

*Site de gestion
des inscriptions à
un événement et
de niveau de
satisfaction des
participants*

Illustration

Nom, prénom

Adresse

NPA, Ville

E-mail



Classe

Date de création

Table des matières

1	Analyse préliminaire	5
1.1	Introduction	5
1.2	Organisation	5
1.3	Objectifs	5
1.4	Planification initiale	5
2	Analyse.....	7
2.1	Cahier des charges détaillé	7
2.2	Définition de l'audience	7
2.3	Analyse concurrentielle	7
2.4	Cas d'utilisation.....	7
2.5	Etude de faisabilité.....	10
2.6	MCD.....	11
2.7	Nom du site et du domaine	11
2.8	Stratégie de test.....	11
2.9	Budget initial	11
2.10	Planification détaillée	11
2.11	Historique.....	12
3	Conception	13
3.1	Analyse de l'environnement.....	13
3.2	Détermination de l'arborescence du site et des rubriques	13
3.3	Définition de la charte graphique	13
3.4	Maquette graphique	13
3.5	Conception de la Base de données	13
3.6	Conception du Code	13
3.7	Plugins et librairies.....	13
3.8	Choix de la formule d'hébergement	14
4	Réalisation.....	15
4.1	Dossier de réalisation	15
4.2	Description des tests effectués	15
4.3	Erreurs restantes	15
4.4	Dossier d'archivage	15
5	Mise en service.....	16
5.1	Rapport de mise en service	16
5.2	Liste des documents fournis	16
6	Conclusions.....	16
7	Annexes.....	17
7.1	Sources – Bibliographie	17
7.2	Journal de bord de chaque participant.....	17
7.3	Manuel d'Installation	17
7.4	Manuel d'Utilisation	17
7.5	Archives du projet	17

NOTE L'INTENTION DES UTILISATEURS DE CE CANEVAS:

Toutes les parties en italiques sont là pour aider à comprendre ce qu'il faut mettre dans cette partie du document. Elles n'ont donc aucune raison d'être dans le document final.

De plus, en fonction du type de projet, il est tout à fait possible que certains chapitres ou paragraphes n'aient aucun sens. Dans ce cas il est recommandé de les retirer du document pour éviter de l'alourdir inutilement.

N'oubliez pas d'adapter les entête et pieds de page.

1 Analyse préliminaire

1.1 Introduction

Ce chapitre décrit brièvement le projet, le cadre dans lequel il est réalisé, les raisons de ce choix et ce qu'il peut apporter à l'élève ou à l'école. Il n'est pas nécessaire de rentrer dans les détails (ceux-ci seront abordés plus loin) mais cela doit être aussi clair et complet que possible. Ce chapitre contient également l'inventaire et la description des travaux qui auraient déjà été effectués pour ce projet.

Ces éléments peuvent être repris de la fiche signalétique

1.2 Organisation

Elève : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Responsable de projet (enseignant : Nom, prénom, e-mail et téléphone)

Expert 1 : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Expert 2 : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Intervenants externes : Client, Testeur(s)

1.3 Objectifs

Ce chapitre énumère les objectifs du projet. L'atteinte ou non de ceux-ci devra pouvoir être évaluée à la fin du projet. A ce stade, les objectifs ne sont pas nécessairement SMART. Il est par exemple acceptable d'avoir un objectif du genre « L'application doit être très réactive » ; un tel objectif n'est pas mesurable mais il indique qu'une attention particulière doit être portée à la performance. Les objectifs pourront éventuellement être revus après l'analyse. Ces éléments peuvent être repris et complétés à partir de la fiche signalétique ou du cahier des charges.

1.4 Planification initiale

Voir Annexe 1.

Planification très globale du projet qui sera revue après l'analyse. Cette planification sera présentée sous la forme d'un diagramme de Gantt (l'utilisation de MS Project est conseillée).

Les dates de début, de fin et des étapes principales seront mises en évidence. Ces éléments peuvent être repris de la fiche signalétique

2 Analyse

2.1 Cahier des charges détaillé

Détails complets des objectifs donnés par le client.

