



## LPO\_SADA\_SHOW : PLANNING DE TRAVAILLE

ETAPES	DESCRIPTIONS	PHASES	TEMPS
Etape 1 : Initialisation du projet	Définition des attends du projet, c'est-à-dire, les besoins matériels et logiciels, les bornes du projet, les différents services à implémenter, audience, et objectif	...	2 à 4 heures
Etape 2 : Conception visuelle et logicielle	Dans cette étape du projet il est question de développer la GUI (Interface graphique utilisateur) et les différent outils logicielle (algorithmes) dont nécessite le projet.	PHASE 1 : Maquettage de la GUI	1 à 2 semaines
		PHASE 1 : Définition des algorithmes	
		PHASE 2 : Implémentati on de la GUI	
		PHASE 2 : Implémentati on des algorithmes	
Etape 3 : Réalisation d'un système de communication (serveur)	Dans cette étape il est question d'implémenter un serveur qui permettra la mise en communication de l'interface graphique (Client / Utilisateur) aux outils logiciels (service).	...	1 semaines
Etape 4 : Test	Test de l'application sous tous les angles (machine) dans l'environnement de développement.	PHASE 1 : Test unitaire	4 Jours
		PHASE 2 : Test en mode production (distribution)	

Etape 5 : Déploiement (Bêta-test)	Publication de l'application en distribution large	// (-1)	1 Jours
Etape 6 : Recherche d'audience	Faire connaître l'application	...	Indéfini
Etape 7 : Suite et maintenance	....	...	....

Le projet s'articule en plusieurs parties :

- I. L'analyse des besoins
- II. La conception et l'architecture
- III. Le développement
- IV. La mise en place de tests
- V. Le déploiement et la maintenance

Pour ce faire l'effectif sera divisé en plusieurs groupes :

1. L'équipe de développement : Ce sont les personnes qui sont responsables du développement technique et du codage de l'application web. Ils écrivent le code et créent la base de données qui alimenteront l'application.

2. L'équipe de conception : Ce sont les personnes qui sont responsables de la conception visuelle et de l'expérience utilisateur de l'application. Ils travaillent en étroite collaboration avec l'équipe de développement pour développer des interfaces utilisateur conviviales et créatives.

3. L'équipe de test : Ce sont les personnes qui sont responsables de tester le produit et de signaler tous les problèmes. Ils sont chargés de s'assurer que l'application fonctionne correctement avant de la lancer.

4. L'équipe de marketing : Ce sont les personnes qui sont chargées de promouvoir l'application et de la commercialiser. Ils sont chargés de développer et de mettre en œuvre des stratégies de marketing afin de générer des prospects et de convertir ces prospects en clients.