

Année 2018/2019



Nous sommes Travler une start up créée par des étudiants en DUT MMI (Métiers du Multimédia et de l'Internet). Nous vous proposons des visites originales et interactives.



Noémie Gerinte
Romain Laze
Hélène Lytras
Emilio Tarabusi
Valentin Trinty



Projet tutoré

SOMMAIRE

1. Introduction	2
2. Business modèle	
Quel est le produit ou le service que nous souhaitons proposer ?	3
Quels sont les avantages de notre produit par rapport aux concurrents ?	3
Qui sont nos clients et comment allons-nous les toucher ?	3
Quels moyens devons-nous mettre en œuvre pour créer notre site web ?	4
Quelles sont les principales dépenses et recettes générées par notre activité ?	4
3. Présentation des résultats du projet	
Argumentation des choix finaux	
Romain, le vidéaste de l'équipe	5
Emilio, le graphiste de Travler	7
Hélène, la développeuse du site	10
Valentin, le développeur Front-end	13
Noémie, la communicante du projet	15
Dimensionnement réseau	17
Php, création de sites	18
Base de données	19
4. Gestion de projet	
Planning	20
Carnet de Sprint	21
Communication interne	21
Comités de pilotage	22
5. Bilans personnels	
Hélène	24
Emilio	25
Romain	26
Valentin	27
Noémie	28
6. Conclusion	29
7. Glossaire	30
8. Webographie	32
9. Annexes	33
10. Pitch doc en anglais	34



Introduction

Selon le programme pédagogique national du DUT Métiers du Multimédia et de l'Internet, le projet tutoré permet "d'expérimenter la mise en oeuvre d'un groupe de travail ainsi que le pilotage d'un projet avec notamment l'utilisation d'outils méthodologiques spécifiques (budget, planning, comptes rendus de réunions...)."

Nous sommes Travler, une start-up qui offre aux utilisateurs la découverte de différents lieux selon des thématiques qui leur plaisent, les visiteurs s'immergent dans l'ambiance du site de la visite.

Nous sommes étudiants en deuxième année de DUT Métiers du Multimédia et de l'Internet à Champs-sur-Marne. Nous sommes cinq jeunes créatifs et motivés, tous passionnés par le voyage et la culture. Ce projet, nous l'avons réalisé sur plusieurs mois. Nous avons allié nos compétences en Graphisme, en Audiovisuel, en Développement et en Communication afin de donner vie à notre projet.

Après avoir réalisé un sondage en début d'année, nous nous sommes rendus compte que beaucoup aimeraient découvrir les grandes villes différemment et se détourner du tourisme traditionnel.

Travler a donc décidé d'innover et de proposer une nouvelle vision des métropoles.

En tant que start up française, il nous a semblé évident de commencer par Paris, la troisième capitale la plus visitée au monde. Le Street art est un sujet qui plaît, chacun peut sortir, lever les yeux et observer de jolies oeuvres de rue.

Bien sûr, l'art urbain est éphémère et se renouvelle sans cesse. Le but de notre site est donc non pas de montrer directement les oeuvres à contempler mais plutôt d'indiquer les quartiers les plus à même d'accueillir le Street art. Les oeuvres exposées sur notre site donnent un aperçu de ce que les visiteurs pourront y trouver de façon à les attirer. Travler les invite donc à se rendre directement sur place afin de s'en imprégner. Il leur propose de les guider grâce à une fonctionnalité qui localise les lieux où se concentre l'art de rue.

Lien vers notre site web : <http://travler-company.com/index.html#>



Présentation du business model

Quel est le produit ou le service que nous souhaitons proposer ?

Nous proposons aux utilisateurs des visites selon des thèmes. Notre start up a créé un site vitrine de notre agence dans lequel nous offrons au visiteur la possibilité de connaître notre équipe, de nous contacter, de voir à travers une carte du monde les visites que nous proposons.



En cliquant sur une visite (point bleu), l'utilisateur est dirigé vers un autre site. S'il clique sur Paris, Street art, le site du Street art s'ouvre et la visite peut commencer. L'utilisateur n'est pas obligé de passer par le site vitrine pour accéder aux visites. Il peut saisir dans sa barre de recherche : visite street art et tomber sur le site de la visite de Street art.

Quels sont les avantages de notre produit par rapport aux concurrents ?

Notre site propose des visites originales, de nombreux sites internet permettent aux voyageurs d'organiser leurs voyages en se focalisant sur les prix des transports (train, avion), sur les prix des hôtels en fonction de la destination souhaitée. Les sites en question sont souvent des comparateurs, ils proposent des biens et non des services. A l'inverse, notre site propose une visite de différents lieux, oeuvres, monuments dans une grande ville selon un thème. Nous proposons des visites agencées sous la forme d'histoires, au design singulier. (IMAGE)

Qui sont nos clients potentiels et comment allons-nous les toucher ?

Nous avons comme cible principale les touristes étrangers et français. Nous ne visons pas une catégorie de personnes en particulier. Notre site est ouvert aux personnes utilisant Internet qui sont intéressées par des visites originales.

Nos thématiques sont précises et détaillées afin d'attirer le plus grand nombre de personnes possibles.

Nous ciblons aussi les offices de tourisme, les mairies intéressés par les visites que nous proposons et qui souhaiteraient avoir de la visibilité et promouvoir leurs villes.

Quels moyens devons-nous mettre en œuvre pour créer notre site web ?

Pour créer notre site web, nous avons besoin d'un graphiste, d'un développeur front, d'un développeur back, d'un vidéaste et d'un communicant.

Nous rencontrons parfois des difficultés lors de la réalisation d'une tâche, nous avons donc la possibilité de demander de l'aide à des professionnels (professeurs de l'IUT).

Nous devons nous renseigner sur les visites qui intéressent notre communauté, nous choisissons les endroits les plus appropriés, pour cela il est essentiel de réaliser des sondages, de nous rendre, sur place afin de sélectionner les lieux, de les prendre en photo, de les filmer. Nous avons besoin de matériel que nous pouvons emprunter à l'IUT.

Nous devons alimenter nos réseaux sociaux (Facebook et Instagram) afin d'accroître notre visibilité, mais aussi de tenir informée notre communauté des nouveautés et de l'avancée de notre projet.

Quelles sont les principales dépenses et recettes générées par notre activité ?

Notre business model se base sur la gratuité de notre site et de nos services, c'est à dire que les visiteurs ont accès au site sans avoir besoin de payer. Les premières visites que nous proposons (Street art et Cinéma) sont pensées et réalisées par notre agence.

Dans le futur, nous souhaitons que les investisseurs et partenaires deviennent notre source de revenus. Dans notre cas, ce seront les mairies et les offices de tourisme. Ils décident des visites qu'ils souhaitent proposer au sein de leur ville, puis, nous les créons, elles seront ensuite disponibles sur notre site web.

Par exemple : la mairie de Strasbourg peut investir dans notre projet : nous payer afin que nous réalisons une visite de leur ville selon un thème tel que les lieux les plus fréquentés par les cigognes à Strasbourg. Cela augmenterait le tourisme de la ville et la visibilité de notre site.

Pour résumer nous commençons par effectuer des visites selon nos propres initiatives et, plus tard, nous réaliserons des visites seulement sur demande.

Pour créer notre site, nous devons payer un hébergeur.

Pour le moment, il s'agit de notre seule dépense, cependant lorsque nous aurons des clients, nous ne serons plus étudiants et aurons donc besoin de louer ou acheter du matériel (caméra, appareil photo).



Présentation des résultats du projet

Argumentation des choix finaux

Il reste désormais quelques jours avant la fin de ce projet. Chacun a réalisé des tâches.

Romain, le vidéaste de l'équipe a réalisé quatre vidéos. Il a aussi assisté les développeurs pour la création de notre site vitrine.

La première est une courte vidéo (1 min) qui a obtenu 285 vues, elle a été publiée le 16 octobre 2018 sur Facebook. Il s'agit d'une sorte de Teaser dans lequel nous pouvons voir une succession de plans de Street art qui a pour but de donner envie aux visiteurs de rejoindre nos réseaux sociaux, elle constitue un avant-goût de notre site web.



La deuxième vidéo est une vidéo d'animation qui a pour but de souhaiter un Joyeux Noël à notre communauté. Elle a été publiée sur Facebook et Instagram le 25 décembre 2018, sur Facebook elle a obtenu 54 vues et sur Instagram, 38 vues.



La troisième vidéo est une interview de Bertrand Bellon publiée le 29 décembre 2018 sur Facebook, elle a été vue 178 fois.

Voici le texte accompagnant la publication :

"La chance nous a souri en nous baladant rue du Retrait dans le 20ème arrondissement de Paris, notre chemin a croisé celui de l'artiste peintre Bertrand Bellon.

Président de l'Association "Le Ratriat" et membre de l'Association Ateliers de Ménilmontant, il nous a raconté l'histoire de cette rue embellie par de nombreuses fresques réalisées par des artistes graffeurs.