2.2 Définition de l'audience

*Liste des personnes qui pourraient potentiellement être des visiteurs.
Quel genre de personnes est ciblé par ce site ? Quelles pistes pour le site développé ?*

2.3 Analyse concurrentielle

Analyse de sites concurrents et/ou de sites aux fonctionnalités proches ou pouvant être transposées à ce site. Analyse également du contenu et de l'ergonomie de ces sites. En extraire les choses à faire et/ou ne pas faire

2.4 Cas d'utilisation

2.4.1 Inscription sur le site

Utilisateur	Site
L'utilisateur arrive sur la page d'accueil	Affichage de la page ainsi qu'un lien pour la page d'inscription et de connexion
L'utilisateur clique sur le bouton « s'inscrire »	Le page d'inscription s'affiche
L'utilisateur entre un mail non-valide	Le site refuse l'inscription
L'utilisateur entre un mot de passe non-valide	Le site refuse l'inscription
L'utilisateur entre des données valides	Le site envoie un email de confirmation d'inscription et valide l'inscription

2.4.2 Connexion au site

Utilisateur	Site
L'utilisateur arrive sur la page d'accueil	Affichage de la page ainsi qu'un lien pour la page d'inscription et de connexion
L'utilisateur clique sur le bouton « se connecter »	La page de connexion s'affiche
L'utilisateur entre des informations de connexion non-valides	Le site refuse la connexion
L'utilisateur entre des informations de	Le site autorise la connexion et redirige

connexion valides	l'utilisateur sur la page des événements
-------------------	--

2.4.3 Inscription à un événement n'ayant pas encore eu lieu

Utilisateur	Site
L'utilisateur est sur la page des événements	Affichage des différents événements
L'utilisateur clique sur un événement n'ayant pas encore eu lieu et auquel il n'est pas inscrit	Affichage de l'événement avec un bouton d'inscription
L'utilisateur clique sur le bouton d'inscription	Affichage d'un menu demandant à quel atelier l'utilisateur souhaite s'inscrire
L'utilisateur choisi l'atelier auquel il souhaite s'inscrire	Le site valide l'inscription à l'atelier

2.4.4 Désinscription d'un événement n'ayant pas eu lieu

Utilisateur	Site
L'utilisateur est sur la page des événements	Affichage des différents événements
L'utilisateur clique sur un événement n'ayant pas encore eu lieu et auquel il est inscrit	Affichage de l'événement avec un bouton de modification
L'utilisateur clique sur le bouton de modification	Affichage d'un menu proposant à l'utilisateur de changer d'atelier ou de se désinscrire
L'utilisateur choisi un autre atelier	Le site valide le changement d'atelier et désinscrit l'utilisateur du premier atelier
L'utilisateur choisit de se désinscrire	Le site valide la désinscription et désinscrit l'utilisateur de l'atelier et de l'événement

2.4.5 Visualisation d'un événement ayant eu lieu auquel l'utilisateur n'est pas inscrit

Utilisateur	Site
L'utilisateur est sur la page des événements	Affichage des différents événements
L'utilisateur clique sur un événement ayant eu lieu et auquel il n'était pas inscrit	Affichage de la page de l'événement avec un message informant l'utilisateur que celui-ci a déjà eu lieu

2.4.6 Visualisation d'un événement ayant eu lieu auquel l'utilisateur était inscrit

Utilisateur	Site
L'utilisateur est la page des événements	Affichage des différents événements
L'utilisateur clique sur un événement ayant eu lieu et auquel il était inscrit	Affichage d'un formulaire de satisfaction concernant l'atelier suivi
L'utilisateur rempli partiellement le questionnaire de satisfaction et le valide	Le site ne valide pas le questionnaire et demande à l'utilisateur de le compléter
L'utilisateur rempli complètement le questionnaire de satisfaction et le valide	Le site valide le questionnaire et renvoi l'utilisateur sur la page des événements

