

**IF16**

# **Groupeware et Workflow : Concepts et mise en œuvre**



**Reda KAHLAOUI**

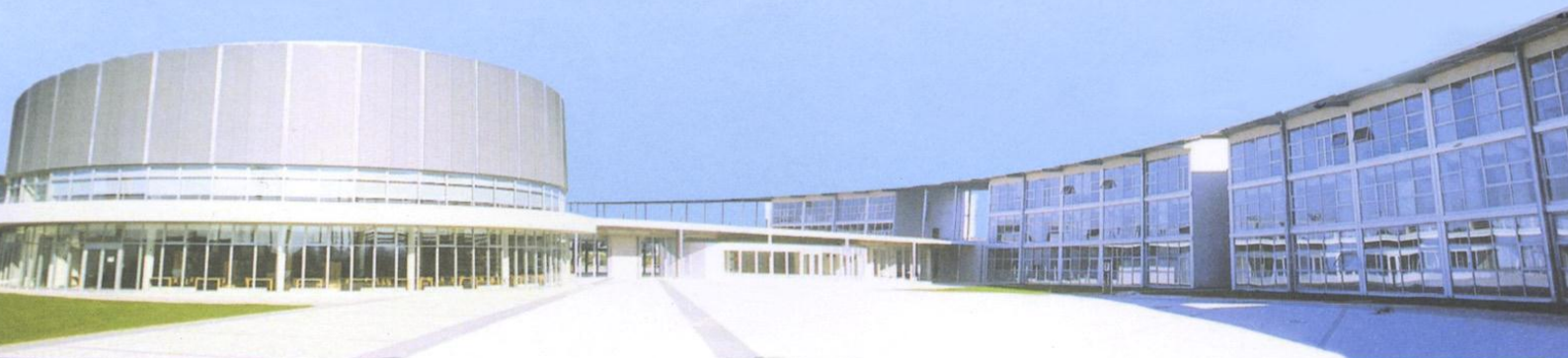
**Anthony SAUZIER**

**Roch PEYRET**

**Elhadji SARR**

**Automne 2011**

**Enseignant: Mr Jean Pierre CAHIER**



## Remerciements

Nous tenons à remercier notre professeur Mr. Jean-Pierre Cahier qui, de par ses enseignements et son suivi pendant tout le semestre, nous a permis de faire avancer le projet Dionysos.

Merci également à tous nos camarades de classe qui nous ont permis d'améliorer notre système au regard de leur point de vue critique.

## Sommaire

Remerciements .....	2
Sommaire .....	3
Introduction.....	4
I. Le prototype .....	5
1. Présentation du site .....	5
2. Affichage au foyer .....	10
3. L'application mobile .....	11
II. Règles et définitions .....	13
1. Objets .....	13
2. Fonctions .....	15
3. Rôles .....	17
4. Modération.....	18
III. Partie Technique.....	19
1. Outils utilisés pour le prototypage .....	19
2. Réalisation du site .....	19
3. L'application mobile .....	20
IV. Analyse de l'existant.....	21
V. Les scénarios.....	23
VI. Les processus.....	26
Conclusion .....	33

## Introduction

Dans le cadre de L'Unité de Valeur **IF16** «Groupeware et Workflow : concepts et mise en œuvre», nous devons mettre en place un projet participatif et collaboratif.

Le but était de mettre en place un système qui permettra à différents utilisateurs de se (re)trouver et de mieux communiquer autour d'un sujet précis.

Nos collègues ont décidés de choisir des thèmes tels que « Le financement de projets », « Les stages » ou encore « La publication d'articles » et nous avons optés pour « Le partage d'activités » comme thème pour notre projet intitulé « Dionysos ».

Nous nous sommes ainsi lancés dans la conception d'un service qui permettra aux étudiants de l'U.T.T de partager leurs passions. Ceux-ci auront la possibilité de proposer des activités auxquelles d'autres personnes pourront participer. Ainsi, des personnes ayant les mêmes centres d'intérêts pourront se rencontrer et participer, ensemble, à des événements organisés autour de ces valeurs communes.

De plus, notre système sera construit de manière à ce que les utilisateurs participent eux-mêmes au développement, au maintien et à l'évolution de celui-ci.

Dans une première partie, nous présenterons le prototype de ce que sera le projet Dionysos. Ensuite, nous définirons les différents concepts, objets et règles qui le composent. Nous réaliserons une étude plus approfondie en commençant par analyser l'existant, puis par définir les spécificités techniques et fonctionnelles.

## I. Le prototype

### 1. Présentation du site

Un site web au design simple et efficace sera l'interface majeure qui permettra aux utilisateurs d'utiliser notre système. Le contenu de celui-ci sera directement relié à l'écran du foyer et à une application mobile afin de favoriser son attrait et son utilisation.

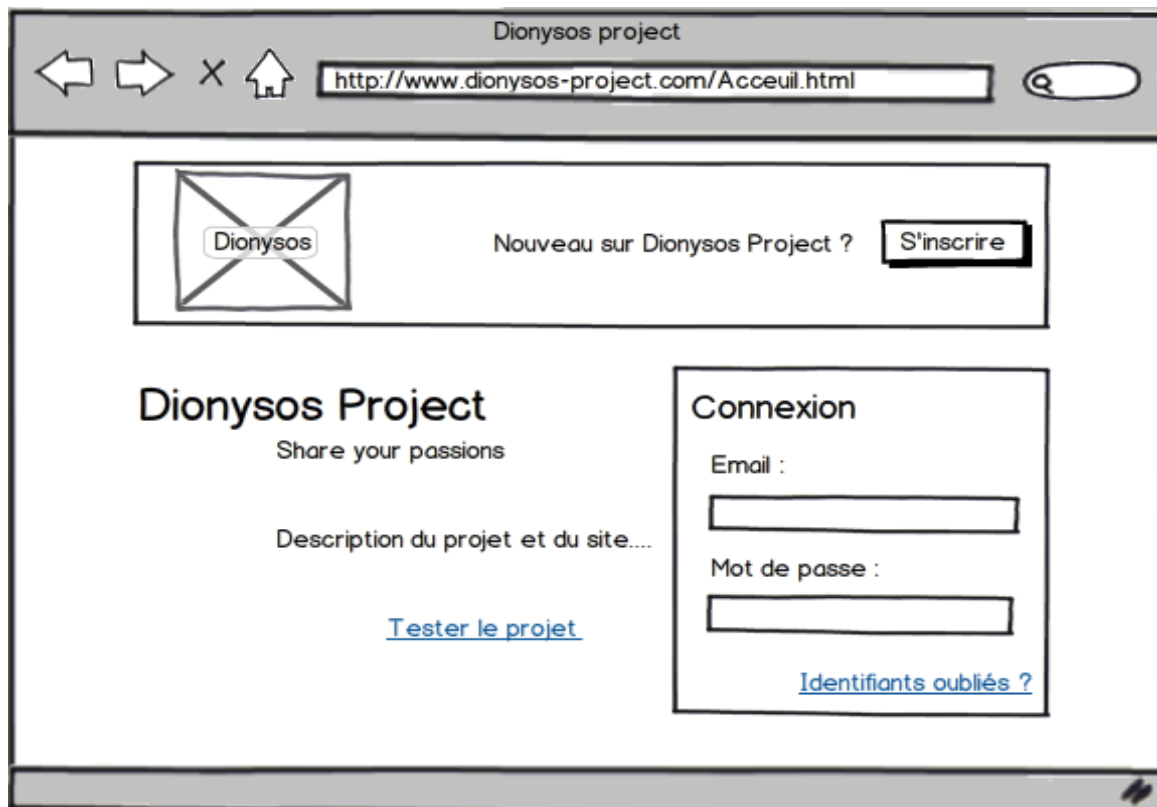
Le site web sera l'interface principale de notre système. Il sera doté d'un design basique afin de simplifier son utilisation mais contiendra, malgré tout, des éléments assez complexes.

Dans cette partie du rapport, nous présenterons ces différentes interfaces ainsi que la manière dont nous pensons les concevoir.

#### L'accueil

Un utilisateur pourra s'enregistrer sur le site afin d'accéder directement à son espace privé (ou pourra s'inscrire si celui-ci n'est pas encore membre).

En cliquant sur « Tester le projet » l'utilisateur non inscrit pourra accéder à la toile afin de parcourir les différentes catégories.



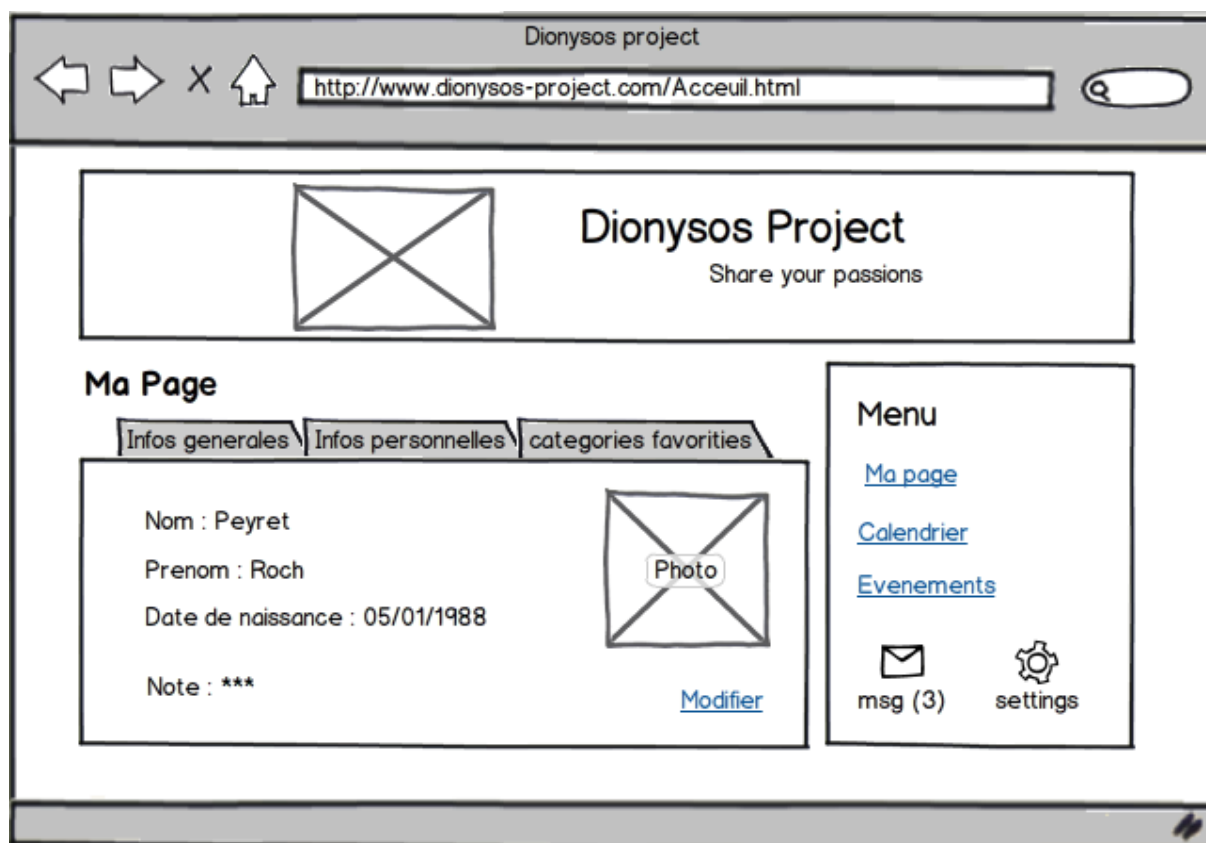
*Mockup1 : Page d'accueil du site*

Il pourra ainsi consulter son profil et l'éditer. A partir de cette page, l'utilisateur aura la possibilité d'éditer ses informations générales, telles que son nom, prénom, sa date de

naissance ou encore rajouter une photo ou de consulter sa note (basée sur les évaluations des autres membres et non modifiable). Il aura aussi le choix de rajouter des informations personnelles telles que son adresse, son numéro de téléphone ou encore une petite description personnelle. Il pourra aussi consulter la liste des catégories auxquelles il s'est abonné et modifier cette liste (en rajoutant ou en supprimant des catégories).

