
TEAMDER

Sommaire

Table des matières

| | |
|---|---|
| Sommaire | 2 |
| I – Description du projet..... | 3 |
| Recherche d'un coéquipier ou d'une équipe | 3 |
| II – Etude de motivation | 4 |
| Objectif | 4 |
| Etude de marché | 4 |
| III – Maquette graphique | 6 |
| V – Technologie et environnement..... | 8 |
| VI – Organisation du projet | 9 |

I – Description du projet

Dans le cadre de notre formation en L3 MIAE, nous devons réaliser un projet en Technologies du Web.

Nous présenterons ainsi, l'outil « [TEAMDER](#) » sous la forme d'une application Web.

Les fonctionnalités principales du site, seront les suivantes :

- Recherche d'un coéquipier ou d'une équipe pour un projet selon différents critères.
- Présentation de projets réalisés
- Messagerie instantanée

Recherche d'un coéquipier ou d'une équipe

Cette section permettra à l'utilisateur d'effectuer une recherche d'un coéquipier, c'est-à-dire un partenaire pour réaliser un projet, ou d'une équipe constituée quant à elle d'un nombre déterminé de coéquipiers compatibles entre eux, c'est-à-dire répondant chacun aux caractéristiques recherchées pour le projet.

Une fois les critères remplis, l'application affiche sur un plan les résultats, en indiquant le niveau de comptabilités des personnes trouvées.

L'application affichera de plus, une suggestion d'équipe regroupant les personnes les plus compatibles pour le projet.

- o Caractéristiques :
 - **Domaine de compétence de l'utilisateur:** Informatique, Droit, Architecture ...
 - **Compétences de l'utilisateur :** développement d'application JAVA, rédaction de contrats, réalisation de maquettes ...
 - **Niveau d'étude de l'utilisateur**
 - **Statut utilisateur :** « grade » de l'utilisateur au sein de la communauté. Plus ce dernier participe à des projets (dans lesquels il obtient une appréciation correcte) plus son statut évolue. On retrouvera ainsi 4 grades à déterminer.
 - **Géolocalisation :** les différents lieux dans lesquelles l'utilisateur peut se rendre pour travailler les projets.
 - **Disponibilité de l'utilisateur**
 - **Ambiance de travail dans lequel l'utilisateur préfère travailler :** en musique ou non, bibliothèque/café/extérieur ...
 - **Note de l'utilisateur :** déterminée par les membres de la communauté Teamder.

Les informations telles que les compétences sont validées par la communauté.

Présentation de projets réalisés

Cette section est destinée à la présentation des projets réalisés par l'utilisateur. La chronologie des projets réalisés est alors affichée, avec une présentation plus ou moins détaillées de ceux-ci, selon le choix de l'utilisateur. L'utilisateur peut choisir de ne pas afficher tous ses projets.

Les notes que l'utilisateur s'est vu attribuer par les membres de la communauté seront affichées sur les projets.

Il pourra ainsi certifier aux autres utilisateurs son expérience et ses compétences.

Messagerie interne

Cette section est destinée à l'échange de message entre les utilisateurs.

Ainsi, plusieurs membres d'une équipe pourront communiquer pour une prise de rendez-vous ou pour discuter de l'évolution du projet entre eux.

Les utilisateurs pour lesquels un co-équipier a été suggéré pourront aussi communiquer par message afin de valider ou non la collaboration entre eux.

II – Etude de motivation

Objectif

Teamder est une application permettant de former des équipes de travail, pour travailler tes projets avec des personnes compétentes et compatibles. L'objectif est donc de faciliter la mutualisation de connaissance dans les meilleures conditions de travail

Etude de marché

Le périmètre concerné

Cette étude de marché vise uniquement la France.

2 millions de jeunes sont étudiants, et ont ainsi régulièrement des projets à réaliser dans le cadre de leurs études.

3 552 600 de chômeurs, dont 1 600 000 sont concernés par les financements de projets par des institutions publiques.

82% des salariés se disent prêts à entamer une reconversion professionnelle, dont certains d'entre eux se disent prêt à se mettre à leur compte.

Le constat

Entre les étudiants et les personnes ayant l'ambition de réaliser des projets professionnels, notre application Web « Teamder » trouve sa place, et propose de faciliter la phase d'amorce ou la réalisation complète des projets, grâce à la mutualisation de connaissance et donc un intérêt mutuel entre les utilisateurs.