Il a volontier répondu à nos questions à travers une interview riche en informations."



Enfin, la dernière vidéo sera publiée mardi 26 mars 2019 sur notre page Facebook.

A travers cette vidéo, nous voulons diffuser l'image de notre marque : l'inventivité de notre site. Nous ne proposons pas de simples visites de Paris, nous souhaitons que l'utilisateur soit intrigué par notre concept, qu'il en parle à son entourage.



Pour ce faire, nous proposons aux utilisateurs une courte vidéo explicative et informative. Notre vidéo est découpée en deux parties tout comme notre affiche :

- La première partie correspond à une visite classique de Paris, les monuments principaux comme la Tour Eiffel, le musée d'Orsay, l'Arc de Triomphe, la vie parisienne en général. La musique que nous avons choisie est une chanson d'Edith Piaf : Paris 1949. Romain a calé la musique sur les plans de Paris. Il s'agit d'une musique française, traditionnelle suit les plans de Paris de la première moitié de la vidéo.
- La seconde partie correspond à une visite de Paris à travers les œuvres de Street Art. La vidéo est animée grâce à des textes, des changements de plans, une différence de rythme selon les plans. Far Out, world apart.

L'ambiance des deux parties de notre vidéo est différente, pour Paris en général nous mettons en avant la culture.

Pour le Street art, nous souhaitons transmettre une ambiance joyeuse, dynamique et attractive.

Vous pouvez consulter ces vidéos sur notre page Facebook :

<https://www.facebook.com/Travler.Company>



Romain a utilisé ses compétences afin de réaliser de superbes vidéos qui seront visibles sur notre site web. Une vidéo est très appréciée sur les réseaux sociaux. Notre communauté est plus attirée par une vidéo qu'un simple texte. Il les a réalisées grâce à la caméra de l'IUT puis les a montées sur Première Pro et After Effects.

Emilio, le graphiste de Travler a créé plusieurs visuels.

Il a commencé par le logo de notre start-up, il a élaboré plusieurs croquis à la main puis les a dessinés sur Photoshop et Illustrator.



Version 1
Version finale



Version 2



Version 3

avec le nom de notre équipe Changements de couleurs

Emilio a représenté un pointeur que l'on perçoit souvent sur les cartes. Il a ensuite inséré la carte du monde à l'intérieur. Les couleurs ont changé plusieurs fois. Emilio nous a montré la deuxième version du logo, nous lui avons suggéré de changer les couleurs qui ne nous semblaient pas assez modernes et vives. Nous avons finalement choisi des couleurs plus "flashies" :



Notre charte graphique est composée de ces deux couleurs principales.

Ensuite, Emilio a réalisé deux logos pour le site de la visite Street art :



Pour cela, il a utilisé des brushes sur Photoshop. Il leur a donné un aspect semblable aux taches qu'aurait pu faire le spray des bombes de peintures.





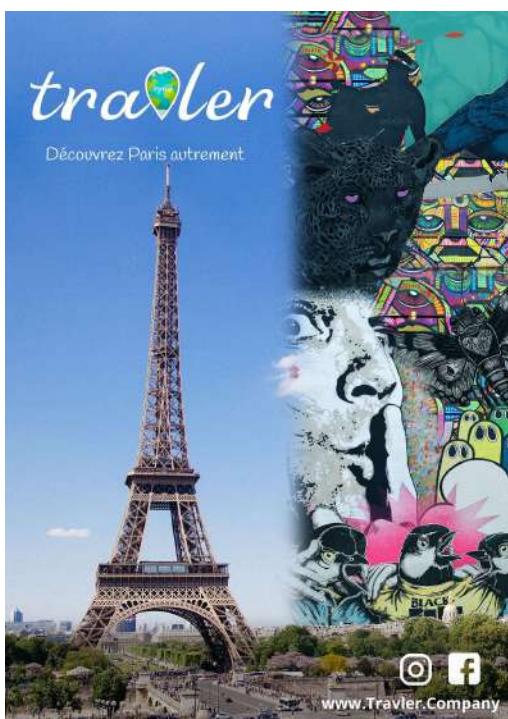
Pour Noël, il a changé le logo habituel pour le transformer et l'accorder à l'ambiance festive. Il a changé le bleu et le vert pour du doré et du blanc (les couleurs emblématiques de Noël). Il a dessiné sur Photoshop un bonnet de Père Noël qu'il a posé au dessus de logo. Enfin, il a rajouté de la neige tout autour. Nous avons changé le logo du mois de décembre sur nos réseaux sociaux pour celui-ci.



Emilio a aussi créé une bannière pour notre page Facebook. Il a représenté l'équipe Travler en ne colorant que leurs cheveux, sourcils et yeux. En arrière-plan, il a choisi une illustration de planisphère.



Pour notre site de la visite du Street art, Emilio a inséré les photographies des oeuvres de cette manière. Il a utilisé un outil sur Photoshop afin de leur donner cet effet (graffiti).



En cours de Stratégie de Communication, nous devons créer une affiche, voici celle que notre équipe (et surtout Emilio) a produite à l'aide de Photoshop.



Carte de la page d'accueil

Enfin, il a réalisé la carte sur la page d'accueil de notre site vitrine. Pour cela, il a appris les bases de GeoJSON.

Il pensait pouvoir la réaliser avec du JS, mais les png n'auraient pas permis le zoom, le déplacement, et le hover se serait étendu à la zone transparente des pays.

Le visiteur peut cliquer sur les pays colorés (visites disponibles), les visites proposées dans ce pays sont visibles, il lui suffit ensuite de cliquer sur "voir la visite" pour être redirigé vers la visite du Street art par exemple.

Hélène est la développeuse de notre site.

Avec Valentin et Romain ils ont développé la totalité de nos deux sites web à l'aide du langage HTML et du code Javascript.

Ils ont utilisé Git Hub afin de travailler ensemble sur un même code.

Le site vitrine comprend plusieurs rubriques : Accueil, Start up et connexion.

La page d'accueil met en avant notre slogan, ainsi que le fondement de notre projet : Des lieux incontournables, des visites originales dans le monde entier et une expérience unique.

Sur cette page d'accueil, nous retrouvons aussi la carte développée par Emilio.



Accueil

Sous la carte, les vidéos réalisées par Romain défilent, le visiteur peut cliquer sur une vidéo et la regarder.



Le footer présent sur toutes les pages du site vitrine permet de nous contacter sur nos réseaux sociaux ou par mail. Il permet aussi de se connecter.

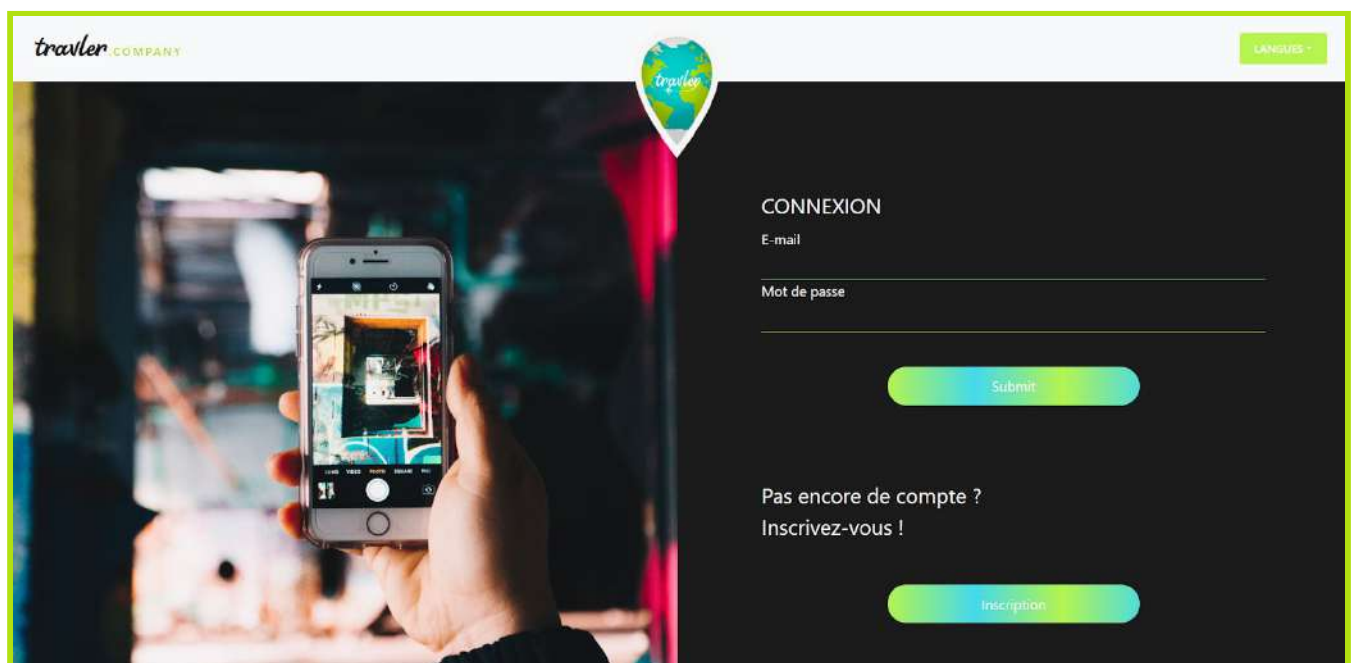


Footer

La page connexion permet à ceux qui veulent se connecter d'avoir la possibilité de commenter et de mettre en favoris des parcours.

