Présentation du projet Pizz’alaKart

1-Présentation du projet (en anglais potentiellement)

2-Les technos utilisés pour réaliser ce projet et pourquoi avoir utilisés celles-ci

3-Le design global du projet et explication du choix

4-L’expérience proposée à l’utilisateur (UX)

5-Les fonctionnalités qu’on a mis en avant sur notre site

6-Réflexion sur la potentielle base de données

7-Réflexion sur la planification et la réalisation des articles avec des exemples

1-Présentation de notre projet commun :

Welcome to all !!

And without further addo, here we go !!!

After a long study in marketing and social impact, our teams ended birthing this little baby project for a local pizzeria.

For its branding, we put our focus on a well-known name : Mario Kart.

It encloses part of the Italian culture related to pizzas, and the security of a well known and popular mascots.

As a small group, we stayed free concerning our organization ; most of the management and organizing has been done by Jeremy, and providing the pictures. A lot of the grunt work has been done by Laura, who has excelled in putting every item in its place. Alban has taken care of a little of some background work and styling.

2-Les technos utilisés pour réaliser ce projet et pourquoi avoir utilisés celles-ci

Continuons en français, si cela ne vous dérange pas :

L’infrastructure de notre site web est principalement basée sur les langages HTML et CSS pour le moment, dans l’attente de constituer les bases de données nécessaires et de la poursuite de notre travail.

Dans le cadre des consignes, nous nous sommes cantonnés à utiliser les deux principaux langages étudiés actuellement en tenant compte des contraintes techniques de ceux-ci et des limitations de connaissances.

3-Le design global du projet et explication du choix

Le design s’est orienté naturellement en accord avec la thématique du site : les pizzas, l’Italie, Mario Kart.

Nous avons recherché un semblant de dynamisme, des formes rondes, des couleurs vives, comme vous pourrez le constater.

On respecte ainsi la franchise, et on inspire la bonhommie, l’aspect familial et populaire de la franchise du restaurant.

La navigation doit se faire de manière évidente et ludique, d’où un design épuré en page d’accueil, une page peu chargée, avec simplement toutes les informations nécessaires.

Sur la page dédiée à la carte, le choix d’un design qui correspond à l’univers du jeu a été fait, avec une apparence rappelant la présentation du roster du jeu-vidéo Mario Kart.

De plus chacune de nos recettes de pizza est directement inspiré des personnages présents dans l’univers Mario.

4-L’expérience proposée à l’utilisateur (UX)

Dans notre projet, nous avons essayé de miser l’essentiel sur le confort de lecture du potentiel client.

C’est ainsi que nous avons opté pour une page épurée avec des items assez facilement identifiable pour faciliter l’accessibilité même aux potentiels utilisateurs non-initiés.

Ce côté attrayant et divertissant /ludique est présent jusqu’à l’interaction avec les boutons pour sélectionner la pizza de son choix et la mettre dans le panier, lesquels sont à l’effigie d’un personnage iconique de l’univers de Mario, situés en dessous de chacune des recettes de pizza.

Nous proposons donc une expérience simple, concise avec un design ludique qui apporte ce côté assez familial et chaleureux notamment avec le logo ainsi que le nom dynamique. Sur cette même page se trouve trois boutons : Accueil, Notre Carte et Panier pour se rendre dans les différentes rubriques.

5-Les fonctionnalités qu’on a mis en avant sur notre site

Nous avons choisi de mettre en avant notre carte de pizzas sur notre site qui est censé être l’item le plus important de notre projet étant donné que le client doit être un minimum intéressé pour vouloir commander une de nos délicieuses pizzas.

Et c’est pour cela que l’on a opté pour une carte de pizzas ludique, familiale et notamment avec l’intégration dans les noms des pizzas des différents personnages de l’univers Mario. Nous avons également ajouté des boutons à l’effigie de chacun des personnages pour ajouter la pizza au panier.

Le potentiel client peut également commander des pizzas en ligne, les ajouter dans son panier et les visualiser.

Il peut également nous suivre sur les réseaux sociaux ainsi que nous contacter par téléphone et se rendre à la pizzeria grâce aux informations contenues dans notre footer.

6-Réflexion sur la potentielle base de données

Nous pourrions utiliser un système de base de données pour gérer les comptes clients : identité, données personnelles, historique des commandes, fidélisation ainsi que la gestion des différentes promotions personnalisés (anniversaire).

Nous pourrions également utiliser une base de données pour stocker différentes cartes qui changeraient au cours des saisons (été, hiver, automne , printemps)

7- Réflexion sur la planification et la réalisation des articles avec des exemples

Le point positif dans ce projet c’est qu’il nous est facile de nous projeter sur le futur étant donné que nous disposons d’un thème bien précis qui est celui de l’univers Mario.

Ainsi, on peut facilement imaginer des nouvelles recettes de pizza qui pourraient arriver à la carte comme une pizza Daisy décliné en 4 fromages différents ou encore une déclinaison de pizzas desserts avec La Donkey Kong sucré à base de Banane et de Nutella.

Nous pouvons également ajouter une fonctionnalité de notification par mail à chaque fois qu’une nouvelle recette est ajoutée sur le site ainsi qu’une fonctionnalité de carte de fidélité qui pourrait apporter encore une fois une expérience utilisateur plus confortable et agréable.

Il est également possible d’intégrer une fonctionnalité de personnalisation (possibilité d’ajouter ou de retirer des ingrédients) ainsi que d’ajouter une carte des boissons ainsi que d’une boutique affilié Nintendo avec des ventes de figurines ainsi que de produits dérivés).

Enfin, il sera également possible d’ajouter une fonctionnalité afin de réserver la pizzeria pendant une après-midi à l’occasion d’un anniversaire.

8- Conclusion

Jeremy :

I really enjoyed working in a group with my two classmates because the group dynamic was really pleasant and pushed us to always come up with new ideas, and it also enabled us to find solutions when necessary because we helped each other a lot. Thank you for listening to us, and I hope you enjoyed it as much as we did.

Laura :

To conclude, i would say that I found this exercice interesting. I enjoyed doing some HTML and CSS, but I struggled to remember how to use them correctly.

I wish I had more time to read the courses that Marceau provided us, because I think we could have done a better code, cleaner and more maintainable and responsive.-

It was interesting to work on this project as a team, because it showed us the importance of planning, organising and setting tasks for everyone.

It was also interesting to see how the same things can be coded in many different ways, depending on the developer.

Alban :

( We’ll end with a simple conclusion, which will be a simple summary of the last events in our little group. )

We started as this patched up group, on a blank page concerning every aspect of the project, but this vas really short timed. Indeed, the idea of a topic for a website about e-commerce, for its name, for its theme just popped out between us and appeared really organically.

It is probably the prerogative of a small group, but we went partly on improv about our tasks and organization, and it worked out quite well for us.

The project is on a good way, and the only thing needing to be done is to go on with the few tweaks and corrections still in the air, and go further in the next development projects.

So Let’s go !!