## Le menu

Le menu à droite lui permettra d'accéder aux différentes pages du site et aussi de consulter ses messages internes (envoyés par d'autres membres dans le cadre d'évènements communs et une petite icône lui permettra de savoir directement le nombre de messages non lus) ou d'éditer ses préférences (changer son mot de passe, le design du site etc....).



## La page Evènements

En accédant à la page « Evènements », l'utilisateur pourra accéder au système de recherche d'activités qui lui permettra de parcourir les différentes catégories afin d'atteindre celle qui lui plait et d'y afficher la liste des évènements.

Cette interface de navigation est manipulable grâce à la souris (ou au doigt depuis un mobile) et permet de naviguer dans les différentes catégories d'évènements proposées.

En double cliquant sur une bulle on pourra zoomer jusqu'à celle-ci et en double cliquant une deuxième fois, on effectuera un dé-zoom jusqu'à la catégorie précédente dans l'arbre.

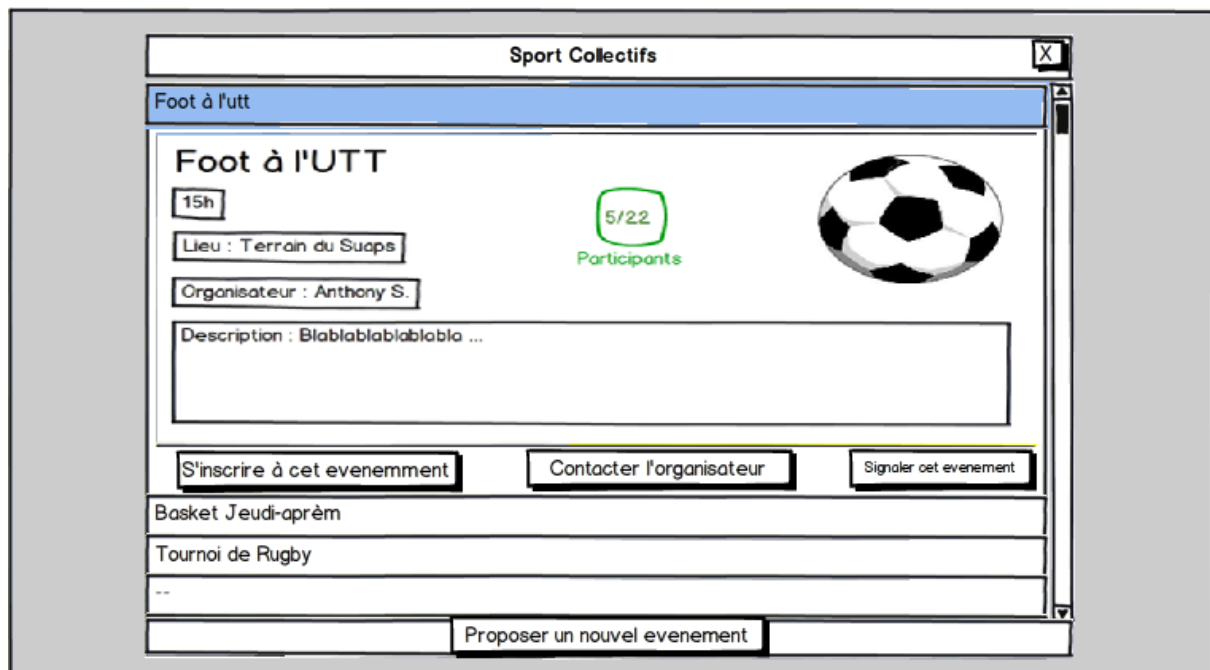
Les branches de cet arbre de navigation contiennent les liens des catégories précédentes de l'arbre et permettront à l'utilisateur de revenir directement à l'une d'entre elles.

Quatre catégories principales seront proposées : Sport, Sorties, loisirs et études. Des sous catégories seront proposées et peuvent, elles aussi, contenir des sous catégories.

Il sera possible de proposer et de consulter la liste des événements uniquement dans la dernière sous catégories de la Toile.

Il sera possible aux utilisateurs d'ajouter une sous-catégorie si l'évènement qu'ils veulent rajouter ne correspond à aucune déjà présente. Il leur suffira alors de cliquer uniquement sur le bouton (+).

En cliquant sur la plus basse sous-catégorie, un overlay (fenêtre s'ouvrant par-dessus une autre) apparaît avec la liste des événements présents.



*Overlay événements*

Cette fenêtre prend comme titre le nom de la sous-catégorie sur laquelle l'utilisateur a cliqué. La liste des événements présents s'affiche et en cliquant sur l'un d'eux en particulier, les détails de celui-ci sont révélés (l'onglet cliqué devient alors coloré pour se différencier des autres).

On a alors accès au nom de l'évènement, l'heure, le lieu, le nom de l'organisateur, son image et le nombre de places restantes.

### *Le nombre de places restantes/disponibles :*

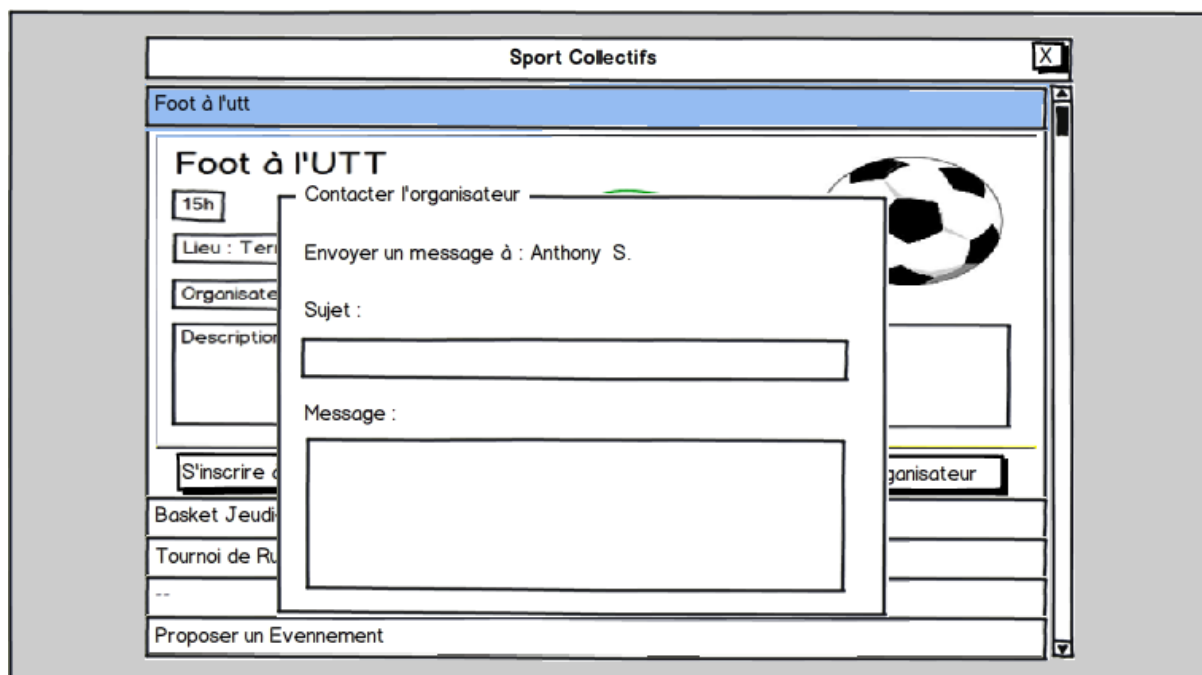
Il est fixé au départ par l'organisateur. Il est affiché en vert quand il y a assez de places disponibles, en orange quand il ne reste plus beaucoup de places et en rouge quand l'évènement est complet.

Le membre pourra alors s'inscrire à cet évènement en cliquant sur le bouton correspondant (celui-ci est grisé si l'utilisateur s'y est déjà inscrit), envoyer un message à l'organisateur ou le signaler.

La signalisation de l'évènement : Les utilisateurs ont la possibilité de participer à la modération du site web en signalant aux administrateurs les évènements créés qui paraissent douteux ou qui ne respectent pas la charte d'utilisation du site web.

### *Les messages :*

Les messages pourront être envoyés aux membres dans le cadre précis d'un évènement et dans le cas où un membre voudra contacter l'organisateur. Il n'aura alors pas besoin d'accéder à son adresse e-mail mais une fenêtre simple s'ouvrira permettant d'indiquer un sujet et un message.



