

PPH

Pierre Laurac

10 mars 2012

Table des matières

1	Introduction	1
2	Le commencement	2
2.1	Description du fil rouge	2
2.2	Klaim	2
2.2.1	Le contexte	2
2.2.2	Description du projet	2
3	Un projet complet assurant un apprentissage continu	3
3.1	Les problèmes liés au développement	3
3.1.1	La problématique du développement multiplateforme	3
3.1.2	Un apprentissage continu	3
3.1.3	Un cahier des charges changeant	3
3.2	Les problèmes liés au management de l'équipe	3
3.2.1	Une avancée difficile	3
3.2.2	Peu de connaissance en la matière	3
4	La gestion du temps et du projet	3
4.1	Le temps, notre pire ennemi	3
4.1.1	Un projet long à mener de front avec d'autres	3
4.1.2	L'cart des concurrents	3
4.2	Continuer le projet après la fin	3
4.2.1	La démotivation au sein de l'équipe	3
4.2.2	Pres d'un an sans release	3
4.3	Les outils mis en place	3
4.3.1	Les outils de gestion	3
4.3.2	Les outils de management	3
5	Conclusion	3

1 Introduction

Le Projet Personnel en Humanités (PPH) est un projet que tout ingénieur INSA doit réaliser lors de son cursus du second cycle. C'est une réflexion personnelle que nous pouvons réaliser sur presque tous les sujets et ne doit pas forcément être en phase avec notre parcours ou le département auquel nous appartenons. Ce projet est encadré par un enseignant tuteur, et le sujet que nous choisissons doit être valide par une commission. La réalisation de ce projet doit être soutenue devant un jury de deux personnes dont le tuteur. L'entrée de ce projet ici est double : il permet de mener une réflexion sur un sujet qui nous tient à cœur, avec lequel nous avons une

affinité particulière, mais galement de faire un retour sur un projet, une problématique plus grande, qui a été la gestion d'un projet de groupe, la réalisation d'un travail difficile, sans méthodes particulières.

2 Le commencement

2.1 Description du fil rouge

Tout a commencé en début de troisième année au département informatique de l'INSA de Lyon. Nous avons eu une présentation en amphithéâtre d'un projet appelé « fil rouge », optionnel, regroupant de 5 à 8 étudiants, de départements différents ou non, sur un thème non imposé. De plus, ce projet était facultatif, il ne donnait lieu à aucune notation mais permettait cependant d'éviter de réaliser un autre TP imposé par le corps enseignant. Ce concept m'a immédiatement séduit, car rare sont les opportunités en cours où nous pouvons lancer dans un projet où nous définissons notre cahier des charges. Je me suis donc mis à la recherche d'une idée originale, où je pouvais créer une application iPhone, tant très intéressé par cela, mais ne trouvant jamais le temps pour le faire. C'est en ralenti le projet qui est venu à moi, puisqu'un groupe d'amis est venu me parler, me demandant de rejoindre leur projet, et il leur manquait des développeurs iPhone. J'ai donc décidé de le faire, dont la description se trouve ci-dessous.

2.2 Klaim

2.2.1 Le contexte

Avec le développement des Smartphones, ces téléphones possédant un système d'exploitation complexe permettant de réaliser de plus en plus de tâches, les développeurs de tout horizons se sont mis à développer des applications plus ou moins utiles. Suite au lancement de l'iPhone d'Apple, ce fut le tour de Google de réaliser Android et ainsi de suite. Ces sociétés ont donc mis à disposition des professionnels des outils permettant de réaliser des applications de plus en plus complexes afin de réaliser tel ou tel programme. Nous connaissons tous les prix d'usage que les fournisseurs d'accès aux téléphones proposent à leur client malgré l'arrivée récente des forfaits dits « illimités ». Dans un contexte où la technologie mobile se développe de plus en plus, et ce pour tous les usages, il est aberrant pour nous de devoir payer les SMS. Si les forfaits actuels démocratisent les SMS illimités, leur envoi à des destinataires venant d'autres pays est toujours surtaxé. BlackBerry tente de répondre à cette problématique grâce à son très connu BlackBerry Messenger (BBM) mais connaît de très nombreux problèmes (serveurs crashant constamment par exemple). De plus, l'autre très grande problématique d'aujourd'hui est le fait que ces services ne fonctionnent qu'avec une seule plateforme. Ainsi, un BBM ne peut-être utilisé qu'avec des utilisateurs de BlackBerry possédant un compte BBM. Apple décida de réaliser le même genre de service, appelé iMessage, mais se confronte au même problème : l'unicité de la plateforme supportée. C'est afin de répondre aux deux problématiques citées ci-dessus que notre projet débute.

