

COMPTE RENDU

START UP DAY

N°1

Durant cette première séance, nous avons principalement travaillé sur la rédaction du cahier des charges. En effet, cet outil indispensable dans la gestion du projet nous permet d'établir dès le départ un périmètre de travail.

Notre projet consiste en la création d'une application mobile qui permettra aux jeunes créateurs de mode de poster leurs créations et de les vendre aux utilisateurs. Pour ce faire, nous avons au départ lister les fonctionnalités de notre application, des fonctionnalités qui varient en fonction du type d'utilisateur (créateur ou mobinaute). En listant ces dernières, nous nous sommes lancés automatiquement dans la conception visuelle de l'application. Une arborescence a été créée et intégrée dans notre cahier des charges. Penser dès le départ au design de notre application nous permet de savoir vers où nous nous dirigeons.

Nous nous sommes beaucoup aidés d'applications mobiles déjà existantes sur le marché. Nous en tirons aussi bien les bonnes que les mauvaises idées. Nous avons vu, par exemple, que sur iTunes les profils des artistes avaient des designs personnalisés, c'est ce qu'on voudrait mettre en place pour nos profils créateurs en leur laissant la liberté sur le design de leur fiche personnel tout en proposant une panoplie de designs par default au cas où ce dernier ne voudrait pas s'embêter.

Une fois les besoins fonctionnels et l'arborescence déterminés, nous avons détaillé chaque interface existante dans l'application avec les différentes fonctions qu'elle offre. Cette étape est un moyen de faciliter notre parcours au niveau implémentation. D'ailleurs, nous avons commencé à utiliser l'outil « prototype.io » afin de proposer des maquettes provisoires de notre application.

De plus, nous avons discuté avec Paul FASOLA des technologies qui nous seront nécessaires durant notre projet. Notre application sera codée en C#, nous allons donc utiliser Xamarin Studio puisque nous sommes, dans le groupe, tous sur des Mac. Au niveau du graphisme, nous avons listé The noun project, Shutter stock, png factory, Flicker search et Dafont. Paul nous a aussi dit que l'utilisation du cloud n'était pas négligeable.

Par ailleurs, l'une des tâches qui semble être la plus facile et la moins importante est celle qui nous a le plus poussé dans la réflexion : trouver un nom à l'application. Le projet se portant dans le domaine de la mode, le nom de l'application se doit quelque peu d'être « fashion ». Nous avons opté pour l'instant pour le nom de « Recognized », il se peut que ça change si jamais nous trouvons quelque chose de plus original dans le style de « Zalando », un nom qui n'a pas de signification mais qui sonne bien oralement.

Pour conclure, cette séance a été essentiellement portée sur de la gestion de projet. Ce qui n'est pas la partie la plus drôle pour un développeur mais qui reste néanmoins une étape très importante. Notre cahier des charges a été mis sur notre git, que nous avons configuré et appris à utiliser grâce à l'un des membres du groupe qui connaît bien l'outil.