*Fenêtre d'envoi de message*

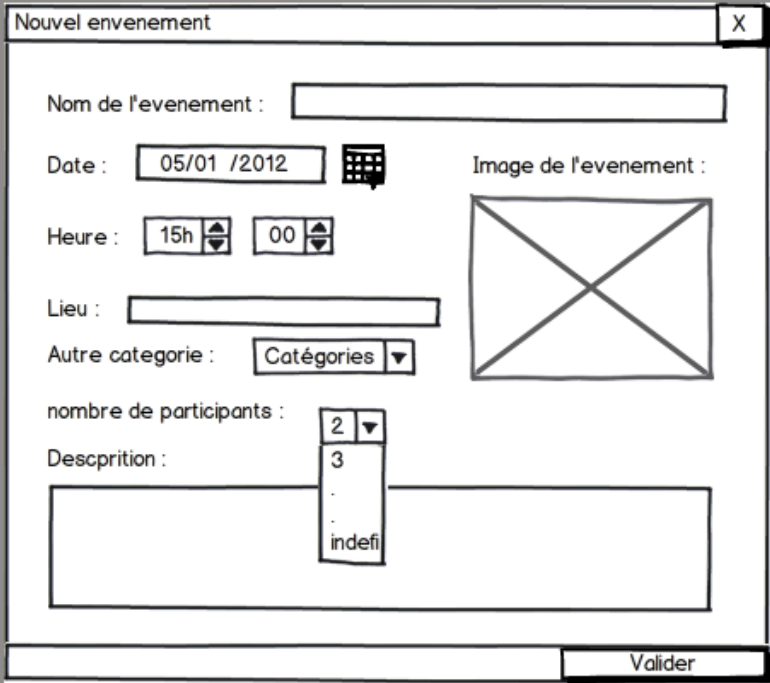
Un message pourra aussi être envoyé par l'organisateur à tous les membres participant à son évènement afin d'ajouter des informations supplémentaires ou en cas de modification.

Les administrateurs ont la possibilité d'envoyer directement des messages aux membres.

En cliquant sur le bouton « proposer un nouvel évènement » une fenêtre s'ouvre proposant ainsi à l'utilisateur de remplir un formulaire afin de créer un nouvel évènement. Il devra alors




préciser le nom, la date, l'heure, le lieu, la description, le nombre de participants, mettre une image et également s'il veut que cet évènement apparaisse dans une deuxième catégorie.



Nouvel envenement

Nom de l'événement :

Date :  


Heure :

Lieu :

Autre categorie :

nombre de participants :

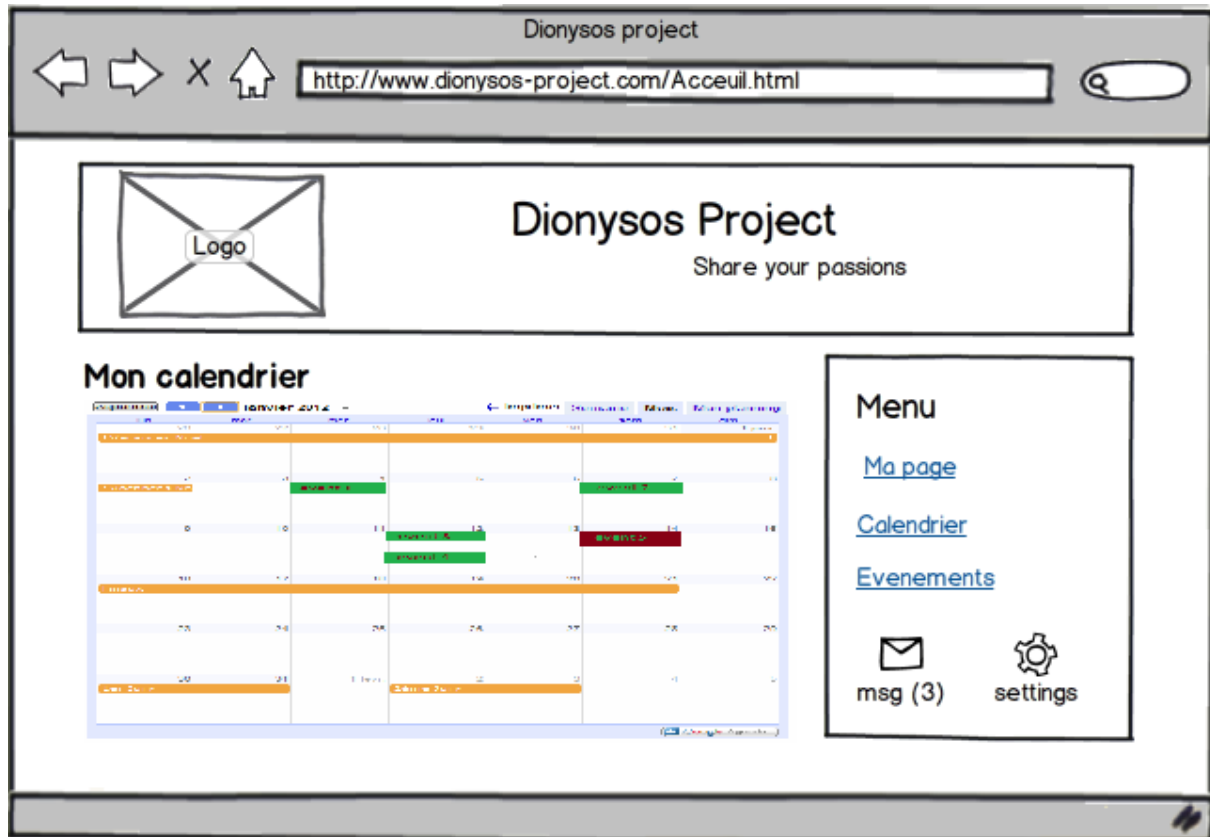
Description :

Image de l'événement : 

Valider

*Enregistrer un nouvel évènement*

## La page Calendrier



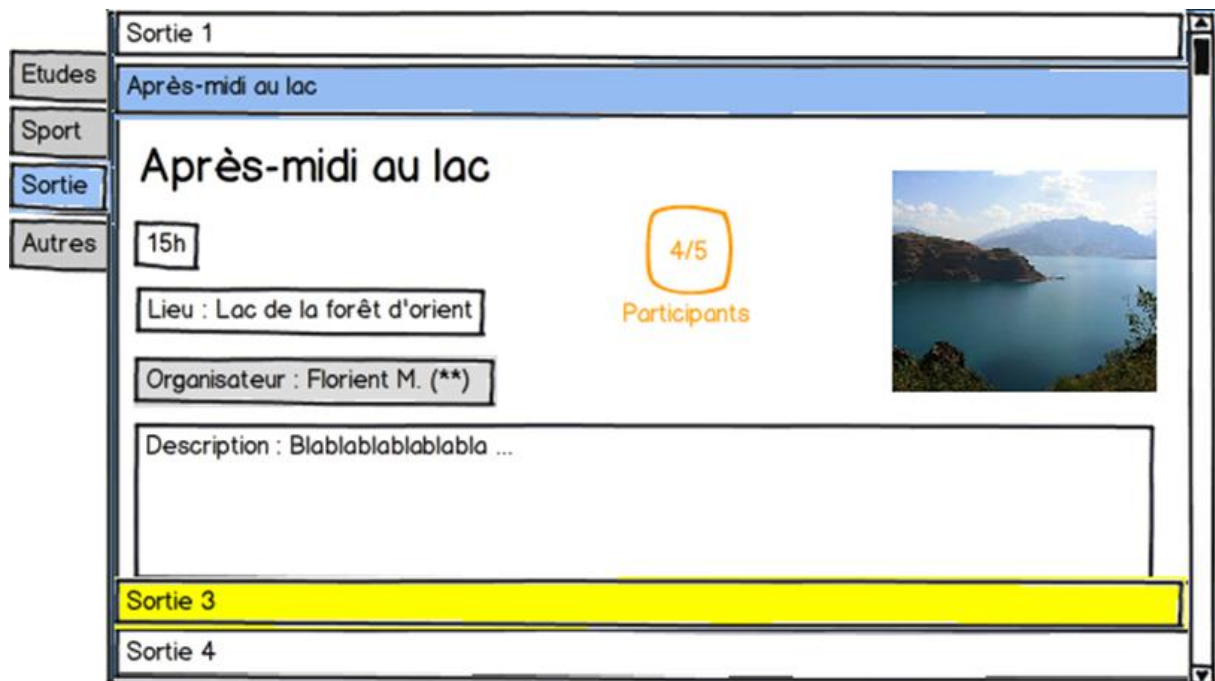
Les évènements auxquels participe le membre sont rajoutés automatiquement à un calendrier qui sera consultable directement sur le site depuis la page « Calendrier ».

Les évènements auxquels il participe en tant que membre s'afficheront en vert tandis que ceux créés par lui-même seront de couleur plus foncée. Il pourra cliquer dessus afin d'afficher les détails de l'évènement correspondant et pourra à partir de cette fenêtre envoyer un message à l'organisateur ou se désinscrire (s'il est simple participant) et envoyer un message aux participants, modifier ou annuler son évènement (s'il en est l'organisateur).

## 2. Affichage au foyer

Un système d'affichage de la liste des évènements du jour sera mis en place au foyer afin de favoriser la rencontre physique des utilisateurs du site.

La liste des évènements se déroulant le jour même sera chargée le matin, affichée sur un écran et divisée en catégories principales. Elle sera réactualisée toutes les heures au cas où un nouvel évènement soit créé pour plus tard dans la journée. Cette liste défilera automatiquement et permettra aux utilisateurs d'avoir une idée de l'ensemble des activités se déroulant aujourd'hui et les incitera à aller s'inscrire sur le site. Ceci attisera aussi la curiosité des non utilisateurs et leur donnera envie d'aller tester le système.



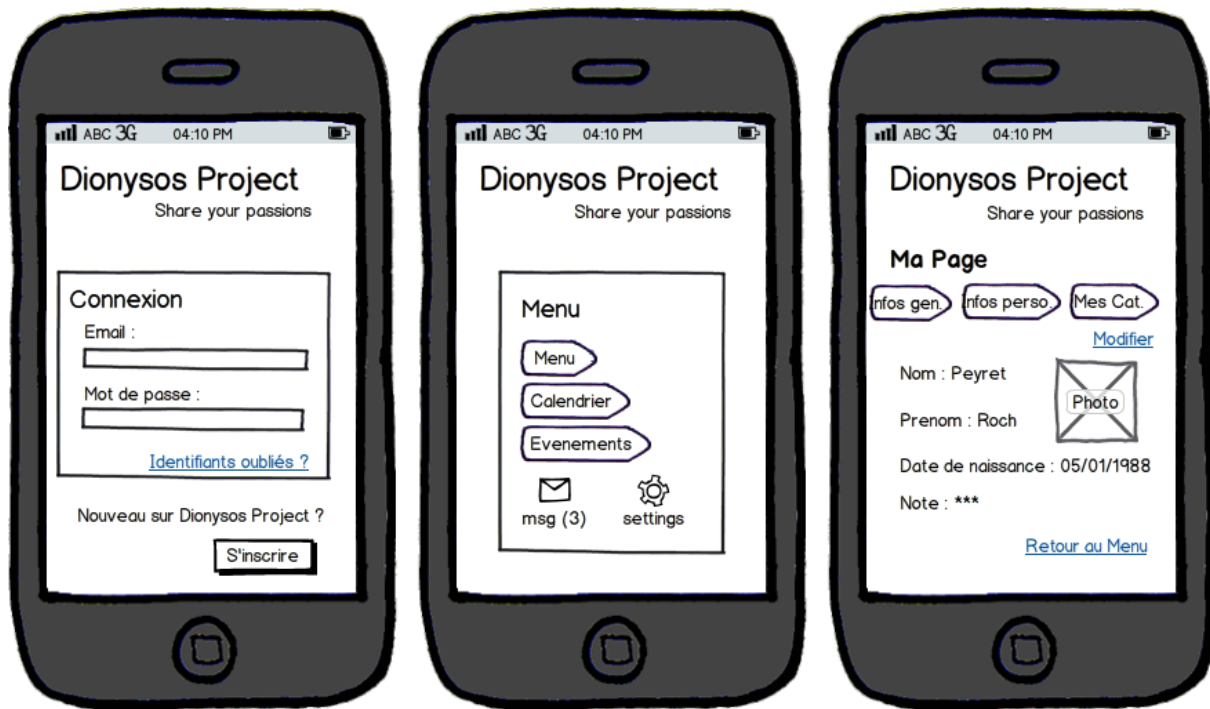
*Affichage au foyer*

L'évènement surligné en bleu est celui qui est affiché actuellement et celui en jaune est celui qui sera affiché juste après.

