# 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 forcement 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 validé par une commission. La réalisation de ce projet doit être soutenue devant un jury de deux personnes dont le tuteur.

L’intérêt 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 également 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.

# Le commencement

## 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 amphi 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 étant facultatif, il ne donne lieu à aucune notation mais permet 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 école ou nous pouvons nous lancer dans un projet ou nous définissons notre cahier des charges. Je me suis donc mis à la recherche d’une idée originale, où je pouvais écrire une application iPhone, étant très intéressé par cela, mais ne trouvant jamais le temps pour le faire.

C’est en réalité 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 été séduit par l’idée, dont la description se trouve ci-dessous.

## Klaim

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 à 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 démesurés 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 âges, il est aberrant pour nous de devoir payer les SMS[[1]](#footnote-1). 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 aux même problème : l’unicité de la plateforme supportée.

C’est afin de répondre aux deux problématiques citées ci-dessus que notre projet débute.

* + Technologie
  + Multiplateforme

# Un projet complet assurant un apprentissage continu

* Les problèmes :
  + Cahier des Charges
  + Management
  + Engagement de l’équipe
  + Concurrence
* Les avantages
  + Un besoin indéniable
  + Un procédé ultra rapide
  + Apprentissage complet

# La gestion du temps et du projet

* Continuer le projet après la fin
* Les outils mis en place
* Le temps, notre pire ennemi

# Conclusion

1. SMS, abréviation de ‘Short Message System’, système permettant d’envoyer un message court sur le téléphone d’un destinataire. [↑](#footnote-ref-1)