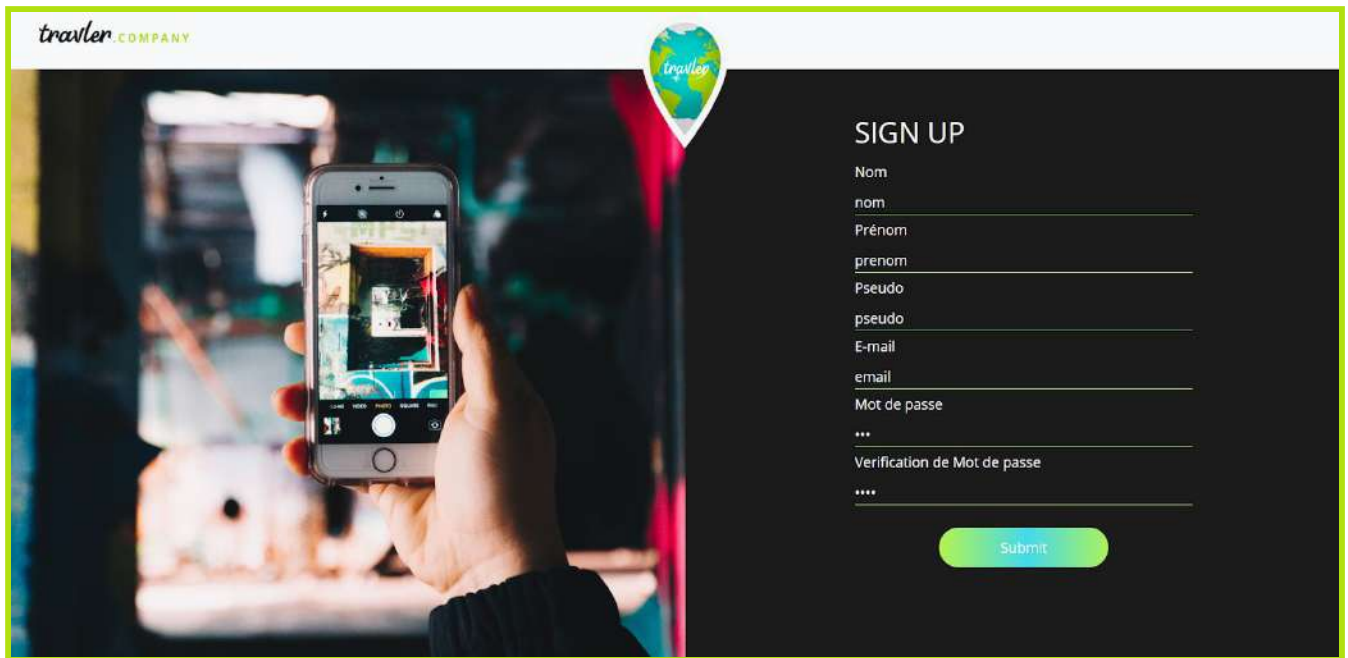
Si l'utilisateur n'est pas connecté, un pop-up s'affiche pour se connecter ou s'inscrire. S'il choisit de s'inscrire, il est redirigé sur la page d'inscription. S'il a déjà un compte et souhaite se connecter il lui suffit de remplir son identifiant et son mot de passe.

Pour réaliser cette page, Hélène et Valentin ont utilisé leurs cours de bases de données ainsi que le langage php.



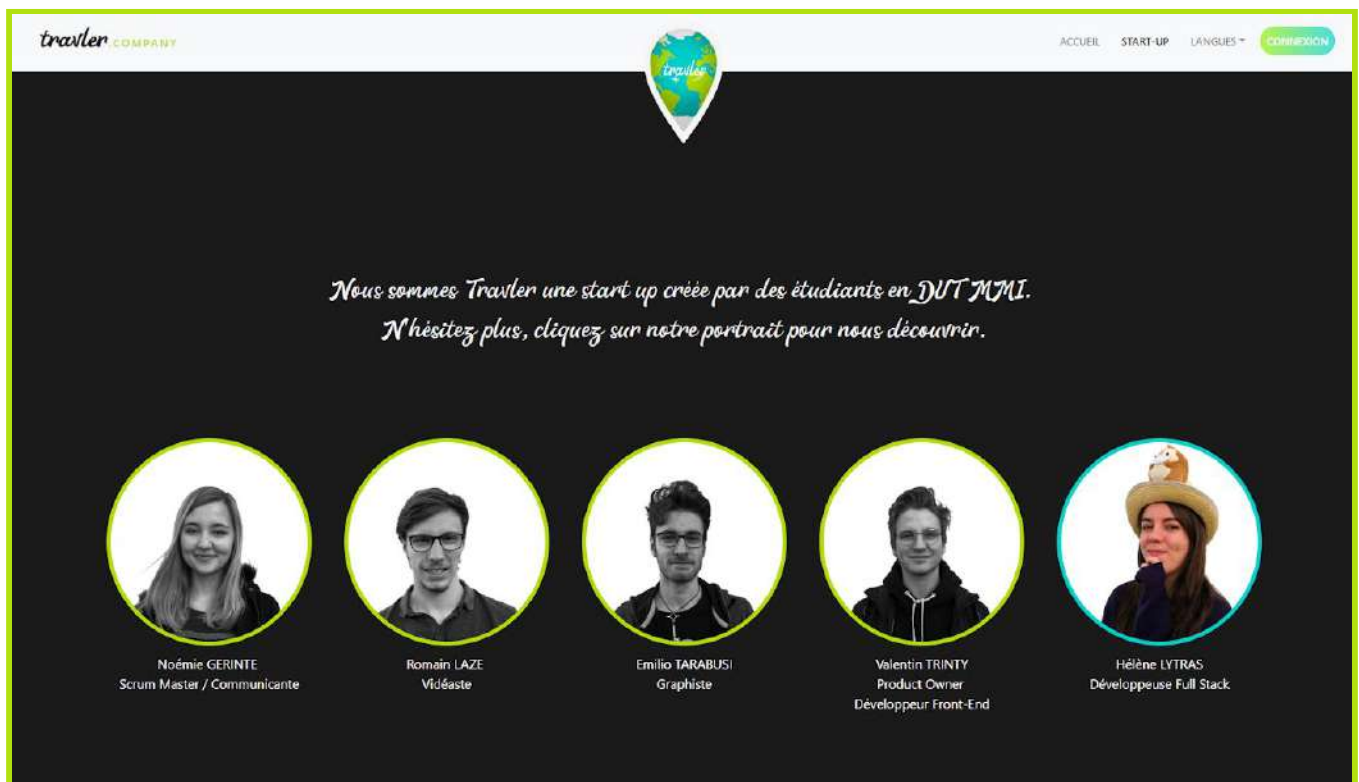
Page Connexion





Page Inscription

La page Start-up présente notre équipe. En passant le curseur sur l'une des photo en noir et blanc, la photographie change pour devenir plus fun et en couleurs. (exemple avec Hélène).



Page start-up





Pas uniquement développeuse, Hélène est aussi graphiste, en effet, c'est elle qui a créé les maquettes du site à l'aide de Photoshop. Les développeurs s'en sont inspirés pour la conception du site vitrine. Voir ci-dessous.