### 3. L'application mobile

L'application mobile permettra, dans un premier temps, d'accéder directement à la Toile et de consulter la liste des évènements dans les catégories, sans pouvoir s'y inscrire. Cela permettra à l'utilisateur de se tenir au courant des mise à jours dans le site, sans avoir besoin d'accéder à un pc.





*Rendu du site web sur iPhone*

## II. Règles et définitions

### 1. Objets

#### a. Catégories

##### Définition :

Une catégorie représente une ou plusieurs activités qui sont regroupées par thèmes.

##### Règles :

4 couleurs sont utilisées pour les catégories de la Toile :

Couleur 1 : catégories normales

Couleur 2 : nouvelles catégories

Couleur 3 : catégories avec nouvel évènement

Couleur 4 : catégories avec nouvel événement et auxquelles l'utilisateur est abonné

Les nouvelles catégories et les catégories avec nouveaux événements prennent la couleur 1 lorsque l'on *zoom* dessus.

Sur la Toile, lorsqu'une catégorie possède une couleur spéciale, l'ensemble des chemins d'accès reliant UTT à la catégorie ont la même couleur.

Si plusieurs couleurs entrent en conflit, la couleur du chemin d'accès respectera la règle de priorité suivante : couleur 4 > couleur 3 > couleur 2 > couleur 1

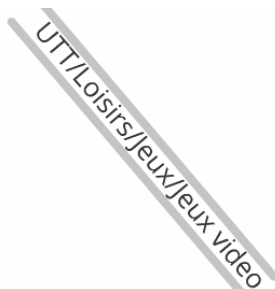
## **b. Les chemins d'accès**

### **Définition :**

Le chemin d'accès décline toutes les catégories

Le lien entre les catégories se présente de la façon suivante :  
UTT/.../Catégorie\_mère/Catégorie\_fille

### **Représentation :**



### **Règles :**

Chaque nom de catégorie séparé par un « / » est un lien qui nous permet de *zoomer* directement sur la catégorie en question.

## **c. Evènement**

### **Définition :**

Les évènements sont créés dans la catégorie la plus basse de l'arbre.

### **Règles :**

L'organisateur d'un évènement doit être abonné à la catégorie dans laquelle l'évènement est créé.

## **d. Liste d'attente**

### **Définition :**

Lorsqu'un évènement atteint son nombre maximum de participants, les utilisateurs qui souhaitent rejoindre le projet s'inscrivent sur une liste d'attente.

### **Règle :**

La liste d'attente n'a pas de limite

## **e. Taux de présence**

### **Définition :**

La notation permet de connaître le taux de présence d'un utilisateur aux événements auxquels il s'est inscrit. Elle descend lorsque celui-ci est signalé absent et remonte dans le cas contraire.

## **Règles :**

Lorsqu'un taux de présence descend en dessous de 75% l'organisateur d'un événement peut refuser un participant.

## **2. Fonctions**

### **a. Zoomer**

#### **Définition :**

On appelle zoomer l'action de cadrer la vue de la toile sur une catégorie.

### **b. S'abonner**

#### **Définition :**

L'utilisateur s'abonne à une catégorie lorsqu'il est intéressé par les événements qu'elle pourrait proposer. Cette option est disponible dans la page de la catégorie. Une fois abonné l'utilisateur peut résilier son abonnement.

## **Règles :**

Les catégories auxquelles on s'abonne apparaissent sur la page *Ma page*, onglet *Mes catégories*.

Lorsque l'on s'abonne à une catégorie, on s'abonne à toutes ses catégories filles.

Le nom et le contact des abonnés à une catégorie apparaissent sur la page de la catégorie en question.

Sur la Toile, lorsque l'on est abonné à une catégorie et qu'une catégorie fille possède un nouvel événement, l'ensemble des nœuds reliant la catégorie de l'événement et la catégorie à laquelle on est abonné, prendront la couleur 4.

### **c. Créer événement**

#### **Définition :**

Fonction qui permet de générer un événement. N'importe quel utilisateur peut créer un événement, il en devient alors l'organisateur.

## **Règle :**

Accessible depuis *la liste des événements affichés* seulement.

Il n'y a pas de modération pour créer un événement.

**d. Rejoindre évènement****Définition :**

Rejoindre un événement consiste à s'inscrire à cet événement. N'importe quel utilisateur peut s'inscrire à un événement, qu'il soit abonné à la catégorie de l'événement ou non.

**Règle :**

Un utilisateur ne peut rejoindre un événement que s'il ne reste assez de place.

**e. Créer une catégorie****Règle :**

N'importe quel utilisateur peut créer une catégorie.

Une nouvelle catégorie apparaît directement sur la Toile.

On ne peut créer une catégorie qu'à partir d'une catégorie mère « Autre ». Par exemple une nouvelle sous-catégorie de sport aura pour chemin d'accès UTT/Sport/Autre/Nouvelle catégorie.

Après modération, si la catégorie est validée, elle aura pour nouveau chemin d'accès UTT/Sport/Nouvelle catégorie.

**f. Signaler****Définition :**

Notre logiciel fait appel à la collaboration des utilisateurs. Ils ont la possibilité de signaler un événement ou une catégorie créée au mauvais endroit ou ne correspondant pas à l'état d'esprit de la Toile.

**Règles:**

Un mail est envoyé à l'administrateur lorsqu'un événement ou une catégorie est signalé.

Un événement signalé plusieurs fois pourra se voir supprimé par les administrateurs.

**g. Signaler absent****Définition :**

Cette fonction est accessible par l'organisateur d'un événement une fois l'événement terminé. Lorsqu'un participant est signalé absent son taux de présence, et donc sa note, est dégradé.

**Règle :**



Si un participant n'est pas signalé absent il est automatiquement considéré comme présent

## h. S'inscrire sur le site

### Règle :

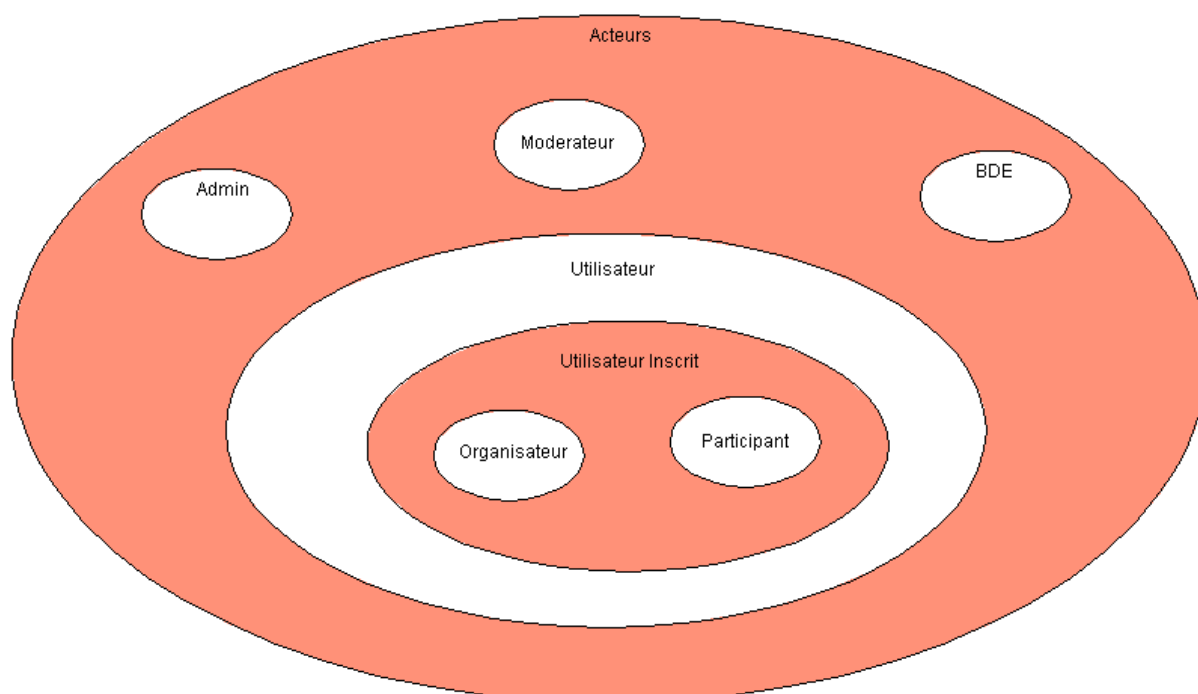
Pour s'inscrire il faut bénéficier d'une adresse UTT

## i. Refuser un participant

### Définition :

L'organisateur d'un évènement peut refuser un participant qui a un taux de participation inférieur à 75%.

## 3. Rôles



## a. Organisateur

### Définition :

L'organisateur d'un évènement est le créateur de cet évènement. Sur la page de l'évènement il est représenté avec une couleur différente.

### Règle :

L'organisateur a la possibilité de noter les participants d'un évènement une fois celui-ci terminé.

L'organisateur est un participant.

**b. Participant****Définition :**

Utilisateur s'étant inscrit à un événement et n'étant pas sur liste d'attente.

**c. Modérateur****Définition :**

Utilisateur chargé de la modération des messages

**d. UNG et administrateurs****Définition :**

Ces acteurs n'interviennent que dans le fonctionnement global de l'application. L'UNG interviendra en cas de panne ou de problèmes avec l'affichage des événements au foyer. Les administrateurs auront pour charge d'assurer le bon fonctionnement du site (correction de bugs...).

**4. Modération****Modération des catégories**

Elle est effectuée par les utilisateurs et chapeautée par les modérateurs. Les utilisateurs peuvent signaler les activités qui n'ont pas été créées aux bons endroits sur la toile ou qui ne reflètent pas l'état d'esprit de l'application.

