


# PROJET GOGNYAR

RAPPORT DE GESTION DE PROJET

Le Bot Clément  
Théo  
Fabien Le Chevanton  
Simon Le Fur  
Louis Assié  
Baptiste

## Sommaire

Introduction.....	2
1 - PRÉSENTATION .....	2
A - Naissance du Projet.....	2
B - Mise en Contexte.....	2
C - Cahier des charges.....	3
1 - Caractéristiques.....	3
1.1 - L'application web .....	3
1.2 - Une base connectée.....	3
1.3 - Objets connectés.....	3
1.3.1 - Mangeoire.....	4
2 - Contraintes.....	4
3 - Diagrammes.....	4
3.1 - Diagramme Bête à cornes .....	4
3.2 - Diagrammes Pieuvre.....	5
2 - ORGANISATION.....	6
A - Acteurs du Projet.....	6
3 - CONCLUSION.....	7



Ce document a pour objectif de présenter la partie Gestion du Projet GOGNYAR relatif à l'Unité d'Enseignement libre, FAB LAB.

## **Introduction:**

Pour cette UE Libre nous avons eu pour objectifs de former un groupe de travail, réunis autour d'un projet commun. De s'organiser en fonction des compétences de chacun, pour mener notre projet vers la direction souhaité. Apprendre de nouvelles techniques, technologies, et langages allait être évidemment nécessaire.

Les séances réservées pour le projets étaient réparties sur 12 semaines.

## **1 - PRÉSENTATION**

### **A - Naissance du projet**

Nous voulions à la base permettre des interactions avec nos animaux domestiques lorsque nous sommes absent de chez nous. Nous nous sommes tout d'abord penché sur les différents besoins quotidiens de nos compagnons (Nourriture, sorties, divertissements, besoins naturels, interaction à distance, etc ...). Nous avons également jugé utile que tous les paramètres de nos créations soient administrables n'importe où dans le monde.

### **B - Mise en contexte**

les objets connectés pour animaux sont déjà très présents sur le marché. Cependant ils restent bien souvent coûteux. Le Projet GOGNYAR propose un ensemble d'objets connectés pour animaux avec pour seule limite l'imagination. En effet Le Projet, propose une plateforme connectée sur laquelle il est possible d'ajouter différents modules pour animaux, et par la suite de les contrôler et administrer via une interface web.

## C - Cahier des charges

Présentation des fonctionnalités et contraintes de GOGN4AR.

### 1 - Caractéristiques:

GOGN4AR se caractérise par un ensemble d'objets, pour animaux, interconnectés, autour d'une base qui est elle-même connectée à un serveur web.

Pour le début du Projet l'objectif était de mettre en place l'application web et ses composantes, pour ensuite faire le lien avec notre base, et enfin terminer par la conception d'une mangeoire, connectée elle aussi.

#### 11 - L'application web:

L'application web est la partie qui s'adresse réellement à l'utilisateur. Celui-ci peut administrer tous les objets qu'il a connectés à sa base. Il peut aussi, se tenir informé de l'état de son animal, par le biais de différentes informations recueillies et renvoyées à l'utilisateur.

#### 12 - Une base connectée:

La base a pour vocation de faire le lien entre les objets connectés, et l'utilisateur à travers l'interface web.

Elle doit pouvoir recueillir des informations, sur les différents objets connectés, mais aussi enregistrer des données nécessaires telles que l'identification, du ou des animaux, ou par exemple la portion de nourriture à servir etc...

#### 13 - Objets connectés:

Les différents objets s'axent autour de la base, ils sont comme des modules pour celle-ci.

On peut en ajouter autant que l'on souhaite et donc concevoir nos propres modules. La seule limite étant l'imagination.

### 13.1 - Mangeoire:

Comme premier objet, nous avons réfléchis à une mangeoire.

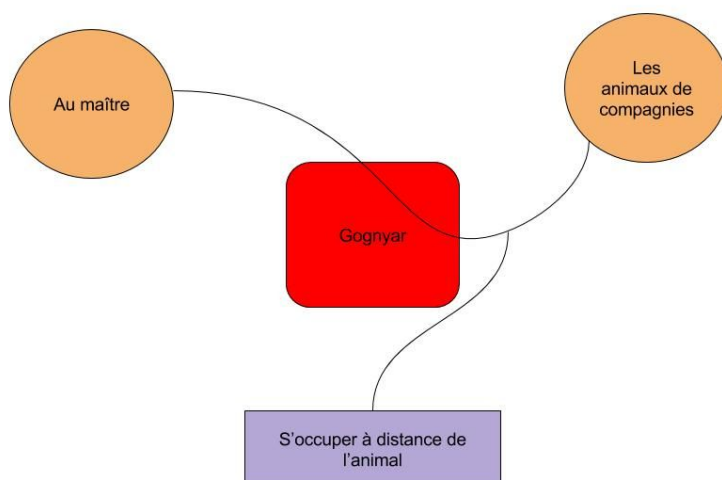
L'objectifs de ce module, est de délivrer un certaine dose de nourriture, à une ou plusieurs heures précise, tout ceci choisis par le Maître. La mangeoire doit aussi être individuel, une identification correcte est donc nécessaire pour permettre l'accès à la nourriture.