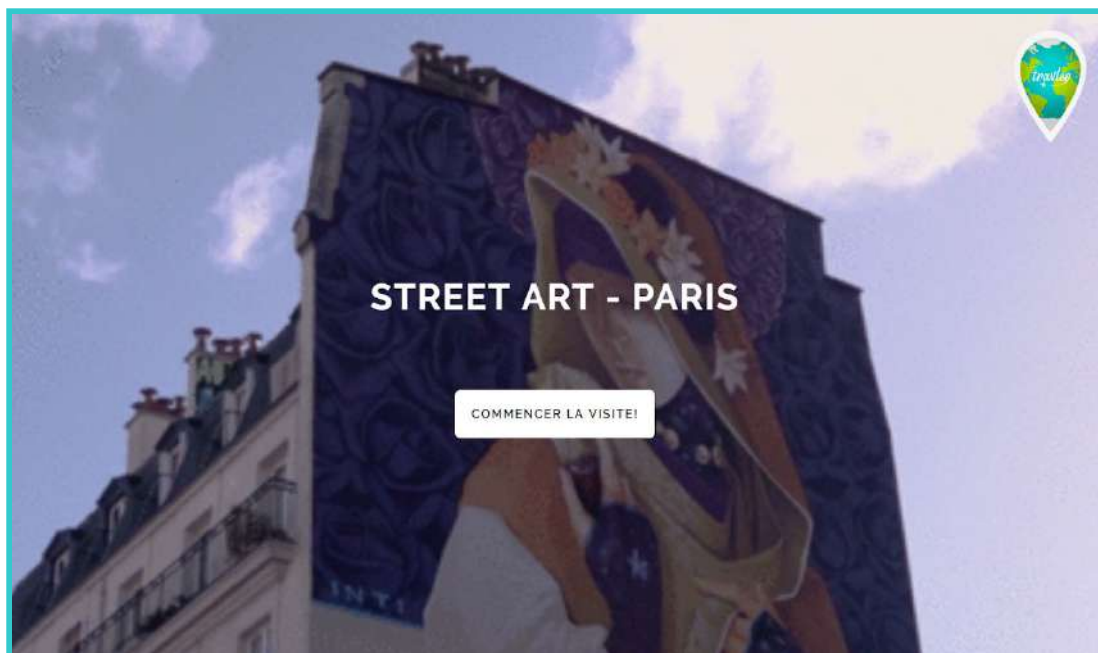
Enfin, Hélène nous a aussi accompagnés à Paris. Elle m'a aidée pour le rendu à chaque Sprint du document projet, elle s'est intéressée à l'avancée de tout le projet.

Valentin, le développeur Front-end.

Tout comme Hélène, Valentin a développé les sites web. (Voir les captures d'écrans du site web). Avec Hélène et Romain, il a aussi développé le site de visite Street art. Ils ont utilisé HTML, CSS et un peu de Javascript.

Ce site est divisé en 4 chapitres, chaque chapitre représente un quartier dans lequel nous sommes allés.

Lorsque l'utilisateur clique sur la visite Street art, une petite vidéo apparaît avec différents plans de Street art. Il peut ensuite cliquer sur "Commencer la visite".





Des photographies de différentes oeuvres sont insérées dans la page. Emilio leur a donné leur effet. Emilio et moi avons créés les petites histoires accompagnant chacune des illustrations.

Je me suis surtout chargée (Noémie) de la gestion des réseaux sociaux et des documents, rapports à rendre.

En septembre, j'ai réfléchi aux différents moyens qui nous permettraient d'avoir plus de visibilité. J'ai donc créé un compte Facebook et Instagram.

Sur Instagram, j'essaie de poster au moins une fois par semaine une photo que nous avons prise lors de nos journées découvertes de Paris, elles sont toutes agrémentées d'une courte phrase.

Instagram : <https://www.instagram.com/travler.company/?hl=fr>

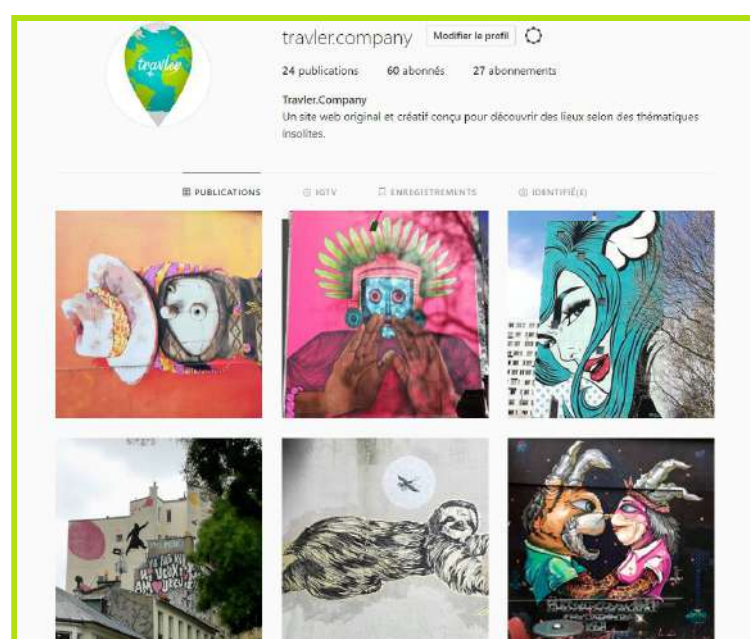


Exemple de publication, nous avons eu un grand nombre de j'Aime (48) par rapport aux précédentes publications.

Afin d'augmenter notre visibilité, j'ajoute des hashtags à chacune de nos publications.

Par exemple :

#streetart #voyage #travel
#arturbain #web #Paris



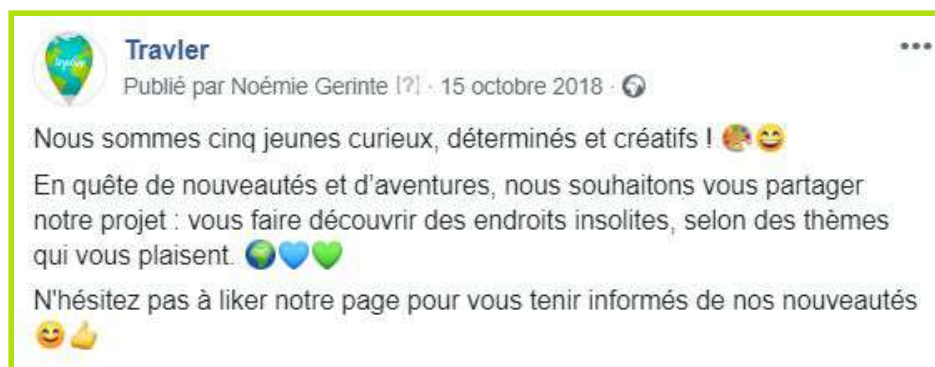
Voici 6 de nos 24 publications.

J'ai légèrement modifié la plupart des photographies en ajustant la luminosité, la saturation ...

Sur Instagram, la plupart de nos abonnés sont des personnes que nous ne connaissons pas, ils sont pour la plupart intéressés par l'art urbain, les voyages, le multimédia.



Sur Facebook, nos abonnés sont principalement des proches (amis, famille, camarades de l'IUT), je poste les vidéos réalisées par Romain, les illustrations d'Emilio, de courts textes tenant informée notre communauté de l'avancée du projet, des photographies d'oeuvres de Street art.



Premier post sur Facebook de présentation de notre start up.

Ensuite, je me suis beaucoup occupée de la gestion du projet : des plannings, des rendus comme le carnet de Sprint, de l'analyse stratégique et opérationnelle. J'ai veillé à ce que tous les documents soient rendus à temps, en envoyant des messages sur notre groupe Messenger, en le leur rappelant à l'IUT, en leur envoyant des messages personnels.

Malgré le peu de réactivité à laquelle j'ai parfois été confrontée, je ne me suis pas découragée et ai continué d'insister auprès de l'équipe afin que l'on rende le travail à temps.

J'ai rédigé le devoir sur les valeurs à rendre à Mme Niel début janvier 2019. (8 pages)

	Valeurs	Contre-valeurs
Hélène	Bonheur, Humour, Santé	Trahison, Injustice, Échec
Noémie	Respect, Famille, Justice	Solitude, Stresse, Trahison
Romain	Évoluer, Respect, Humour	Culpabilité, Conflit, Trahison
Valentin	Sécurité matérielle et financière, Savoir, Liberté	Conformisme, Inutilité, Manque de confiance
Emilio	Évoluer, Aventure, Plaisir intellectuel	Stresse, Conformisme, Trahison

Pour le Bilan de la communication dans et par le groupe tout au long de l'année, j'ai rédigé puis envoyé un questionnaire à chaque membre du groupe leur demandant d'y répondre consciencieusement et de développer au maximum leurs réponses. Le questionnaire comprend quinze questions organisées selon six axes. J'ai organisé les réponses de chacun dans le document (10 pages).

Enfin, c'est moi qui ai rédigé ce rapport.

Dimensionnement réseau

Tout d'abord, nous avons décidé d'utiliser un serveur virtuel et nous avons ensuite trouvé notre nom de domaine : travler-company.com.

Un hébergement web et le nom de domaine était disponible sur le site 1&1. Nous avons donc décidé de choisir cet hébergeur.

Pour définir la bande passante dont nous aurons besoin pour l'utilisation de notre site, il faudra au préalable estimer nos besoins.

Notre projet est un site internet, il sera donc utilisable sur ordinateur ainsi que sur téléphone.

Nous avons alors estimé le poids de nos pages, le nombre de visiteurs par jour, le nombre de pages vues par jour:

- Le poids de chaque page : Moyen (2 Mo).
- Le nombre de visiteurs / jour : 500 visiteurs maximum en s'aidant de l'étude de marché de notre clientèle initiale.
- Le nombre de pages vues / jour : 2 pages vues par jour. (Le site vitrine et le site sur le Street Art).