Le modérateur peut ainsi supprimer ou remplacer les éléments signalés.

Lorsqu'une catégorie est créée elle apparaît directement sur la toile dans une sous-catégorie autre (voir les règles "créer une catégorie"). Une fois validée par le modérateur, s'il reste de la place dans la catégorie mère, la nouvelle catégorie sera sortie de la sous-catégorie autre et placée normalement dans la ramification de sa catégorie mère.

**Modération des événements**

De la même façon les utilisateurs peuvent signaler des événements qui n'ont pas été créés dans la bonne catégorie ou qui ne respectent pas l'état d'esprit de l'application.

Les événements sont visibles dès leur création.

**Restriction des utilisateurs**

Un modérateur peut bannir un utilisateur si celui-ci est signalé trop de fois pour mauvaise conduite.

### **III. Partie Technique**

#### **1. Outils utilisés pour le prototypage**

Différents outils ont été utilisés afin de créer le prototype du site web.

##### **a. Balsamiq Mockup**

Les différentes vues du site présentées dans ce rapport ont été créées en majeure partie grâce à Balsamiq Mockup.

Il permet de créer, éditer et intégrer des interfaces utilisateurs de manière rapide et collaborative. Il permet également d'agencer à sa guise des éléments déjà disponibles afin de créer des maquettes d'interface logiciel.

Ce programme est basé sur le Framework adobe AIR et peut être utilisé soit en ligne soit depuis son poste de travail.

##### **b. Prezi**

L'interface de recherche d'événements en forme de toile a été réalisée grâce au logiciel prezi qui est un logiciel de présentation qui diffère du modèle de « diapositives sur ordinateur ». La présentation se fait sur une large surface et permet de passer d'une partie à l'autre en utilisant différents mécanismes de transition, rotation ou de zoom. On peut aussi inclure différentes formes et différents médias afin de compléter notre présentation.

Afin de réaliser le prototype de notre système de navigation, le logiciel prezi nous paraissait bien indiqué pour la modélisation.

Il est utilisable à partir du site <http://prezi.com>

##### **c. Morae**

Le logiciel Morae permet de capturer le son, la vidéo webcam et l'activité sur l'écran directement. Il est beaucoup utilisé afin de réaliser des tests utilisateurs sur des systèmes et de recueillir leurs impressions en direct.

Morae sera donc utilisé afin de réaliser notre vidéo de présentation pour notre projet.

#### **2. Réalisation du site**

##### **a. Le corps du site en CMS**

Le site web principal sera réalisé grâce à un logiciel CMS (Content Management Système) tel que Joomla. C'est un logiciel de gestion de contenu gratuit et open source écrit en PHP et utilisant une base de données MySQL. Il permet à partir d'un Template (design de site) de base, de rajouter des modules, informations, textes facilement et rapidement sans forcément avoir de solides connaissances en programmation web.

Par exemple, le menu peut correspondre à un module. Il est aussi possible de personnaliser le logiciel afin d'y intégrer du contenu personnel. C'est de cette manière que l'interface de navigation dans les catégories et son comportement seront intégrés.

#### **b. Utilisation d'une base de données**

Une base de données de type MySQL sera utilisée afin de stocker les différentes informations du site. Ainsi des tables auront la liste des événements, des utilisateurs et des catégories.

#### **c. Filtre pour l'enregistrement des adresses mail**

Le système n'étant accessible que par des uttédiens un filtre sera appliqué sur les adresses email qui veulent s'enregistrer. Si celle-ci n'est pas du type xxx@utt.fr la requête d'intégration dans la base de données est rejetée.

#### **d. Utilisation de cookies**

On utilisera les cookies afin de garder les informations de l'utilisateur connecté dans le but de les réutiliser directement lors de la création d'un nouvel événement ou l'envoi de message (pour que celui-ci soit automatiquement désigné comme organisateur de l'événement ou expéditeur du message).

#### **e. La toile de navigation**

Le système de navigation en toile (pour naviguer parmi les catégories) pourra être implémenté soit en Flash soit en Html5. Ces deux technologies sont les plus utilisés actuellement sur le web afin de réaliser des systèmes animés et dynamiques.

#### **f. L'affichage au foyer**

Chaque jour, une requête SQL sera formulée automatiquement toutes les heures afin de recueillir la liste des événements du jour et les catégories auxquelles ils sont rattachés afin de générer une liste défilante en html (utilisation de la balise <marquée> avec comme paramètre « direction=up »).

Cette page sera intégrée à un ordinateur relié à l'écran du foyer et l'animation restera active toute la journée.

### **3. L'application mobile**

L'application mobile sera réalisée à l'aide du logiciel Titanium Studio.

Développé par Appcelerator Inc. Ce logiciel permet de réaliser des application pour plateformes Mobiles, tablettes et bureautique en se basant sur le langage Javascript et sur le principe « Developp Once, Deploy Everywhere ».

Ainsi, nous pourrons concevoir une seule fois notre application et celle-ci pourra être exportée sur plusieurs plateformes.

## IV. Analyse de l'existant

Avant de concevoir notre application nous avons recherché sur le net les sites existant en termes de partage d'activité. Nous avons plus particulièrement observé le réseau le plus développé dans ce domaine : <http://onvasortir.com/>

Ce site internet est un portail collaboratif où chacun peut proposer ou s'inscrire dans différentes sorties.



Les points forts que nous avons retenus sont :

- Le système de notation permettant de fidéliser les membres (fiabilité des inscriptions aux sorties)
- La classification des événements par type de sortie.
- La lisibilité des informations dans le listing des sorties
- L'utilisation d'un calendrier

Le succès du site OnVaSortir est en partie dû aux points forts que nous avons vu ci-dessus. Nous intégrerons donc ces fonctionnalités dans notre projet.

Les points faibles étaient :

- S'apparente à un site de rencontre pour célibataires. Nous souhaitons que notre application serve uniquement au partage d'activités.

Afin d'éviter que notre application ne se transforme en site de rencontre, nous allons limiter les informations disponibles sur chacun des membres. Nous allons aussi restreindre l'utilisation du système de messagerie à l'organisation des événements uniquement.

En comparaison, la matrice SWOT ci-dessous nous permet de d'identifier nos Forces, Faiblesses ainsi que les Opportunités et Menaces concernant notre système

## Forces

**Réseau qui permet de se divertir et de mieux se connaître (Variétés des sorties, vraie convivialité)**

**Parfaite Collaboration entre utilisateurs pour une meilleure évolution du réseau**

**Design simple et Interface novatrice**

**Application mobile qui permet d'avoir les mises jour à tant réel**

**Trouver facilement des personnes qui partagent les mêmes goûts que soi**

**Le fait de pouvoir signaler un événement ou une catégorie**

## Faiblesses

**Suppression de certains participants d'un événement**

**Réservé qu'aux UTTiens**

**Le modérateur qui peut bannir certains utilisateurs**

**Certaines sorties devraient être vues par le modérateur avant publication**

## Opportunités

**Affichage BDE**

**L'esprit de rencontre sans la drague, exclusivement réservé aux rencontres amicales**

**Les activités se déroulent n'importe où que pas aux environs de l'UTT**

## Menaces

**Le Site Etu**

**Les Réseaux sociaux (Facebook, Twitter...)**

**Les Autres sites de partage d'activité (OVS, Fais ta Sortie, DailyFriends)**

## **V. Les scénarios**

Nous allons ici présenter quelques cas d'utilisation courants de notre site:

### **Scénario 1:**

**Titre :** Découverte du site et inscription.

**Acteurs :** Utilisateurs non inscrits.

**Objectifs :** Découvrir le site pour la première fois et s'y inscrire si celui-ci s'avère intéressant.

#### **Scénario Nominal :**

1. L'internaute arrive sur le site, il veut le découvrir avant de décider s'il veut s'inscrire ou non; il clique donc sur "Tester le projet".
2. Il s'y promène en tant que "visiteur", il n'a accès qu'à la toile.
3. Il revient à la page d'accueil et décide de s'inscrire en cliquant sur "s'inscrire".
4. Il entre les infos obligatoires (adresse mail utt, login et mot de passe), ses infos personnelles s'il le souhaite, et valide l'inscription.
5. Il est maintenant inscrit sur le site et peut accéder aux évènements.

#### **Alternatives :**

3. Il n'aime pas le site et ne veut pas s'inscrire.
4. L'inscription est refusée car il ne possède pas d'adresse UTT.
5. Il décide de modifier ses informations personnelles et son avatar. Il va donc sur sa page d'accueil, onglet "informations générales", clique sur "modifier", change son avatar et clique sur "valider". Puis il va dans "Infos personnelles", clique sur "modifier", il modifie les infos concernées, puis il clique sur "valider".

### **Scénario 2:**

**Titre :** Les catégories et sous catégories.

**Acteurs :** Utilisateurs inscrits.

**Objectifs :** S'abonner à une catégorie/Créer une nouvelle catégorie.

#### **Scénario Nominal :**

1. L'utilisateur arrive sur le site, il s'identifie et arrive sur sa page d'accueil.
2. Il clique sur "Evènements", il arrive alors sur la toile.
3. Il souhaite se tenir au courant des évènements en rapport avec le rugby et le paintball, il va donc dans la sous-catégorie "Sports/Sports collectifs/Rugby" et clique sur "s'abonner ". Il parcourt ensuite la catégorie "Loisirs" mais ne trouve pas de sous-catégorie "Paintball". Il va donc dans "Autre", clique sur la bulle "+", cette dernière se transforme en zone de texte, il saisit le nom souhaité et tape la touche "entrer", la nouvelle bulle "Paintball" apparaît alors dans la sous catégorie "Autre".
4. Il entre dans cette nouvelle sous catégorie et clique sur "s'abonner".
5. Il sera maintenant tenu au courant des évènements liés au Rugby et au Paintball.

**Alternatives :**

3. La nouvelle sous-catégorie "Paintball" a été validée par un modérateur:

- elle apparaît dans "Loisirs" et non plus dans "Loisirs/Autre".
- elle apparaît dans "Sports/Sports collectifs" car les modérateurs considèrent le paintball comme un sport collectif et non pas un loisir.

**Scénario 3:**

**Titre :** Découverte des événements.

**Acteurs :** Utilisateurs inscrits.

**Objectifs :** S'identifier, parcourir la toile et découvrir les événements.

**Pré-conditions :** Des événements ont été créés.

**Scénario Nominal :**

1. L'utilisateur arrive sur le site, il s'identifie et arrive sur sa page d'accueil.
2. Il clique sur "Événements", il arrive alors sur la toile.
3. Il parcourt les catégories et clique sur la plus basse sous-catégorie qui l'intéresse.
4. Un overlay apparaît alors, celui-ci présente tous les événements de la sous-catégorie concernée et qui n'ont pas encore eu lieu. L'utilisateur a plusieurs choix:
  - S'inscrire à cet événement.
  - Contacter l'organisateur.
  - Signaler l'événement.
  - Proposer un nouvel événement (voir scénario 3).
5. Il participe à l'événement.