2.4.7 Visualisation d'un événement ayant eu lieu auquel l'utilisateur a déjà rempli le questionnaire de satisfaction

Utilisateur	Site
L'utilisateur est sur la page des événements	Affichage des différents événements
L'utilisateur clique sur un événement ayant eu lieu et auquel il a répondu au questionnaire de satisfaction	Affichage d'une page informant l'utilisateur que celui-ci a déjà rempli le questionnaire de satisfaction

2.4.8 Connexion d'un administrateur au site

Administrateur	Site
L'administrateur arrive sur la page d'accueil	Affichage de la page ainsi qu'un lien pour la page d'inscription et de connexion
L'administrateur clique sur le bouton « se connecter »	La page de connexion s'affiche
L'administrateur entre des informations de connexion non-valides	Le site refuse la connexion
L'administrateur entre des informations de connexion valides	Le site autorise la connexion et redirige l'administrateur sur la page de gestion propre aux administrateurs

2.4.9 Gestion des utilisateurs par un administrateur

Administrateur	Site
L'administrateur est sur la page de gestion propre aux administrateurs	Affichage de la page de gestion propre aux administrateurs avec un menu contenant les diverses options à sa disposition
L'administrateur clique sur le bouton de gestion des utilisateurs	Affichage de la page de gestion des utilisateurs contenant les informations des utilisateurs ainsi qu'un bouton de suppression
L'administrateur clique sur le bouton de suppression d'un utilisateur	Le site supprime l'utilisateur

2.4.10 Modification des événements

Administrateur	Site
L'administrateur est sur la page de gestion propre aux administrateurs	Affichage de la page de gestion propre aux administrateurs avec un menu contenant les diverses options à sa disposition
L'administrateur clique sur le bouton de gestion des événements	Affichage de la page de gestion des événements contenant un bouton de modification

Discussion avec le chef de projet nécessaire pour finir ce use case

2.4.11 Consultation des statistiques de satisfaction des ateliers

Administrateur	Site
----------------	------

L'administrateur est sur la page de gestion propre aux administrateurs	Affichage de la page de gestion propre aux administrateurs avec un menu contenant les diverses options à sa disposition
L'administrateur clique sur le bouton de consultation des statistiques des ateliers	Affichage de la page de consultation des statistiques des ateliers

Cas 1

- Wireframes pour Cas 1: Maquettes fonctionnelles (Balsamiq)
- Scénarios pour Cas 1 : Sous forme tabulaire : (Action -> Résultat)

Cas 2

- Wireframes pour Cas 2
- Scénarios pour Cas 2

Cas 3 ...

2.5 Etude de faisabilité

Détermination des différentes options de librairies ou plugins nécessaires à la réalisation de l'application, et estimation du temps nécessaire à leur apprentissage.

Evaluation des CMS courants et des plugins associés, ainsi que des librairies externes, frameworks, etc. Choix justifié quant à l'utilisation ou non de tels outils et étude de la compatibilité entre les éléments sélectionnés.

2.6 MCD

MCD : Modèle conceptuel des données.

2.7 Nom du site et du domaine

*Choisir un nom de domaine cohérent par rapport aux désirs du client.
Contrôler la disponibilité du nom de domaine...*

2.8 Stratégie de test

Décrire la stratégie de test:

- *Liste des tests pour la validation par le client*
- *Les moyens à mettre en œuvre.*
- *Données de test à prévoir (données réelles fournies par le client ?).*
- *Testeurs.*

2.9 Budget initial

Le budget détaillé incluant tous les coûts du projet:

- *Hébergement, licences, achats de matériel, de livres, de logiciels...*

2.10 Planification détaillée

Révision de la planification initiale (Gantt) du projet :

- *Planning indiquant les dates de début et de fin du projet ainsi que le découpage connu des diverses phases (jalons).*
- *Listes des tâches, durées et interdépendances.*

Il s'agit ici de détailler la planification initiale du projet.

Elle sera ensuite affinée régulièrement (ajout/suppressions de tâches, durées...). Si les délais doivent être ensuite modifiés, le responsable de projet doit être avisé, et les raisons doivent être expliqués dans l'historique.

