

URBANIZE

urbanize.contact@gmail.com

1, rue de Kerampont
22300 — LANNION

Gestion de projet

Projet Calc-Road

Rédigé le 30 novembre par :

- Baptiste PRIEUR
- Sylvan LE DEUNFF

Acteurs du projet	3
Rappels de l'appel d'offre	3
L'entreprise Urbanize	3
Organisation de l'équipe	4
Rôles des membres de l'équipe	4
Outils utilisés par l'équipe	5
Planification	6
Gantt prévisionnel	6
Gantt effectif	6
Gestion du suivi client	7
Nous contacter	7

Acteurs du projet

Rappels de l'appel d'offre

La société G.L-Studio, représentée par M. Lolive et M. Moreau, souhaitait déléguer la conception, le développement et le déploiement du projet Calc-Road. Ils seront considérés comme les clients dans ce document. Le projet était de concevoir un simulateur routier ayant pour objectif d'apporter une vue d'ensemble des routes impactées par les usagers. Les décideurs pourront ainsi évaluer l'impact de la création de sections de roades supplémentaires sur les axes routiers.

Comme annoncé dans la réponse de l'appel d'offre, les tâches sur le lot simulation ont été initialement réparties telles que :

- la réalisation de l'IHM soit garantie par Alioune BA, Baptiste PRIEUR et Sylvan LE DEUNFF
- l'algorithme soit réalisé par Jonathan LIEVIN aidé par Sylvan LE DEUNFF
- la gestion des données soit prise en charge par Jonathan LIEVIN
- l'architecture globale du projet soit réalisée par toute l'équipe

La réalisation de l'application allait se faire sur quatre sprint. Le premier était l'occasion de présenter une interface utilisateur.

L'entreprise Urbanize

URBANIZE est une jeune entreprise française, basée à Lannion et créée en 2017 par 3 ingénieurs diplômés de l'ENSSAT. Suite à la forte croissance rencontrée cette année, nous avons pu nous permettre de recruter un nouveau collaborateur en Septembre. Nos collaborateurs sont issus d'une formation par alternance, ils ont donc tous une expérience quant à la gestion de projet, et un recul nécessaire pour sélectionner au mieux les technologies qui conviendront à vos attentes.

L'entreprise est spécialisée dans le développement de logiciels B2B axés sur la conception d'applications de transport et de gestion de flottes. Elle est forte de plusieurs expériences, en particulier dans le traitement de données. Nous avons par exemple eu l'occasion de collaborer avec la région Bretagne sur un projet visant à améliorer l'efficacité des transports publics.

Organisation de l'équipe

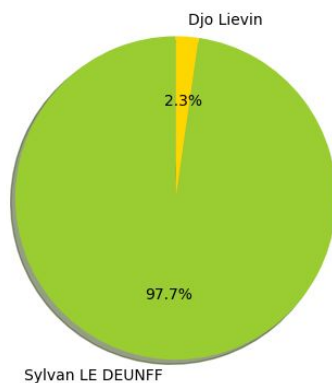
Rôles des membres de l'équipe

Comme énoncé lors de la planification suite à la réponse à appel d'offre, les membres de l'équipes se sont répartis des rôles selon le schéma suivant. Par ailleurs nous travaillons selon la méthodologie Scrum et chacun était Scrum Master à tour de rôle.

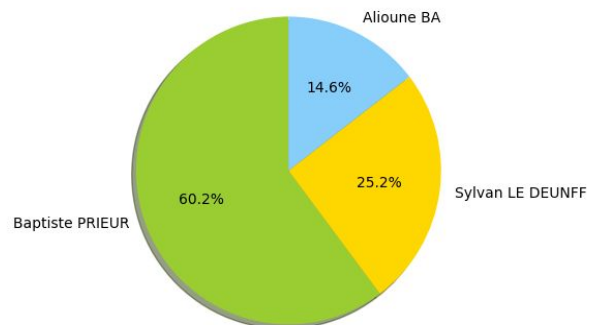
Interface (Frontend)	API (Backend)	Simulation (Librairie)
Baptiste PRIEUR (chef de projet) Alioune BA (soutiens)	Sylvan LE DEUNFF (chef de projet)	Jonathan LEVIN (chef de projet) Sylvan LE DEUNFF (soutiens)

Afin de distinguer plus en détail la contribution de chacun, nous avons fait une analyse basée sur les statistiques fournies par la plateforme Gitlab.

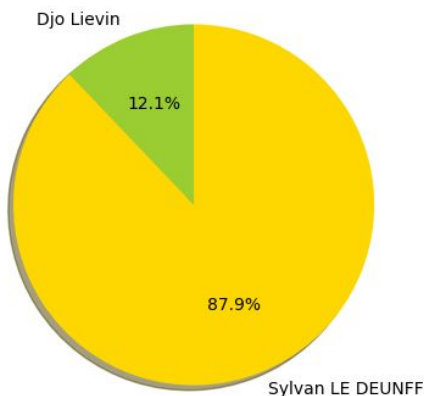
Les figures ci-dessous indiquent les contributions aux projets (en pourcentage de commits).