**Alternatives :**

4. Il n'y a pas d'événements dans cette sous catégorie, l'overlay apparaît alors vide et il n'y a que l'option "Proposer un nouvel événement".
4. Il est intéressé par un événement dans lequel il n'y a plus de place.
  - Il s'inscrit sur liste d'attente.
  - Il contacte l'organisateur pour tenter d'augmenter le nombre de participants.
  - Il ne veut plus s'inscrire à cet événement et revient en arrière.
5. Il ne veut plus participer à l'événement auquel il s'est inscrit
  - Il revient sur la page de cet événement et clique sur "se désinscrire"
  - Il contacte l'organisateur de l'événement pour lui demander d'enlever son nom de la liste
5. L'événement est déplacé ou annulé.



## Scénario 4:

**Titre :** Création d'un évènement

**Acteurs :** Utilisateurs inscrits.

**Objectifs :** Créer un nouvel évènement

**Pré-conditions :** L'évènement doit appartenir à une catégorie, cette dernière peut être créée si elle n'existe pas déjà

### **Scénario Nominal :**

1. L'utilisateur arrive sur le site, il s'identifie et arrive sur sa page d'accueil.
2. Il clique sur "Evènements", il arrive alors sur la toile.
3. Il parcourt les catégories et clique sur la plus basse sous-catégorie qui l'intéresse.
4. L'overlay apparaît, il clique alors sur "Proposer un nouvel évènement". Une nouvelle fenêtre s'ouvre, c'est le formulaire pour créer un évènement.
5. Il remplit tous les champs obligatoires et valide le formulaire.
6. L'évènement est créé et est donc visible dans la ou les catégorie(s) concernée(s).

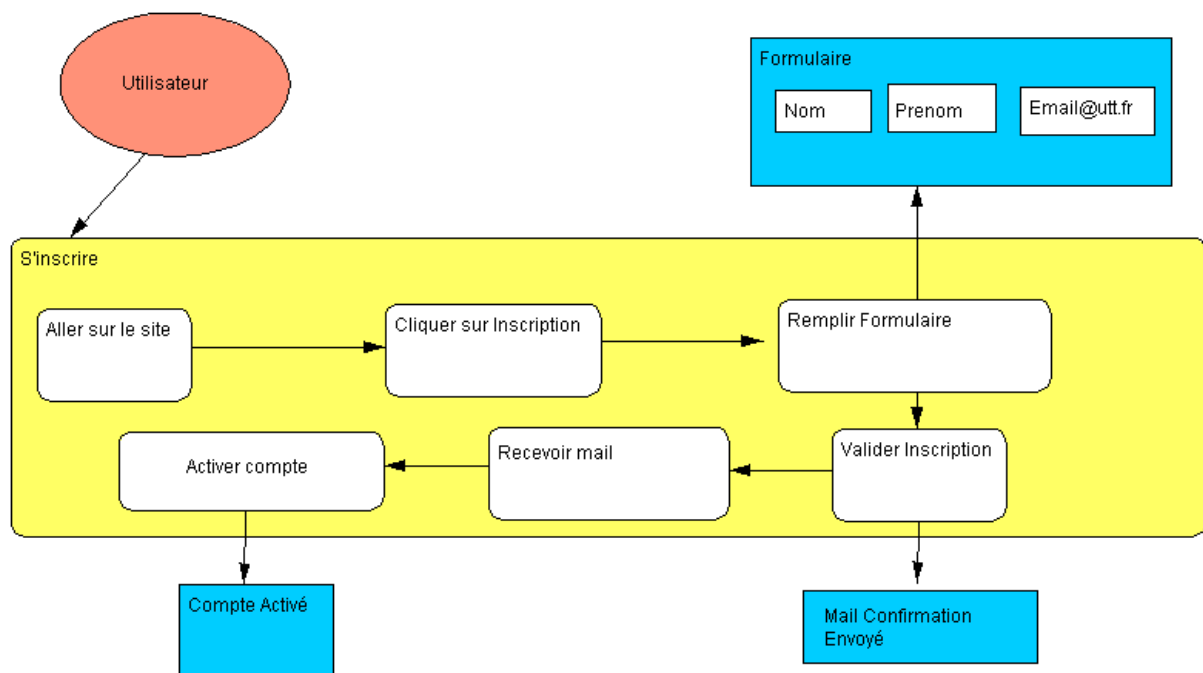
### **Alternatives :**

3. Aucune des sous catégories ne correspond à l'évènement qu'il veut créer.
  - Il crée une nouvelle sous-catégorie en cliquant sur le bouton "+", puis il crée l'évènement.
5. Le formulaire est refusé car des champs obligatoires ne sont pas remplis.
  - Il remplit les champs manquants et retente de valider.
  - Il annule tout et revient en arrière.
6. L'évènement a été enlevé par un modérateur car :
  - Il n'était pas conforme aux règles du site et a été signalé par des utilisateurs.
  - La sous-catégorie à laquelle il appartenait a été enlevée.L'évènement disparaît alors du site.
6. L'organisateur veut annuler l'évènement, il accède à la page de l'évènement et clique sur "Annuler l'évènement". Apart les modérateurs, seul l'organisateur peut annuler un évènement. L'évènement disparaît alors du site.

## VI. Les processus

### 1. Inscription sur le site

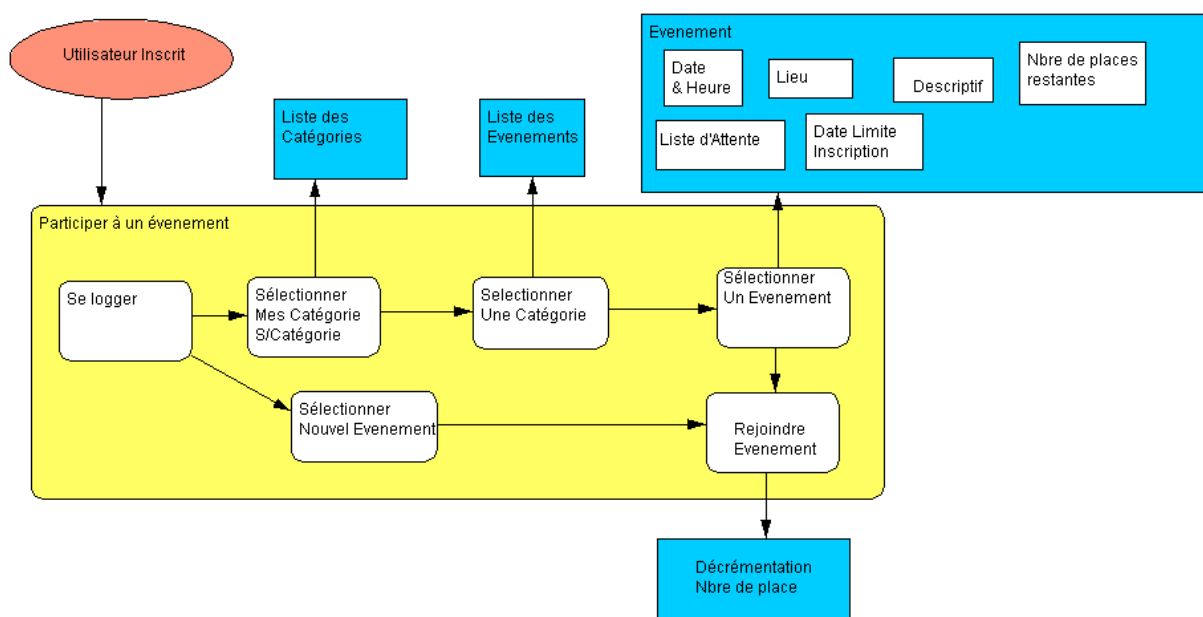
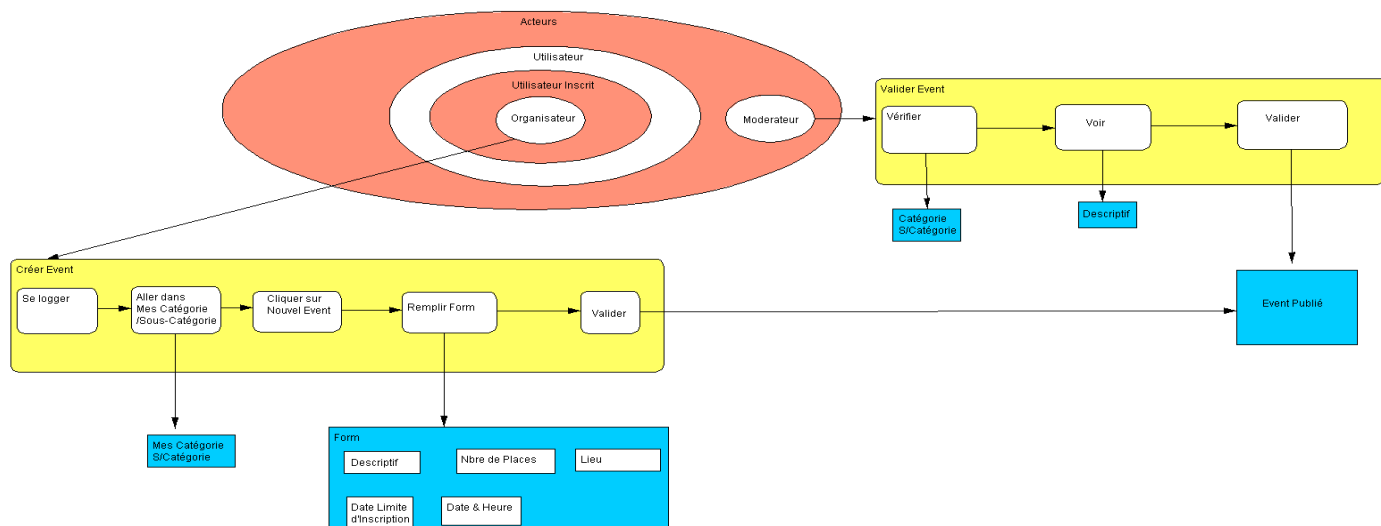
Pour pouvoir accéder à certaines fonctionnalités de notre service, l'utilisateur doit tout d'abord s'inscrire. Pour ce faire, il devra aller sur le site, puis sur la page d'inscription. Sur cette page, il devra préciser son nom, prénom et email. L'email donné doit impérativement être celui de l'UTT sinon son compte ne sera pas créé (xxx@utt.fr). Si son email est bien un email UTT, il recevra un mail pour activer son compte.