2.2.2 Description du projet

Notre projet est donc simple et permet de répondre aux problèmes cités ci-dessus. Développer des applications mobiles et Web permettant l'envoi de messages utilisant la 3G. Ce système, multiplateforme, permet d'éviter les coûts d'envois relatifs aux opérateurs téléphoniques. En effet, si ces derniers font souvent payer les SMS, les données cellulaires 3G sont comprises dans les forfaits pour les Smartphones. Nous avions l'impression que quelques concurrents au service fonctionnant correctement, mais notre projet tendait au-delà de ce qu'ils proposaient. Si leur système propose l'envoi de messages comme le nôtre, ces derniers ne sont pas sauvegardés sur leurs serveurs. Cela leur pose alors deux problèmes principaux : - Ils ne peuvent proposer un service Web permettant la lecture des messages envoyés et reçus, ainsi que l'envoi de nouveaux messages. - Les messages sont stockés sur le téléphone des personnes utilisant le service uniquement. Si une personne change de téléphone, ils risquent alors de perdre les conversations existantes.

Le point central de notre service est notre serveur, gardant tous les messages (sauf s'ils sont supprimés par l'utilisateur bien entendu) permettant donc d'apporter une solution viable aux deux points expliqués ci-dessus.

Le sujet tait donc lanc : notre service devait permettre denvoyer des messages depuis les plateformes suivantes : - Apple (iPhone, iPod, iPad) - Android - Windows Phone Mobile - BlackBerry - Site web

Ces plateformes se synchronisent avec le serveur principal permettant de rcuprer et o mettre jour les informations modifies dun compte depuis telle ou telle plateforme. Mais si ces services que les concurrents ne possdent pas permettent de crer lcart, ils nous ont en ralit normment retard sur la date de sortie, crant des problmes que nous nenvisagions pas au premier abord. En effet, grce notre systme, un compte utilisateur peut-tre accd par plusieurs plateformes. Si un utilisateur possde un iPhone et un iPad par exemple, il doit pouvoir utiliser les deux sa convenance. Se pose alors le problme de la synchronisation ! En effet, si je nutilise pas mon iPad pendant quelques jours, mais activement lapplication sur mon tlphone, au moment du rallumage de liPad, il sera momentanment dsynchronis. Toute la difficult sera donc de rapatrier uniquement les bonnes informations provenant du serveur et de mettre jour liPad.

3 Un projet complet assurant un apprentissage continu

Le sujet est simple, mais nous avons cependant soulev un certain nombre de problmes en trs peu de temps. Nous allons maintenant discuter

3.1 Les problmes lis au dveloppement

3.1.1 La problmatique du dveloppement multiplateforme

3.1.2 Un apprentissage continu

3.1.3 Un cahier des charges changeant

3.2 Les problmes lis au management de lquipe

3.2.1 Une avanc difficile

3.2.2 Peu de connaissance en la matire

- Les problmes : o Cahier des Charges o Management o Engagement de lquipe o Concurrence - Les avantages o Un besoin indniabie o Un procd ultra rapide o Apprentissage complet

4 La gestion du temps et du projet

4.1 Le temps, notre pire ennemi

4.1.1 Un projet long a mener de front avec dautres

4.1.2 Lcart des concurrents

4.2 Continuer le projet aprs la fin

4.2.1 La dmotivation au sein de lquipe

4.2.2 Prs dun an sans release

4.3 Les outils mis en place

4.3.1 Les outils de gestion

4.3.2 Les outils de management

5 Conclusion