Nous avons visité un site (<https://www.binghost.com>) qui donne une estimation de la capacité nécessaire de la bande passante pour notre site à partir des données ci-dessus. Le site estime donc une capacité de 129 Go par mois de trafic et 792 kbps de bande passante pendant les heures de pointe.

Pour les bases de données, nous avons estimé 3 bases de données.

L'hébergeur 1&1 nous propose 250 Go d'espace web, 100 bases de données, 100 boîtes email et 1 nom de domaine, ce qui nous convient parfaitement.

Cet hébergeur offre aussi 100 boîtes mails ce qui pourrait nous être utile dans le futur.

Après avoir acheté notre hébergement et nom de domain chez 1&1, nous avons utilisé le logiciel Filezilla pour envoyer nos fichiers par FTP (File Transfer Protocole). L'hébergeur nous fournira les données nécessaires pour se connecter, pour envoyer les fichiers sur le Web.

En ce qui concerne les bases de données, nous ne savons pas encore si 1&1 permet de les modifier localement ou si nous serons obligé d'utiliser un autre service comme WAMP ou Laragon pour ensuite les envoyer en FTP sur l'hébergeur.

Pour tout ce qui est vidéo, nous avons décidé d'utiliser youtube pour l'instant. Nous pouvons à la fois être présent sur les réseaux sociaux et publier des vidéos sur le site



sans alourdir le poids du site en lui même. De cette manière nous n'avons pas à nous préoccuper du stockages des vidéos.

De plus, la confidentialité des clients est importante pour notre agence. Nous allons donc essayer de trouver un moyen pour que personne n'ait accès aux données de nos bases de données. Nous ne savons pas encore comment nous y prendre, mais nous avons l'intention de trouver des solutions.

Enfin, l'hébergeur nous convient pendant la durée du projet tutoré mais dans le futur, si le trafic augmente, un changement sera nécessaire. On devra alors étudier les activités d'utilisation du service afin de modifier les espaces de stockages y compris l'hébergeur web.

Php - Création de comptes

Tout d'abord, nous voulions créer des comptes utilisateurs pour permettre aux visiteurs du site de laisser des commentaires en bas de chaque visite et leur permettre de mettre en favoris leur visites préférées pour pouvoir y accéder plus facilement dans le futur.

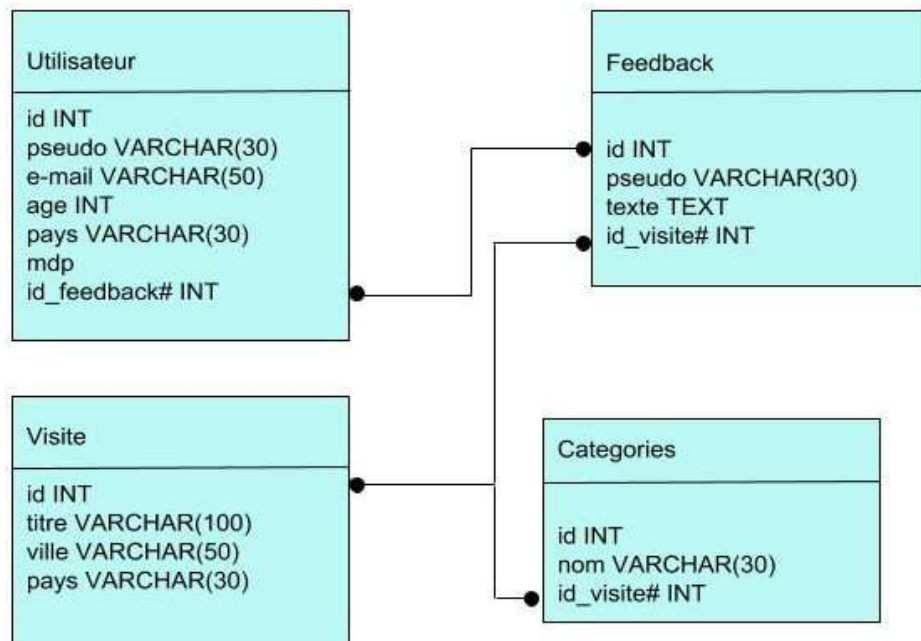
Pour créer les comptes, nous avons mis en place des formulaires d'inscription et de connexion. Lors de l'inscription, si les données du formulaires n'existent pas déjà, elles sont envoyées dans la table 'utilisateurs' de la base de données 'Travler' et un compte est ainsi créé..

Lors de la connexion, on arrive sur la page 'profil utilisateur', uniquement si les données du formulaires sont correctes, c'est-à-dire si le e-mail et le mot de passe correspondent au même compte. Sur cette page, toutes les informations du formulaires sont affichées.

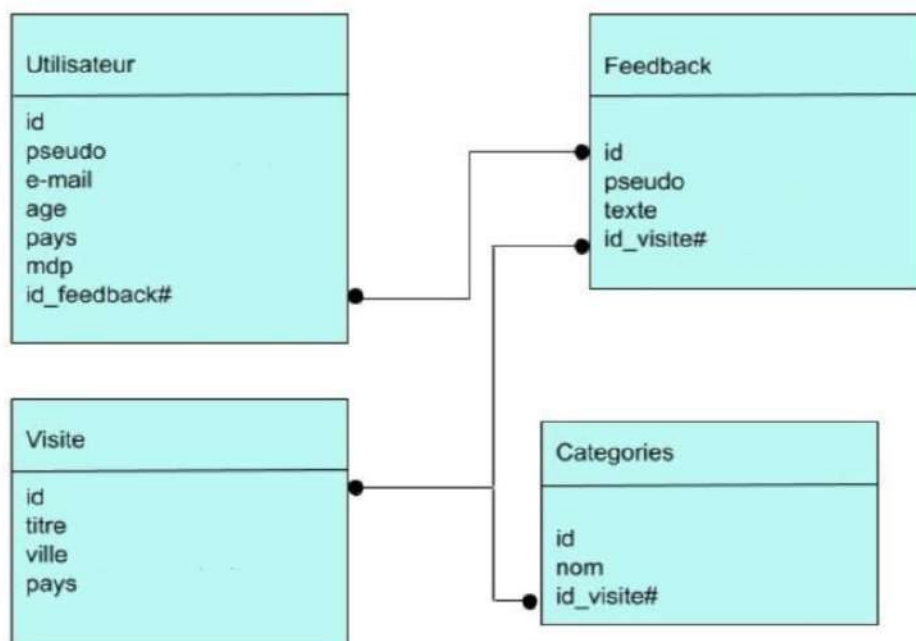
Ensuite, nous voulions permettre au visiteur de rester connecté sur son compte sur toutes les pages de notre site mais malheureusement nous n'avons pas réussi à comprendre le fonctionnement.



Bases de données



Modèle physique des données



Modèle logique des données

Gestion de projet

1. Planning

Afin de nous organiser pour le projet, nous avons élaboré un planning pour chaque Sprint, récapitulant et attribuant toutes les tâches à réaliser au cours du Sprint.

Voici le planning du premier Sprint.

Chaque tâche est attribuée à un membre du groupe et est accompagnée d'une date de début et de fin.

			
Nom	Rôle par défaut	Sprint 1	17/09/18 23/10/18
• Romain Laze	Développeur	• Carnet de Sprint	17/09/18 18/10/18
• Carnet de pro...		• Carnet de produit	17/09/18 01/10/18
• Guide de conc...		• Logo	18/09/18 18/09/18
• Etude réseo		• Moodboard	22/09/18 26/09/18
• Modèle physiq...		• Maquettes	27/09/18 18/10/18
• Choix des lieux		• Guide de conception	26/09/18 10/10/18
• Héliène Lytras	Développeur	• Etude de marché	17/09/18 23/10/18
• Carnet de pro...		• Analyse stratégique et ...	27/09/18 13/10/18
• Moodboard		• Modèle physique et log...	17/09/18 27/09/18
• Guide de conc...		• Sondage	20/09/18 26/09/18
• Modèle physiq...		• Etude réseau	20/09/18 26/09/18
• Choix des lieux		• Choix des lieux	23/09/18 18/10/18
• Analyse straté...			
• Valentin Triny	Graphiste		
• Carnet de pro...			
• Maquettes			
• Guide de conc...			
• Sondage			
• Choix des lieux			
• Analyse straté...			
• Emilio Terebusi	Graphiste		
• Carnet de pro...			
• Logo			
• Moodboard			
• Maquettes			
• Guide de conc...			
• Choix des lieux			
• Noémie Gerinte	Chef de projet		
• Carnet de Sprint			
• Carnet de pro...			
• Moodboard			
• Guide de conc...			
• Choix des lieux			
• Analyse straté...			

Planning du Sprint 1 réalisé sur Gantt Project

Nous n'avons pas toujours suivi le planning. Suivre le planning avec plus d'assiduité nous aurait sans doute permis d'être plus organisés, prévoyants et de ne pas être submergés par le travail à faire et à rendre.