### 2 - Contraintes:

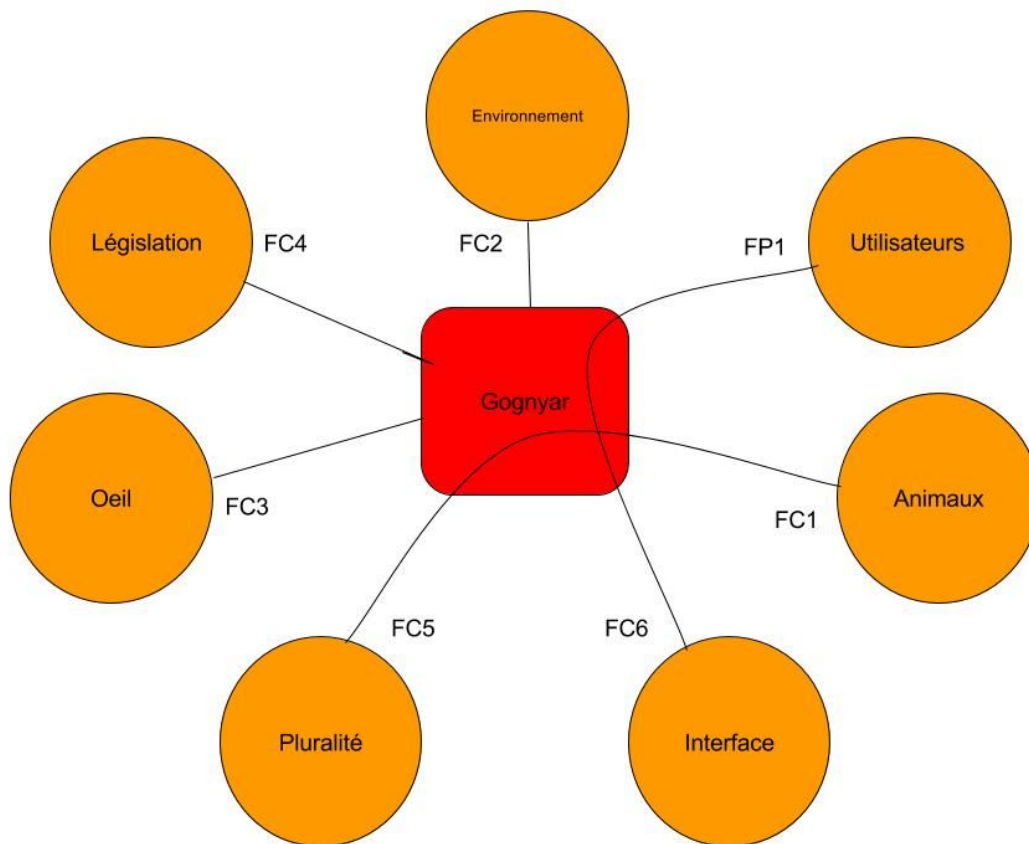
Il est nécessaire de prendre en compte l'éventuel pluralité, les différentes corpulence, et type d'animaux que peut posséder l'utilisateur, dans la conception des différents objets connectés/modules.

### 3 - Diagrammes:

#### 3.1 - Diagramme bête à cornes:



### 3.2 - Diagramme Pieuvre:



FP1: S'occuper de mes animaux quand je suis absent

FC1: S'adapter à toutes les espèces d'animaux

FC2: Respecter l'environnement

FC3: Être esthétique

FC4: Respecter les lois et réglementations

FC5: Quelque soit soit le nombre d'animaux (pluralité)

FC6: Interface utilisateur

## 2 - ORGANISATION

### A- Acteurs du projet

Tous issus de la filière Informatique nous sommes en L2 et donc tous plus ou moins à l'aise avec différentes notions informatiques.

**Clément LE BOT** : Quelques connaissances avec arduino, il devait donc s'intéresser au fonctionnement de la mangeoire, et à la tenue des comptes rendus de séances.

**Baptiste ROGEON** : Ayant lui aussi déjà utilisé arduino auparavant, il devait travailler avec Clément, et aussi établir, en plus, une liste des Produits nécessaires à la réalisation du Projet.

**Fabien LE CHEVANTON** : Grâce à ses connaissances de RaspBerry, il devait s'intéresser à la liaison entre raspberry et l'interface web.

**Louis ASSIE** : Il devait travailler avec Fabien dans la réalisation de l'interface web, puis sur le rendu technique du rapport.

**Théo TROALEN** : Engagé tout d'abord dans la modélisation graphique des différentes composantes de GOGNYAR, il a par la suite travaillé sur arduino, et la vidéo de présentation du Projet.

**Simon LE FUR** : Il a travaillé en duo avec Théo, et s'est ensuite occupé de la gestion de Projet.

### 3 - CONCLUSION

Le Projet GOGNYAR, nous a permis de réaliser un projet de nos choix, en groupe. Le groupe étant uniquement composé d'étudiants issus de la filière informatique, nous avons dû faire face certaines contraintes tel que l'électronique. Cependant cela nous a permis d'élargir nos connaissances, et d'acquérir de nouvelles compétences. Nous nous sommes tous aussi, plus ou moins aguerris au travail de groupe,

Nous avons aussi fait preuve de rigueur avec la réalisation d'un cahier des charges, la tenu de nos comptes rendus de séances, mais aussi l'élaboration d'un document technique, et de gestion de projet.

Ce projet a donc été une expérience enrichissante tant au niveau humain, qu'au niveau intellectuel.