à faire les bons choix et s'assurer que le projet soit sur la bonne voie

Entreprise partenaire : L'entreprise cherche à obtenir un produit fonctionnel qui rempli le cahier des charges

Étudiant / développeur : L'étudiant doit mener à bien le projet et garantir qu'il rempli le cahier des charges. En parallèle il doit s'assurer que les objectifs de l'entreprise, même si ils ne sont pas explicitement décrits dans le cahier des charges, soient rempli dans le cadre du projet (par exemple modifier le système pour prendre en compte un point évident qui n'aurait pas été mentionné dans le cahier des charges)

Utilisateur du projet : L'utilisateur a un rôle critique et va fournir un feedback utile pour déceler les défauts de conception du système autant sur le plan ergonomie que fiabilité.

Contributeur : Le/Les contributeur(s) agissent dans un second temps, dans le cas où le système est fonctionnel. Ils améliorent le système par le biais de l'open-source en fournissant des morceaux de codes permettant d'étendre les capacités du système.

1.1 Organisation

La gestion de projet sera, dans un premier temps, consacrée uniquement aux 4 premières parties prenantes du projet, afin de mener à bien la création d'un prototype.