Cependant, à la fin de chaque Sprint, nous avons réussi à terminer toutes les tâches que nous devons effectuer.

2. Carnet de Sprint

Pour ce premier Sprint, nous avons aussi rédigé un Carnet de Sprint, reprenant les tâches à réaliser, l'attribution, l'avancement, les difficultés rencontrées ainsi que les technologies utilisées.

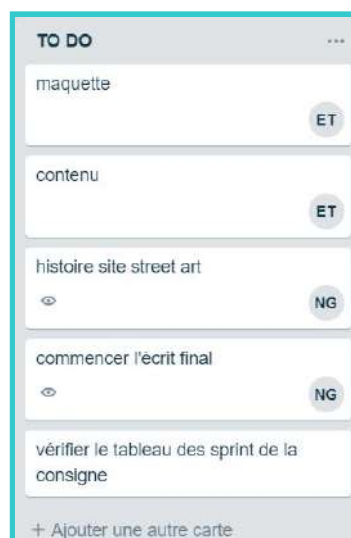
Fonctionnalités	Niveau de priorité	Attribué à	Avancement	Difficultés rencontrées	Technologies utilisées
Rédaction du carnet de produit	Haute	Hélène	100%	Choix des fonctionnalités	Document office
Etude de marché	Haute	Toute l'équipe	90%	Cible pas évidente	Document office Nombreux sites afin de se documenter Sites avec différentes statistiques pour les différentes cibles et tendances de celles-ci.
Analyse opérationnelle	Haute	Valentin	100%	Ne pas se tromper sur les différentes catégories	Document office
Moodboard	Moyenne	Hélène et Noémie	100%	Conflit par rapport à l'ambiance de nos sites	Photoshop, Illustrator
Logo	Haute	Emilio	100%	Choix des couleurs	Photoshop, Illustrator
Maquettes	Haute	Hélène et Emilio	70%	Choix d'un design professionnel et "fun"	Photoshop, Illustrator
Guide de conception	Haute	Hélène	100%	Choisir parmi un vaste choix de couleurs, police, maquettes	Document office

Carnet de Sprint du premier Sprint

3. Communication interne

Afin de travailler et d'échanger hors de l'IUT, nous avons créé un groupe sur Messenger, il nous permet de prévoir les réunions, de discuter des tâches et du projet. Il nous a été très utile pour prévenir des retard/absences de certains, de rappeler au groupe la date d'un devoir à rendre, d'évoquer les problèmes techniques rencontrés.

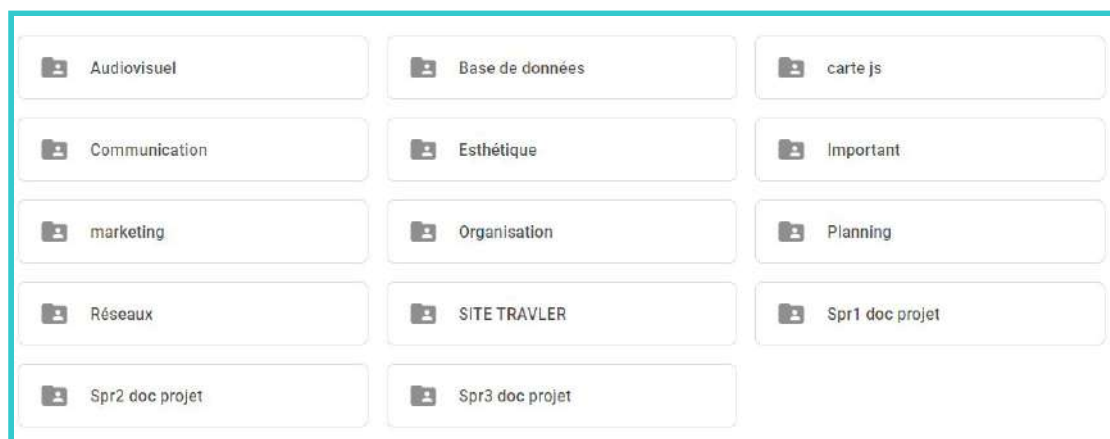
Nous avons aussi utilisé Trello, un logiciel pratique pour noter les tâches et leurs avancées.



Nous avons essayé de remplir Redmine le plus justement possible en essayant de ne pas oublier les heures de travail. Redmine nous permet de voir l'avancée de chacun et de prendre connaissances des tâches réalisées.

Néanmoins, en décembre nous avons priorisé les partiels, oraux, devoirs maisons et autres projets au projet tutoré. Nous n'avons donc pas beaucoup avancé pendant cette période. Avec l'arrivée de semestre 4, des journées dédiées au projet nous ont motivés et nous avons pu y travailler davantage.

Google Drive est de loin l'outil que nous avons le plus utilisé. Nous avons réuni tous les travaux du projet qui sont répartis dans plusieurs dossiers : Esthétique, important, organisation Les documents du Drive peuvent être modifiés par plusieurs personnes au même moment. Il nous a donc été très pratique puisque chacun pouvait travailler à son rythme.



Nos dossiers sur Google Drive

4. Comités de pilotage

Tout au long du projet, M.Lo nous a aiguillé sur la façon de gérer et d'appréhender ce devoir conséquent. Toutes les deux semaines, avant d'aller au cours de M.Lo, nous discutons des points importants à aborder (ordre du jour) et les envoyons par mail à M.Lo.

Exemple d'ordre du jour :

- Nous avons davantage réparti les tâches ce qui nous permet de bien avancer sur le projet.
- Nous avons créé du contenu (visuels, vidéos) pour les fêtes, nous avons essayé de publier le plus souvent possible.
- Le site principal est bien avancé, il reste quelques détails à régler.
- Il nous reste le site sur le thème du Street art à coder.

- Nous n'avons pas encore acheté le nom de domaine car nous sommes un peu effrayés par cet investissement qui déterminera le nom final de notre site.

Nous nous entretenions ensuite avec notre professeur afin de nous réunir en comité de pilotage et de discuter des points de l'ordre du jour. Chaque membre du groupe avait le droit à la parole. M.Lo nous écoutait et nous donnait des conseils pour l'avancée du projet, les conflits éventuels, des problèmes de manque de motivation. Il nous a apporté une précieuse aide en nous proposant, notamment, de prévoir des tâches plus courtes chaque semaine afin de ne pas être dépassé par la charge travail.

Puis, nous devions lui envoyer un compte-rendu de ce comité de pilotage.

Voici un exemple de compte-rendu :

Lors de cette séance nous avons clarifié le rôle du Product Owner et du Scrum master. Nous nous sommes rendus compte que nous ne respectons pas totalement nos rôles.

Le Product owner est le responsable du produit, il détermine les fonctionnalités ou les valide. Tandis que le Scrum master est l'interface entre le Product Owner et l'équipe, facilitant le travail au sein du groupe.

Ensuite, nous avons discuté du respect du planning, pour résoudre ce problème, M.Lo nous a donné plusieurs conseils :

- Nous devons détailler les objectifs et expliquer les moyens mis à disposition.
- Expliquer les tâches, expliquer son but et rendre la personne concernée plus responsable.

Puis, il faut savoir communiquer en amont si un problème survient afin d'anticiper, autant pour celui qui exécute la tâche que celui qui la demande. Si quelqu'un ne sait pas faire quelque chose, il ne doit pas hésiter à le dire, afin que l'on puisse lui apporter de l'aide.

Pour finir, nous devons réfléchir au positionnement de notre site, pour attirer nos clients.

Lors de chaque comité de pilotage, nous relisons le précédent ordre du jour et son compte-rendu. Cela nous permettait de voir quels conseils nous avons réussis à appliquer et ceux pour lesquels cela avait été plus compliqué.

Finalement, la gestion de projet dans une équipe de cinq personnes n'est pas simple, en effet, chacun travaille à son rythme et les demandes ne peuvent pas toujours être réalisées dans un même délai pour les cinq membres. Certains ont des imprévus, d'autres ne regardent pas toujours leurs messages, il faut donc savoir faire preuve d'indulgence et discuter ensemble du problème que pourrait entraîner le livrable d'un projet en retard.

Il est important de prévoir et d'informer l'équipe en cas de problème afin que cette dernière puisse anticiper la solution. Si cela n'est pas fait, un conflit peut survenir.

Ce projet nous a donné un avant-goût de ce que, plus tard, nous pourrions vivre dans le monde de l'entreprise.



Bilans personnels



H       Lytras

Le projet tutor   de deuxi  me ann  e en DUT MMI a   t   tr  s cons  quent et long    r  aliser mais c'  tait une exp  rience tr  s professionnalisante qui nous a pr  par  s au travail en groupe.

Le th  me du projet nous a tous enthousiasm  s car il nous a donn   l'opportunit   de nous rendre plusieurs fois    Paris et de visiter le street-art dans diff  rents arrondissements.