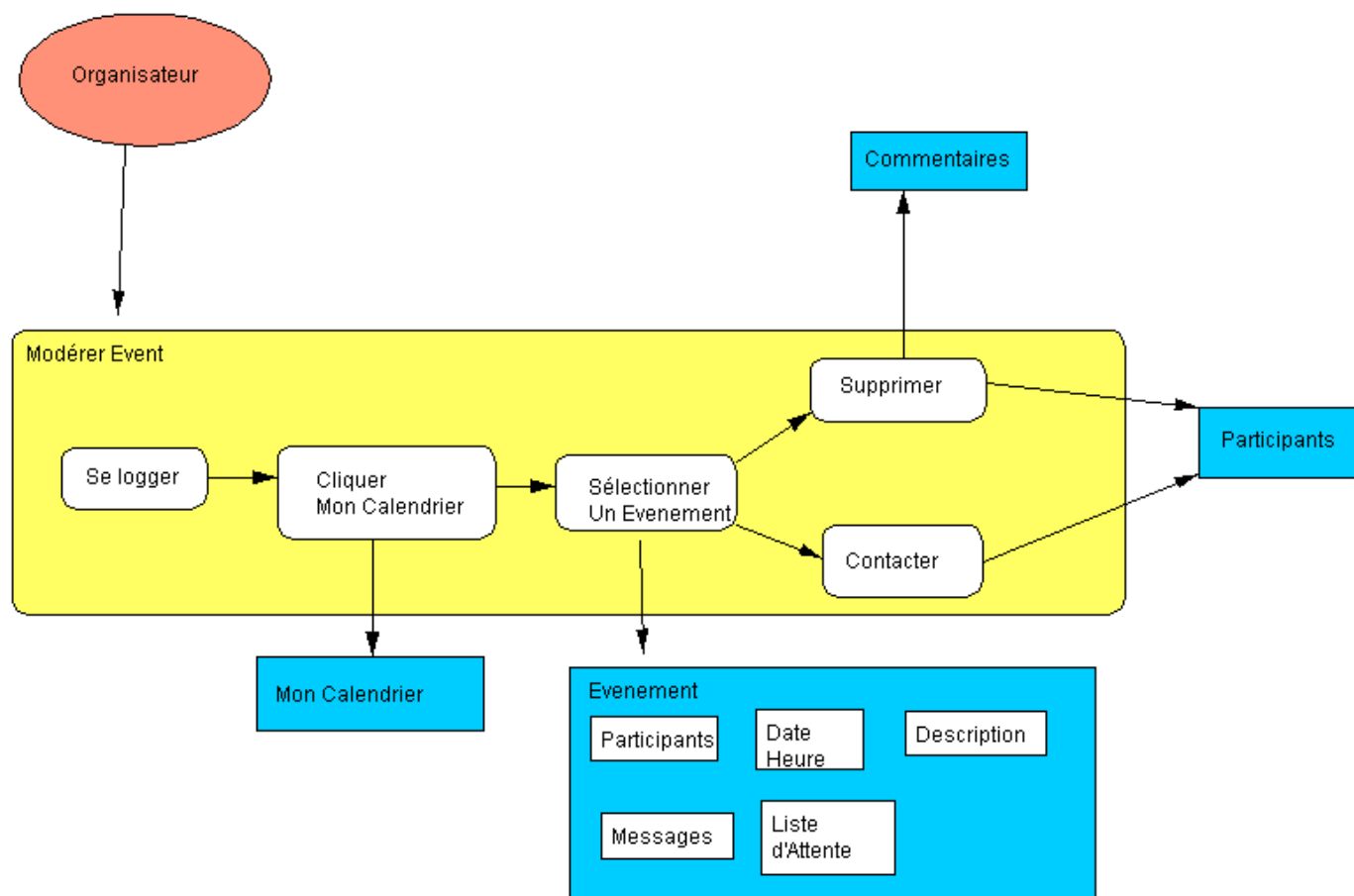
### 2. Créer un Evènement

Pour créer un Evènement, l'utilisateur doit d'abord s'inscrire, ensuite sélectionner une Catégorie ou Sous/Catégorie. Après avoir sélectionné la catégorie dans laquelle il veut créer l'évènement, il cliquer Créer un Evènement. Une page avec un formulaire s'ouvrira par la suite: il doit cependant donner un Titre a l'évènement, une Description, la Date et heure, le Nombre de place, la date limite d'inscription et enfin le Lieu. Il cliquera ensuite sur Valider pour mettre fin a cette étape de création et publier l'évènement.

Une fois l'évènement publié, le modérateur se chargera de vérifier si cet évènement est dans la bonne Catégorie/Sous-Catégorie.

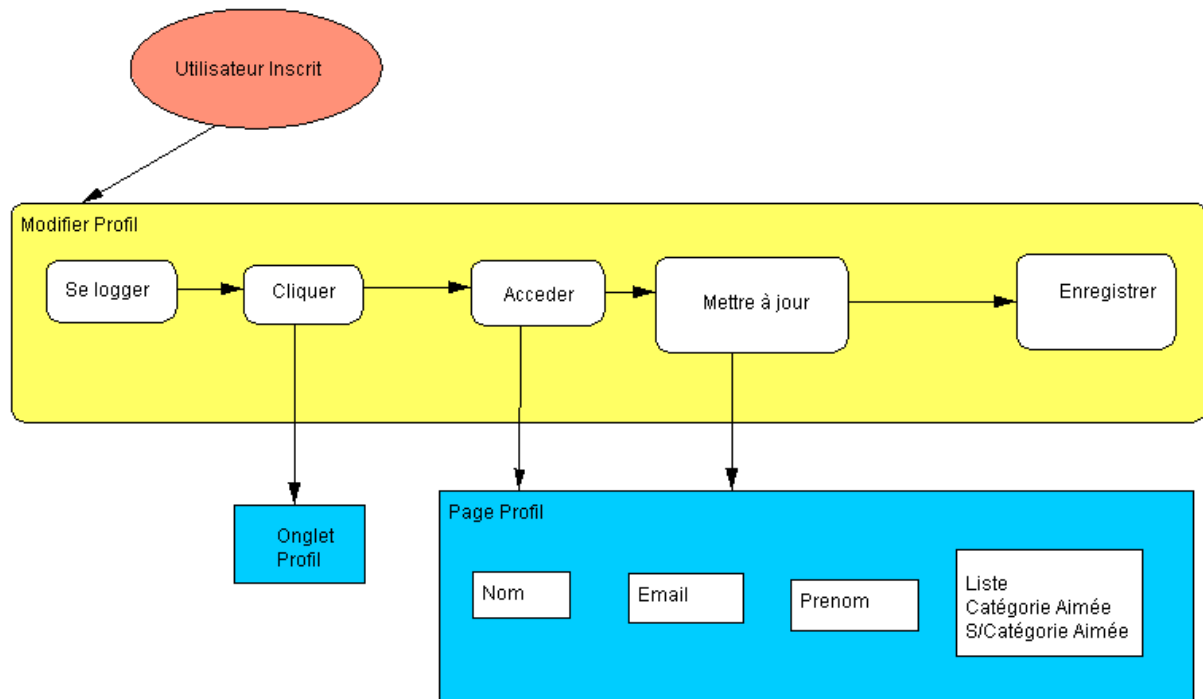


sont automatiquement signalés par le système après qu'ils aient été note négativement par d'autres organisateurs).



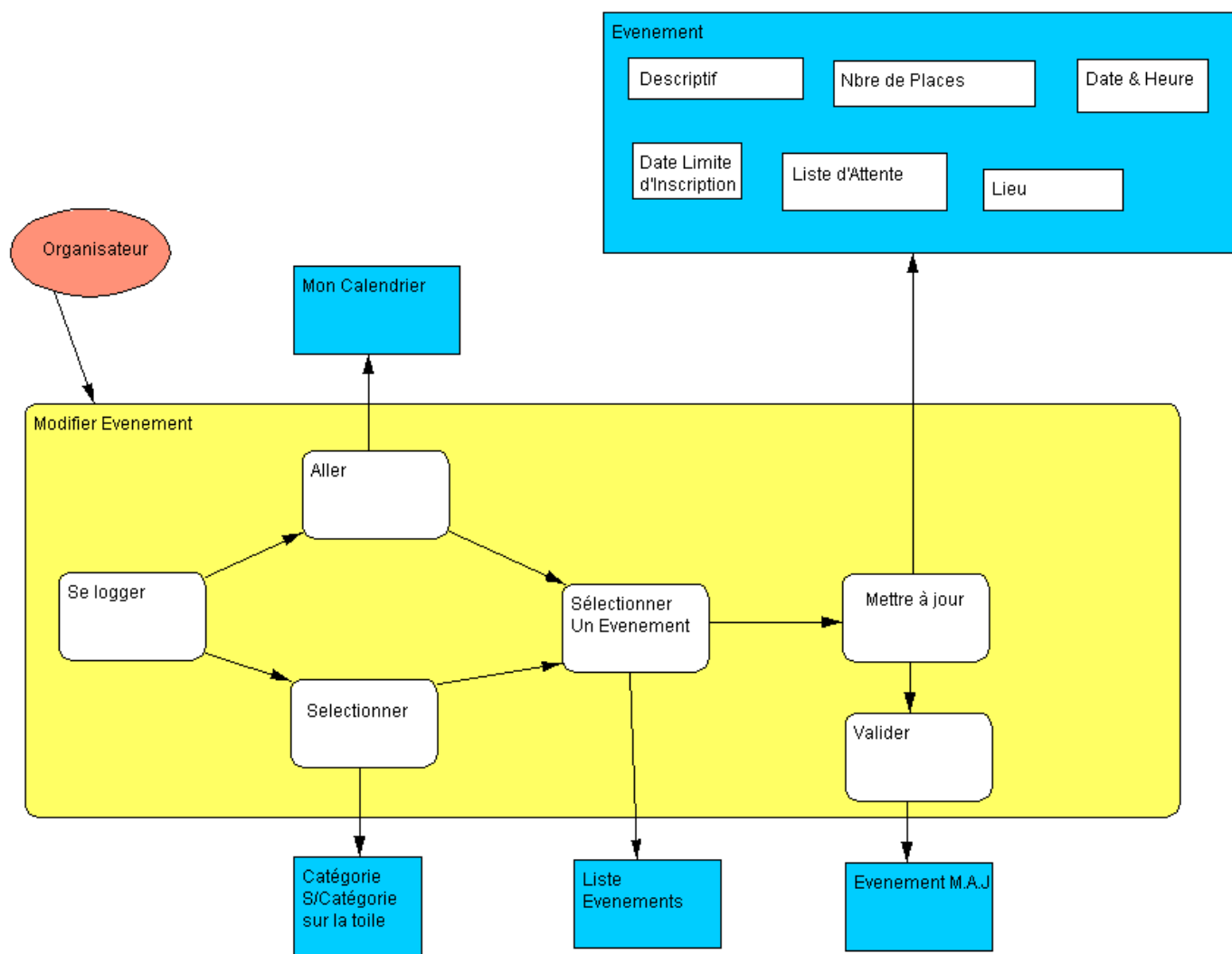
## 5. Modifier Profil

Un utilisateur inscrit sur le site a la possibilité de modifier son profil en changeant ses informations et aussi d'ajouter/supprimer des catégories favorites.