2.11 Historique

Pour le cahier des charges: lister toutes les modifications demandées par le client, ainsi que celles décidées pour d'autres raisons

3 Conception

3.1 Analyse de l'environnement

Déterminer le matériel HW.

Décrire les logiciels qui seront utilisés pour le développement, y compris IDE, frameworks, librairies, etc.

Détailler tout ce qui va permettre de développer et de maintenir le projet.

3.2 Détermination de l'arborescence du site et des rubriques

Arborescence du site web. C'est-à-dire, par quel chemin doit-on passer pour accéder aux différentes pages. (menu – sous-menu)

3.3 Définition de la charte graphique

Définir tout ce qui concerne le design, le choix des couleurs et des polices. (Justifier les choix !)

3.4 Maquette graphique

Réalisation d'une maquette complète par adaptation ou non d'un modèle graphique existant.

3.5 Conception de la Base de données

Modèle MLD (Modèle relationnel) de la base de données.

Description précise des données (type, dimensions, contraintes..).

3.6 Conception du Code

Diagrammes UML d'activité, diagramme d'état, diagramme de flux, ou pseudocode pour chaque cas d'utilisation.

3.7 Plugins et librairies

Liste des composants additionnels utilisés (par exemple forum, classes, images, modules, etc).

3.8 Choix de la formule d'hébergement

Détails de la solution d'hébergement choisie.

Justification du choix (avantages et inconvénients principaux par rapport aux autres solutions envisagées).

4 Réalisation

4.1 Dossier de réalisation

Décrire la réalisation "physique" de votre projet

- les répertoires où le logiciel est installé
- la liste de tous les fichiers et une rapide description de leur contenu (des noms qui parlent !)
- les versions des systèmes d'exploitation et des outils logiciels
- la description exacte du matériel
- le numéro de version de votre produit.
- programmation et scripts: librairies externes, reconstruction du logiciel cible à partir des sources.

NOTE : Inutile d'inclure les listings des sources à moins que vous ne désiriez en expliquer une partie vous paraissant importante. Dans ce cas n'incluez que cette partie...

4.2 Description des tests effectués

Pour chaque partie testée de votre projet, il faut décrire:

- les conditions exactes de chaque test
- les preuves de test (papier ou fichier)
- tests sans preuve: fournir au moins une description

4.3 Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs:

- Description détaillée
- Conséquences sur l'utilisation du produit
- Actions envisagées ou possibles

4.4 Dossier d'archivage

Décrire de manière détaillée les archives du projet.

Attention: les documents de réalisation doivent permettre à une autre personne de maintenir et modifier votre projet sans votre aide !

5 Mise en service

5.1 Rapport de mise en service

Fournir une description:

- de la publication chez l'hébergeur
- de l'installation du projet chez le client
- des tests officiels effectués chez le client et/ou par le client.
- des erreurs répertoriées
 - description détaillée
 - conséquences pour le client
 - actions envisagées.

5.2 Liste des documents fournis

Lister les documents fournis au client avec votre produit, en indiquant les numéros de versions

- le rapport de projet
- le manuel d'Installation (en annexe)
- le manuel d'Utilisation avec des exemples graphiques (en annexe)
- autres...

6 Conclusions

Développez en tous cas les points suivants:

- Objectifs atteints / non-atteints
- Points positifs / négatifs
- Difficultés particulières
- Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)

7 Annexes

7.1 Sources – Bibliographie

-
- *Livres utilisés (Titre, auteur, date)*
- *Articles (Revue, date, titre, auteur)*
- *Sites Internet (URL) consultés*
- *Aides externes (noms)*

7.2 Journal de bord de chaque participant

Date	Durée	Activité	Remarques

7.3 Manuel d'Installation

7.4 Manuel d'Utilisation

7.5 Archives du projet

Une archive format .zip contenant toute la documentation / maquettes / code Support (CD / Dropbox) à définir avec le responsable de projet et les experts.