Pour ce projet, j'ai travaill   avec des personnes que je connaissais mais aussi des personnes que je ne connaissais pas. A la fin du projet nous avons tous cr    des liens.

Comme tout projet, nous avons rencontr   des moments de d  saccord et des moments de d  motivation que nous avons r  solus par la suite avec de nombreuses r  unions et discussions.

Au cours de ce projet, je me suis aussi am  lior  e au niveau technique, j'ai pu affiner mes comp  tences en webdesign et d  veloppement web. J'ai aussi appris    utiliser de nouveaux logiciels comme GitHub et de nouvelles applications comme Trello. De plus, j'ai d  couvert une nouvelle m  thode de travail puisque nous avons utilis   la m  thode agile tout au long du projet.

Ce projet m'a donc permis d'apprendre    travailler avec diff  rentes personnalit  s et rythmes de travail et de ma  triser de nouveaux logiciels et applications mais aussi des m  thodes de travail.

Finalement, malgr   les conflits, j'ai pass   un bon moment avec tout le monde et je pense garder un bon souvenir de ce projet.



Emilio Tarabusi

Étant né et ayant grandi à Paris, j'étais celui qui connaissait le mieux la capitale. Lors des visites, j'étais donc un peu le guide.

J'essayais de suggérer des lieux où je me souvenais avoir déjà aperçu du Street Art, je leur montrais des photos et on s'y rendait. Lors que l'on arrivait sur place, on commençait à chercher dans les moindres recoins, en quête de l'art urbain sous toutes ses formes. C'est drôle parce qu'aujourd'hui, avec un peu de recul, je me dis que c'est totalement le rôle qu'aura Travler.

Au début du projet, je n'avais jamais vraiment parlé avec les autres membres du groupe, alors que eux se connaissaient déjà depuis un an, j'avais un peu d'appréhension en tant qu'étranger, je l'avoue. Mais petit à petit, j'ai appris à les connaître notamment à travers les visites parisiennes. Au final on est devenu un groupes d'amis, et le projet tutoré s'est super bien passé.

La seule chose qui me chagrine, c'est que le projet est resté longtemps assez flou pour nous, l'idée avait beau être intéressante, elle changeait légèrement à chaque fois qu'on l'expliquait à un professeur, aucun de nous n'a vraiment compris en quoi cela consistait précisément... Comment aurions nous alors pu être motivés par un objectif vague?

Malgré cela, nous avons continué à avancer, s'entraidant régulièrement dans les domaines qui nous étaient familiers, j'ai pu aider en algorithmie, ce qui m'a permis de découvrir les bases du GEO JSON et à utiliser les bases de donnée amtlib. A contrario, je me suis également fait aider pour des maquettes.

Finalement , c'était un projet instructif qui s'est déroulé dans la bonne humeur, je suis heureux d'y avoir participé.



Romain Laze

Concernant notre projet tutoré, ce fut une expérience très enrichissante sur le plan humain. Utilisant la méthode agile, nous devons bien comprendre cette méthode afin qu'une fois comprise, la mettre correctement en place et ainsi mener à bien notre projet commun.

Nous étions partis sur une idée commune, celui des visites à thèmes. Nous mettant dans la peau des touristes, nous avons cherché une solution plus originale pour concevoir des visites touristiques. Tous d'accord sur le thème du street art, nous avons développé ce thème dans l'une des plus belle ville du monde : Paris.

Mon rôle dans ce projet est celui de vidéaste. Celui-ci consiste à concevoir des idées de vidéos, des scénarios, des vidéos promotionnelles, des publicités, des visuels d'événements.

J'ai été notamment présent sur les réseaux sociaux.

Une vidéo que j'ai réalisée tournera en boucle pour donner envie de visiter les lieux cultes du street art parisien sur notre site vitrine.

Nous nous sommes rendus au coeur des oeuvres pour en apprendre davantage, pour les contempler et dire tout ce que cela nous a procuré..

J'ai beaucoup apprécié de pouvoir utiliser une caméra, un trépied, me balader dans les rues de Paris et prendre des prises de vues, avec mon équipe.

J'ai ensuite condensé les prises dans un montage vidéo.

J'ai appris à travailler en équipe. Nous n'étions pas forcément d'accord sur tout cependant, on a su trouver un terrain d'entente.

Cette expérience a donc été très enrichissante en matière de travail d'équipe, de gestion des deadlines, des tâches à effectuer ainsi que leur répartition.

Ce que je regrette, c'est de ne pas avoir plus produit, j'aurai pu produire énormément de choses. Mon rôle aurait pu être plus productif, cependant, comme je l'ai dit précédemment, il n'avait pour but que de donner envie, de promouvoir, et non de produire quelque chose.

J'avais en tête tout ce que je pouvais faire, mon équipe m'a donné une certaine liberté que j'ai beaucoup appréciée. Je leur ai donc fait part de mes divers rendus. j'ai parfois dû revoir certains points lorsque quelque chose ne leur plaisait pas afin de mettre tout le monde d'accord et de les voir satisfaits du travail que j'avais effectué.

Malgré nos différences de comportement, de façons de travailler, de compétences, j'ai plutôt apprécié ce projet même si nous avons rencontré des contraintes.

Ce fut une bonne expérience.



Valentin Trinty

À la fin de la première année, nous étions une équipe de quatre élèves lors de notre premier passage devant les enseignants. Ils nous ont conseillé de prendre un cinquième élève, Emilio, pour son goût du dessin et son univers. L'équipe Travler est ainsi née.

Lors de la réflexion pour trouver un projet, l'idée était simple : réunir nos centres d'intérêt.

Un peu de voyage, un peu d'esthétique et une volonté de combler un manque en créant un site responsive pour prévoir et visualiser une visite thématique.

Ainsi, nous nous sommes dirigés vers la ville de Paris, capitale de la France. Loin de nous l'idée de construire un énième site parlant de la tour Eiffel ou autres monuments connus de Paris. Ici des thèmes ludiques et peu connus du grand public en commençant par le Street Art.

Le déroulement du projet tutoré n'était pas de tout repos. En effet, différents conflits ont vu le jour dans l'équipe Travler. Chaque personne possède ses habitudes de travail et il pouvait être difficile de se synchroniser entre nous.

Les problèmes furent tous résolus de la même manière, la communication est la clé principale pour parvenir à se comprendre et à avancer main dans la main.

L'aventure Travler m'aura permis de vivre un projet professionnel avec ses points positifs et négatifs. Nos différentes spécialités ont pu s'exprimer librement à travers Travler.

Je suis fier de ce que nous avons produit en constatant le chemin parcouru.



Noémie Gerinte

En écoutant les soutenances des étudiants en MMI de l'année dernière, le projet tutoré de deuxième année me semblait très conséquent et compliqué. Je n'avais auparavant jamais travaillé avec autant de personnes. Cependant, notre tour est arrivé et il a fallu nous lancer malgré nos appréhensions.

Nous avons mené ce projet avec mon équipe pendant plusieurs mois. Je ne connaissais pas tous les membres du groupe, je n'avais pas d'idée précise sur leur manière de travailler. Il m'est donc arrivé d'être surprise par nos différences.

Néanmoins, des points communs nous liaient : l'envie d'innover et de travailler sur des sujets qui nous plaisaient : la culture, le voyage et l'esthétisme. Nous avons rassemblé ces éléments pour former Travler : une start up proposant des visites originales et interactives à travers un site web.

Nous avons parfois fait face à des conflits que nous avons résolus. Pour cela, nous avons, à chaque fois discuté ensemble sans nous énerver afin de trouver une solution.

Petit à petit, à la suite de nombreux moments partagés en cours ou en dehors de l'IUT, nous avons appris à nous connaître, à travailler ensemble, à nous entraider et à nous apprécier.

Je retiens le positif de Travler pour tout ce qu'il m'a apporté : cela représente une expérience professionnelle intéressante mélangeant plusieurs profils de personnes et proposant la réalisation d'un projet de la conception au rendu. Il était donc essentiel d'allier nos compétences et connaissances dans les domaines du Développement, de l'Audiovisuel, de la Communication et du Graphisme.

Je suis fière d'avoir réussi à travailler avec mon équipe tout au long de ce projet et de pouvoir soutenir Travler, une expérience originale et enrichissante.

Conclusion

En lisant les bilans de chacun et les différents questionnaires auxquels les membres de Travler ont répondu, je me suis rendue compte que chacun a vécu le projet différemment :

- Certains ont apprécié de pouvoir mettre en avant leurs compétences.
- D'autres ont aimé travailler avec l'équipe.
- Nous avons tous vécu une perte de motivation à un moment mais chacun y a fait face différemment (retrouver cette motivation n'a pas pris le même temps pour tous).
- Certains retirent plus de négatif que de positif de ce projet.

Malgré ces divergences, nous avons réussi à travailler tous ensemble pendant sept mois et à produire des rendus dont nous sommes fiers. Ce projet nous a permis de mieux appréhender nos expériences professionnelles à venir.