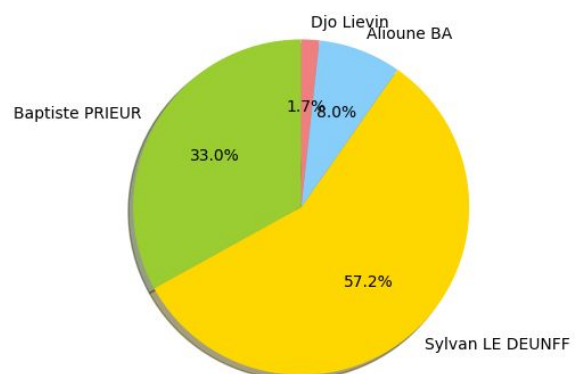
Contributions sur le backend



Contributions sur le frontend



Contributions sur la simulation



Contributions cumulées sur l'ensemble

Outils utilisés par l'équipe

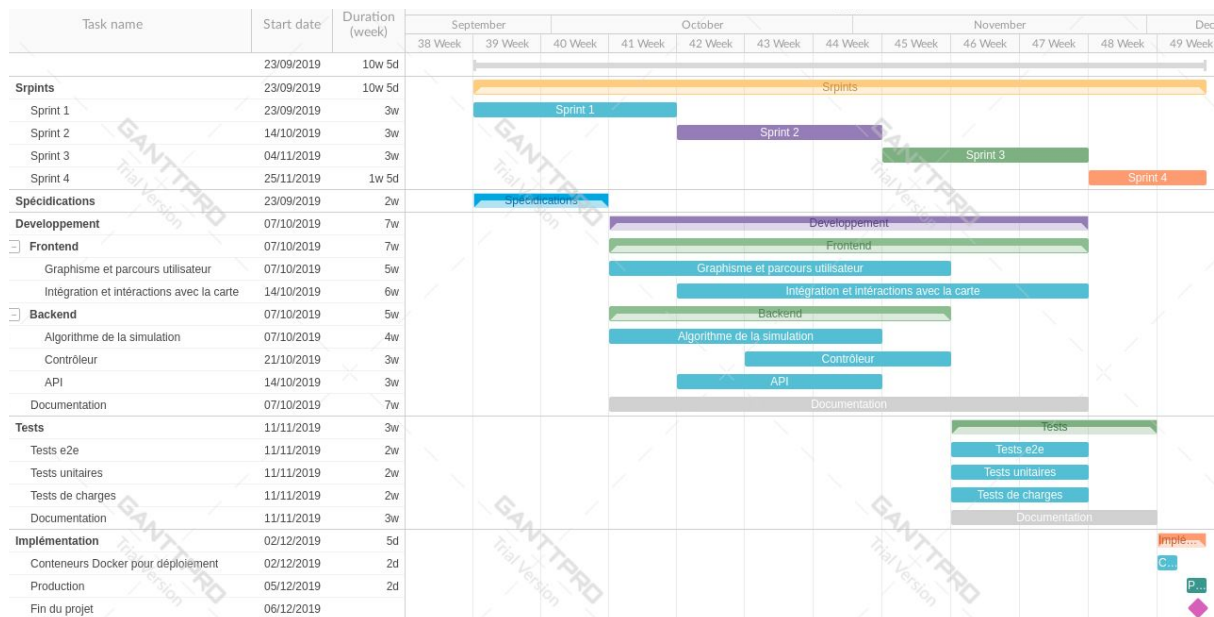
Pour mener à bien ce projet notre équipe s'est appuyé sur des moyens logiciels et matériels. Ils se répartissent en deux catégories décrites ci-dessous.

Pour mener à bien ce projet notre équipe s'est appuyé sur des moyens logiciels et matériels. Ils se répartissent en deux catégories décrites ci-dessous.

Développement	Organisation
Gitlab <i>Gestion des versions, déploiement continu</i>	
VScode <i>Environnement de développement</i> <i>Editeur de code</i>	Trello <i>Répartition des tâches à effectuer</i>
Serveur privé	Discord <i>Canal de discussion interne à l'équipe</i>
Insomnia <i>Client REST pour tester une API</i>	Google Drive <i>Partage, édition des documents</i>

Planification

Gantt prévisionnel



Gantt effectif



Pendant le sprint 2 lors de l'édition, nous avons accumulé un retard d'une semaine qui s'est répercuté sur les sprints suivants, impactant le développement de certaines fonctionnalités. Elles seront donc à ajouter ultérieurement si nécessaire.

Gestion du suivi client

Lors du développement de ce projet, notre équipe a travaillé en mode agile selon la méthode Scrum. Nous avons choisi de découper le projet en 4 sprints dont les jalons sont décrits sur la timeline ci-dessous. A chaque fin de sprint, un rendez-vous était organisé avec le client afin de lui proposer une démonstration, discuter des résultats obtenus et planifier les tâches à effectuer lors du prochain sprint. Chacune de ces réunions faisait l'objet d'un compte rendu rappelant au client les points évoqués, et servant de base aux corrections à apporter à l'application.

Planning des réunions, et dates de rendu des livrables.



Les prises de rendez-vous étaient évoqués oralement lors des réunions. Chaque rendez-vous était ensuite confirmé par mail dans les jours le précédant.

Nous contacter

Pour toute question technique ou concernant la suite du projet, l'équipe Urbanize se tient à votre disposition.

- Vous pouvez nous **contacter par email** à l'adresse : urbanize.contact@gmail.com
- N'hésitez pas également à prendre rendez-vous pour une **réunion** par email, si le besoin d'échanger de vive voix se fait ressentir.