****

**REPOBLIKAN’I MADAGASIKARA**

***Fitiavana-Tanindrazana-Fandrosoana***

**Université de Mahajanga Honnêteté – Discipline – Excellence**

**MINISTERE DE L’ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA**

**RECHERCHE SCIENTIFIQUE**

**UNIVERSITE DE MAHAJANGA**

**INSTITUT SUPERIEUR DES SCIENCES ET TECHNOLOGIES DE MAHAJANGA**

**(ISSTM)**

**Mention : Sciences et Techniques du Numérique et Physiques Appliquées**

**Parcours : Génie Informatique**

***Projet***

**« GESTION ET SUIVI DES PROJETS**

**DE**

**L’ENTREPRISE »**

Présenté par :

**TAHIENDRAZA Ravilimita Zidane**

Semestre : S5

ANNEE UNIVERSITAIRE : 2024- 2025

SOMMAIRE

SOMMAIRE : ……………………………………………………………………… 1

LISTES DES ABREVIATIONS : …………………………………………………. 2

LISTES DES FIGURES : …………………………………………………………. 3

INTRODUCTION : ………………………………………………………………… 4

PLAN DE DEVOIRE :

Contexte générale du projet ……………………………………………………….

#### Chapitre 1 : **…………………………………………………………………………….**

* 1. Contexte et Motivation de l’Etude : ………………………………………….
     1. État de l’art des solutions existantes: …………………………………….
     2. Justification du projet : …………………………………………………....
  2. Analyse des besoins : ……………………………………………………………...
     1. Spécification des besoins : ……………………………………………….
     2. Gestion des Utilisateurs et Rôles : ……………………………………….
  3. Gestions des Projets : ……………………………………………………………...
     1. Gestion des tâches : ……………………………………………………….
     2. Visualisation des projets : …………………………………………………

#### Chapitre 2 : **……………………………………………… ………………………….**

* 1. Architecture générale de l’application : …………………………………………….
     1. Modèle d’architecture : …………………………………………………….
     2. Choix des technologies : ……………………………………………………
  2. Conception détaillé de l’Application : ……………………………………………….
     1. Modélisation de la base de données : ……………………………………….
     2. Conception de l’Interface graphique : ……………………………………….
  3. Conception des API : ………………………………………………………………….

#### Chapitre 3 : **…………………………………………………………………………….**

* 1. Environnement de Développement : ………………………………………………….
     1. Description de l’environnement : …………………………………………….
     2. Gestion du code source : ………………………………………………………
  2. Réalisation et Développement : ……………………………………………………….
     1. Développement du Frontend : ……………………………………………….
     2. Développement du Backend : ………………………………………………...
     3. Intégration et Déploiement : ………………………………………………….
     4. Tests d’Utilisateur : ……………………………………………………………

CONCLUSION : ……………………………………………………………………

1

LISTES DES ABREVIATIONS

PME : Petite Moyenne Entreprise

2

LISTES DES FIGURES

3

INTRODUCTION

Dans le contexte professionnel actuel, la gestion efficace des projets est un facteur clé de succès pour les entreprises. Avec l'augmentation des tâches à organiser et des personnes à coordonner, il devient essentiel d'utiliser des outils adaptés. Ce projet consiste à développer une application web qui permet de planifier, suivre et gérer les projets au sein d’une entreprise. L’outil est conçu pour être simple, intuitif et adapté aux besoins des petites et moyennes entreprises malgaches. Il vise à améliorer la communication, la productivité et le suivi des activités en temps réel. Ce travail s’inscrit dans une démarche de modernisation des méthodes de travail à travers la digitalisation.

4

4

CONTEXTE GENERAL DU PROJET

Ce projet vise à fournir une solution numérique moderne pour suivre l’évolution des travaux au sein d’une entreprise. En concentrant toutes les informations clés dans une plateforme unique, il simplifie la coordination des équipes et la prise de décision. L’application se veut légère, accessible et parfaitement adaptée aux réalités des petites et moyennes entreprises malgaches.

**Chapitre 1 :** Le premier chapitre dresse le cadre théorique et fonctionnel du projet. Il identifie les enjeux, analyse les solutions existantes et définit clairement les besoins auxquels l’application doit répondre.

**Chapitre 2 :** Le deuxième chapitre décrit la conception technique de la solution proposée. Il détaille l’architecture globale, les choix technologiques ainsi que la modélisation des données et des interfaces.

**Chapitre 3 :** Le troisième chapitre relate la mise en œuvre pratique et le déploiement de l’application. Il présente les étapes de développement, les tests réalisés et les perspectives d’amélioration.

#### Chapitre 1 :

* 1. **Contexte et Motivation de l’Etude :**
     1. **État de l’art des solutions existantes :**

Il existe actuellement plusieurs plateformes de gestion de projets telles que Trello, Asana, ou encore Monday.com. Ces outils offrent des fonctionnalités complètes de planification et de collaboration. Cependant, leur complexité, leur coût élevé, et leur dépendance à une connexion internet permanente peuvent représenter des freins pour les PME locales. Une solution personnalisée, adaptée aux réalités et aux besoins spécifiques du marché malgache, est donc plus appropriée.

* + 1. **Justification du projet :**

Ce projet est né de l’observation d’un manque d’outils numériques adaptés à la gestion de projets dans les entreprises locales. Il s’agit de proposer une application à la fois simple, efficace et économique, permettant de digitaliser les méthodes de travail et d’augmenter la productivité des équipes. Le projet se veut également évolutif, afin de s’adapter aux besoins futurs des utilisateurs.

* 1. **Analyse des besoins :**

Une enquête menée auprès de plusieurs entreprises a permis d’identifier les besoins suivants :

* Avoir une plateforme centralisée pour créer, suivre et gérer les projets.
* Pouvoir attribuer des tâches à différents utilisateurs avec des dates limites.
* Accéder à une visualisation claire de l’état d’avancement des projets.
* Disposer d’un système de notifications pour suivre les mises à jour.
  + 1. **Spécification des besoins :**

À partir des besoins identifiés, les spécifications suivantes ont été définies :

Authentification sécurisée des utilisateurs.

Gestion des rôles : administrateur, chef de projet, collaborateur.

Création, modification et suppression de projets et de tâches.

Visualisation par liste, tableau Kanban et diagramme de Gantt.

Historique des modifications pour chaque projet.

* + 1. **Gestion des Utilisateurs et Rôles :**

L’application prévoit trois rôles principaux :

**Administrateur** : gère les utilisateurs et supervise tous les projets.

**Chef de projet** : crée les projets, assigne les tâches et suit leur progression.

**Collaborateur** : consulte les projets et met à jour l’état des tâches qui lui sont assignées. Chaque rôle possède des droits spécifiques, assurant ainsi une gestion sécurisée des données.

* 1. **Gestions des Projets :**

Les projets sont définis par un nom, une description, une date de début, une date de fin prévue, un chef de projet responsable, et une liste de tâches. Chaque projet peut contenir plusieurs jalons (étapes importantes) pour faciliter le suivi.

* + 1. **Gestion des tâches :**

Une tâche correspond à une unité de travail à réaliser dans le cadre d’un projet. Elle comprend un nom, une description, une date de début, une échéance, un statut (non commencée, en cours, terminée), et un utilisateur responsable. L’application permet de modifier ces informations en temps réel.

* + 1. **Visualisation des projets  :**

#### Chapitre 2 :

* 1. **Architecture générale de l’application :**

L'application repose sur une architecture client-serveur avec Firebase comme backend (base de données, authentification, hébergement).