Nous apprenons de nos erreurs, certaines erreurs que nous avons faites ne seront pas reproduites dans le futur.

Travler, nous ne sommes pas prêt de t'oublier ! Que ce soit du négatif ou du positif il restera gravé dans nos mémoires. J'ai constaté que pour tous, les visites de Paris nous ont permis de nous détendre, de mieux nous connaître, de créer des liens et de nous immerger dans ce projet.

Il reste maintenant une dernière épreuve à passer : la soutenance, malgré le stress que nous ressentons, nous donnerons le meilleur de nous mêmes et nous espérons la réussir.

Merci d'avoir lu ce rapport qui, nous l'espérons, nous aura permis de vous éclairer sur notre projet et de mieux nous comprendre.



Glossaire

Carnet de produit

Le carnet de produit est « une liste ordonnée de tout ce qui pourrait être requis dans le produit et est l'unique source des besoins pour tous les changements à effectuer sur le produit ». C'est un document qui évolue constamment au cours de la vie du produit et n'est « jamais fini ».

Carnet de sprint

En début de sprint, un but est décidé. Pour atteindre cet objectif, l'équipe de développement choisit lors de la réunion de planification de sprint quels éléments du carnet de produit seront réalisés. Ces éléments sont alors groupés dans un *carnet de sprint*.

Comité de pilotage

Le comité de pilotage (ou Copil) est un acteur clé dans la conduite de projets d'envergure. Il s'assure du bon déroulé des opérations en fonction des objectifs généraux et entretient une dynamique entre les différents acteurs impliqués.

GeoJSON

GeoJSON (de l'anglais Geographic JSON, signifiant littéralement JSON géographique) est un format ouvert d'encodage d'ensemble de données géospatiales simples utilisant la norme JSON (JavaScript Object Notation).

Il permet de décrire des données de type point, ligne, chaîne de caractères, polygone, ainsi que des ensembles et sous-ensembles de ces types de données et d'y ajouter des attributs d'information qui ne sont pas spatiales.

Git Hub

GitHub est une plateforme open source de gestion de versions et de collaboration destinée aux développeurs de logiciels.

Git permet de stocker le code source d'un projet et de suivre l'historique complet de toutes les modifications apportées à ce code. Grâce aux outils qu'elle fournit pour gérer les conflits éventuels résultant des changements apportés par plusieurs développeurs, il est possible de collaborer efficacement sur un même projet.



Hashtags

Un hashtag est mot ou groupe de mot suivant le caractère # dans un tweet.

Créé à l'initiative du concepteur du message un hashtag est cliquable et permet au lecteur d'être redirigé vers des tweets traitant du même sujet. Dans le tweet : « je viens d'arriver à #SaintTropez », un clic sur le hashtag SaintTropez permet d'accéder à d'autres tweets sur le même sujet (il en va de même pour Instagram).

Product owner

Sorte de chef de projet digital ou IT plus rigoureux et organisé, le product owner est un expert de la méthode Agile. Il conçoit un produit (un bien ou un service) ou un projet en lien avec les équipes techniques, marketing et design.

Scrum Master

Un Scrum Master maintient la motivation de l'équipe au plus près des objectifs stratégiques. Il/Elle est le garant de l'amélioration continue des pratiques professionnelles. Il/Elle favorise une communication conviviale et un management visuel en gestion de projet agile.

Sprint

Le sprint est une période d'un mois au maximum, au bout de laquelle l'équipe délivre un incrément du produit, potentiellement livrable. Une fois la durée choisie, elle reste constante pendant toute la durée du développement. Un nouveau sprint démarre dès la fin du précédent.

Street art

Le Street art est l'art, développé sous une multitude de formes, dans des endroits publics ou dans la rue. Le terme englobe la pratique du graffiti, du graffiti au pochoir, de la projection vidéo, de la création d'affiches, du pastel sur rues et trottoirs.



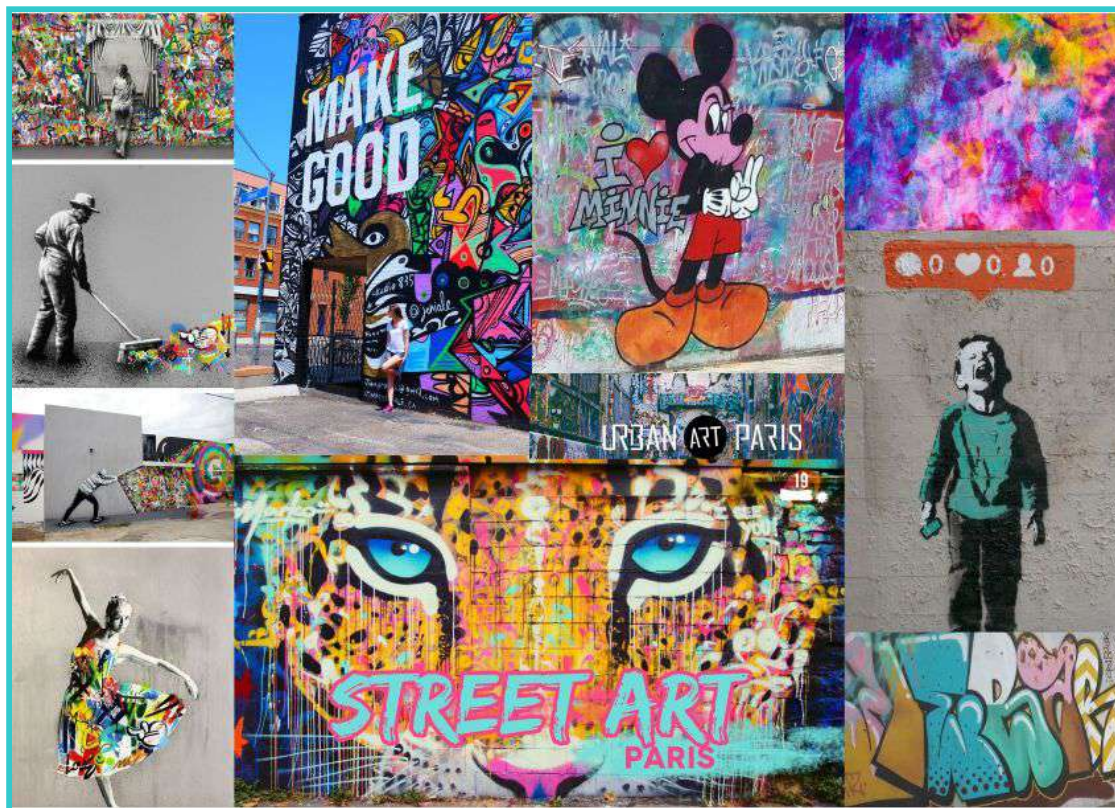
Webographie

- Site web Civitatis : <https://www.civitatis.com/fr/paris>
- Pinterest : <https://www.pinterest.fr/>
- SYNONYMES : <http://www.synonymes.com/>
- L'Internaute dictionnaire : <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/>
- Office de tourisme de Paris : site officiel : <https://www.parisinfo.com/>
- Time Out : <https://www.timeout.fr/paris/art/street-art-paris>
- A nous Paris : <https://www.anousparis.fr/>
- Que faire à Paris : <https://quefaire.paris.fr/>
- Tripadvisor : <https://www.tripadvisor.fr/>
- My business plan : <https://www.my-business-plan.fr/etude-de-marche>
- Le coin des entrepreneurs : www.lecoindesentrepreneurs.fr/etude-de-marche
- Unsplash : <https://unsplash.com/>
- Flaticon : <https://www.flaticon.com/>



Annexes

Moodboard pour le site du Street art



Quelques photos prises lors de nos visites.



Pitch doc en anglais

Travler is a startup created by five dynamique students in june 2018 as part of a tutored project. This project was developed during the whole university year.

The group consists of Valentin TRINTY the product-owner and front developer, Noémie GERINTE the scrum-master and communicator, Hélène LYTRAS the full-stack developer, Romain LAZE the videographer & Emilio TARABUSI the graphic and web designer.

We started our project to make a new, more esthetic way of visiting cities all around the world. We offer different routes with different themes such as street-art and cinema inside the city. Using our website, you can preview those planned trip or follow them during your journey on your smartphone.

We started our project with the city of Paris, the city all of our team members live in. This city we all love is always appreciated for its beautiful monuments and rich heritage but we believe other parts of it are also worth getting a look at.

We wanted tourists to see another side of Paris but also to motivate people living in Paris to discover more of their city!

So using our web designing, web developing and video skills we created a street-art based road map in one of Paris districts so that everyone can admire all the beautiful artwork displayed on the streets.

Our service is free, which means that everyone can use the website without any required payment. In the future, we hope that investors and partners will become our source of revenue. In our case, city halls and tourist centers are some potential investors because our service can provide some advertisement to their city.