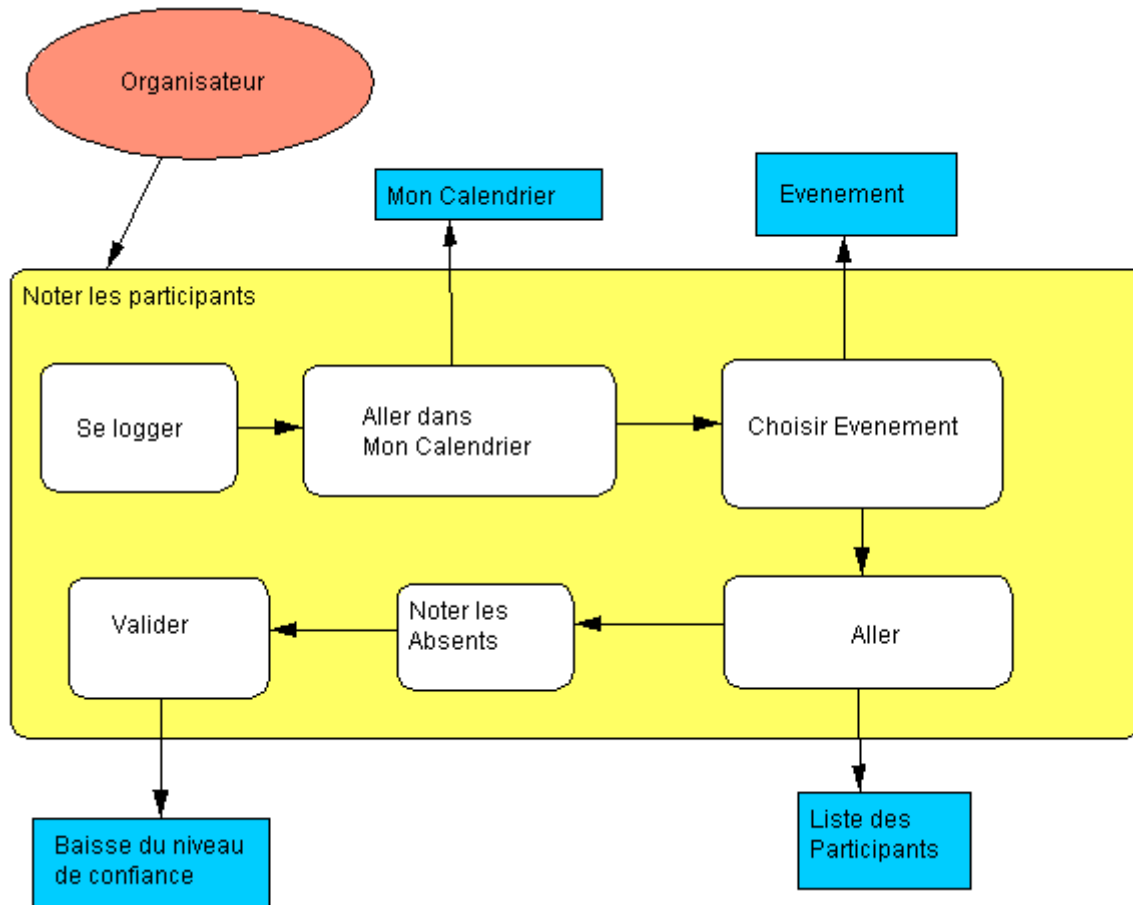
## 6. Modifier Un Événement

L'organisateur d'un Evènement peut y modifier quelques informations (Date, Heure, Lieu, Nombre de places...). Pour ce faire, l'organisateur va s'enregistrer et cliquera ensuite sur Mon Calendrier. Sur cette page se trouve une liste de tous les Evènements qu'il a créé et aussi auxquels il participe. L'organisateur sélectionnera l'événement dont il est organisateur et pourra modifier et mettre à jour les informations voulues.



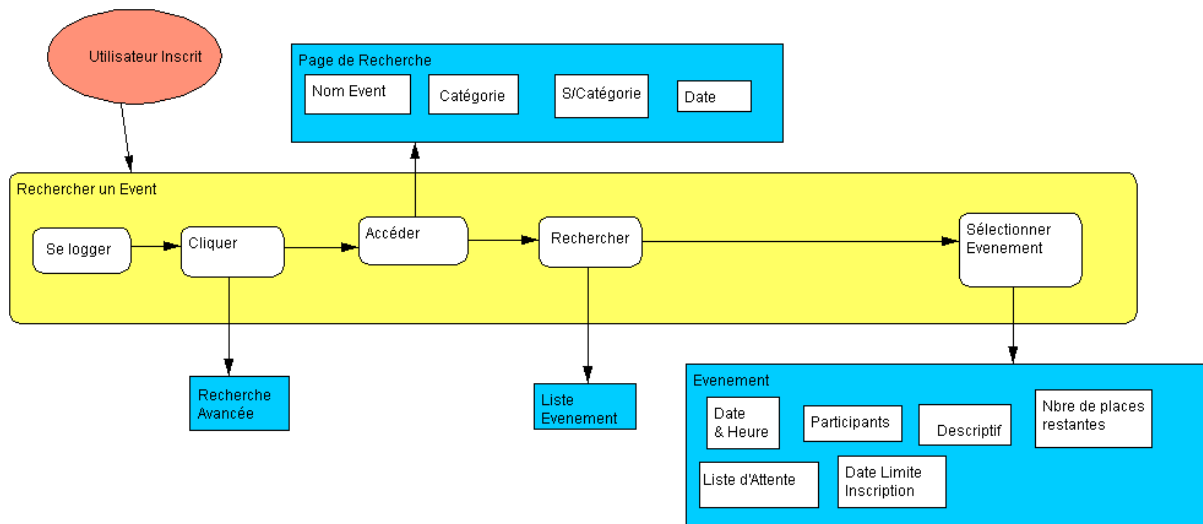
## 7. Noter les participants absents :

La notation des participants permet aux organisateurs d'Evènements de supprimer certains participants qui sont réputés pour des absences fréquentes.



## 8. Rechercher un Événement

La recherche d'Evènement permet de rechercher des Evénements selon les critères suivants : Date, Lieu, Catégories, Sous/Catégories/Titre Event...

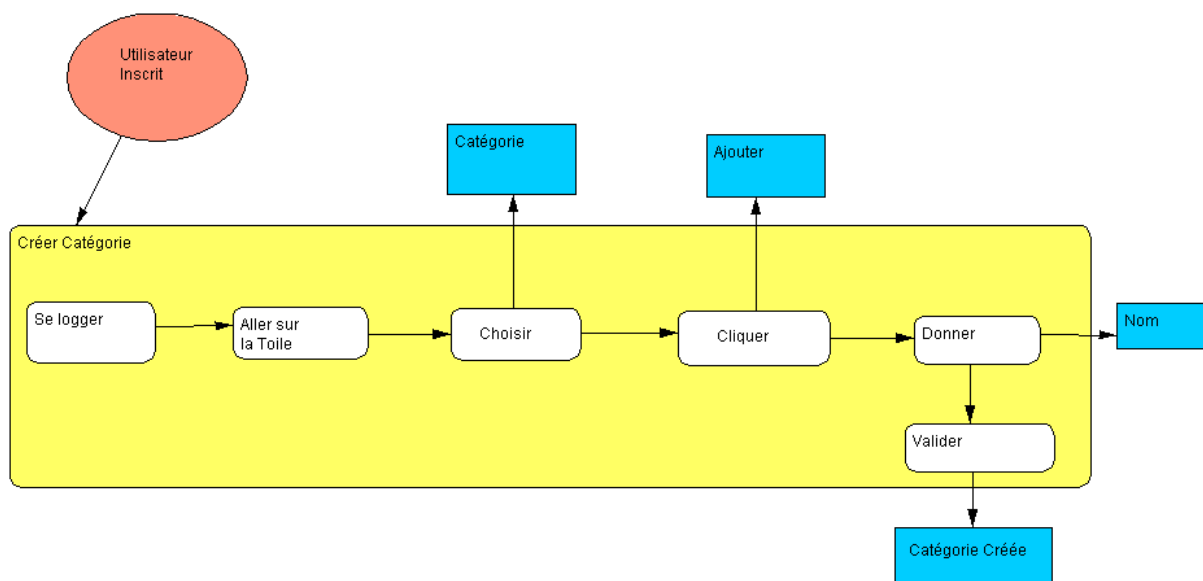


## 9. Se désinscrire d'un Event

Un utilisateur inscrit à un Evénements peut se désinscrire de cet événement s'il le souhaite.

## 10. Créer une Catégorie/Sous-catégorie

Les utilisateurs de notre système peuvent s'ils le souhaitent créer des catégories autres que celles déjà créées par les Administrateurs. Cette Catégorie ou Sous-catégorie est créé à partir de la toile. Une fois sur la toile, l'utilisateur trouvera des Sous-catégorie Autres dans lesquelles, il y a une option + pour ajouter une nouvelle Sous-catégorie.





## Conclusion

Ce projet Dionysos nous a permis de découvrir toute la complexité d'un tel travail, de la découverte du travail collaboratif à la mise en place du projet en passant par la recherche des ressources nécessaires à son aboutissement.

Doté d'un design simple et d'une interface novatrice, le projet Dionysos pourra plus facilement se démarquer de ses concurrents et ainsi espérer un bon nombre d'utilisateurs réguliers.

L'aspect collaboratif est bien mis en œuvre grâce au système de modération, entre autres, qui permettra à l'administrateur de n'intervenir que dans certains cas précis. Le rajout de catégories par les utilisateurs permettra au projet Dionysos de se développer et d'évoluer en fonction de l'utilisation de ses membres.

L'utilisation d'un affichage au foyer et la restriction d'utilisation des messages permettra aux membres de se rencontrer physiquement autour d'un espace réservé pour un but précis (consulter la liste des événements du jour, proposer des idées, etc.).

Les adeptes de la mobilité trouveront leur compte grâce à l'utilisation de notre application mobile. De plus cela permettra de gagner en popularité et en fréquentation.

Bien que pour l'instant notre système soit réduit au cercle des UTTétiens, celui-ci pourra bien se voir ouvrir petit à petit aux personnes extérieures, s'il rencontre le succès escompté.