L'existant

Actuellement, il existe plusieurs moyens de trouver un ou plusieurs coéquipier(s):

- Forum dédiés
- « Petites annonces »

Les produits du marché de la recherche de coéquipier sont donc peu nombreux, et les solutions proposées ne sont pas stimulantes et perdent donc de l'efficacité.

Conclusion

Notre projet se positionne sur le marché de recherche de coéquipier. L'objectif est d'apporter une plus-value par rapport aux méthodes décrites précédemment. Les avantages sont :

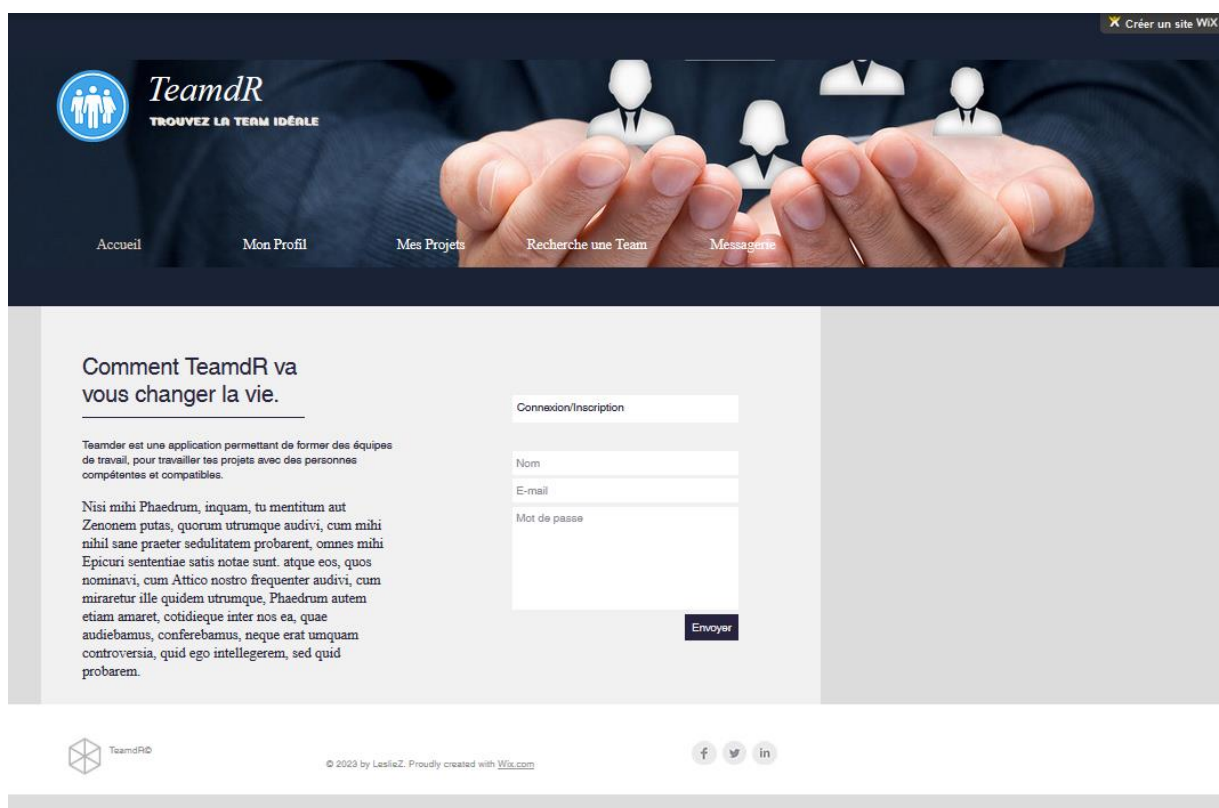
L'objectif est d'apporter une plus-value par rapport aux méthodes décrites précédemment. Les avantages sont :

- **Une méthode simple et intuitive**
- **Une recherche facilitée et rapide grâce à différents critères proposé**
- **Une messagerie interne permettant de communiquer directement sur l'application**
- **La possibilité pour un utilisateur de faire évoluer son statut utilisateur**
- **Les compétences et niveaux sont certifiés par les utilisateurs**

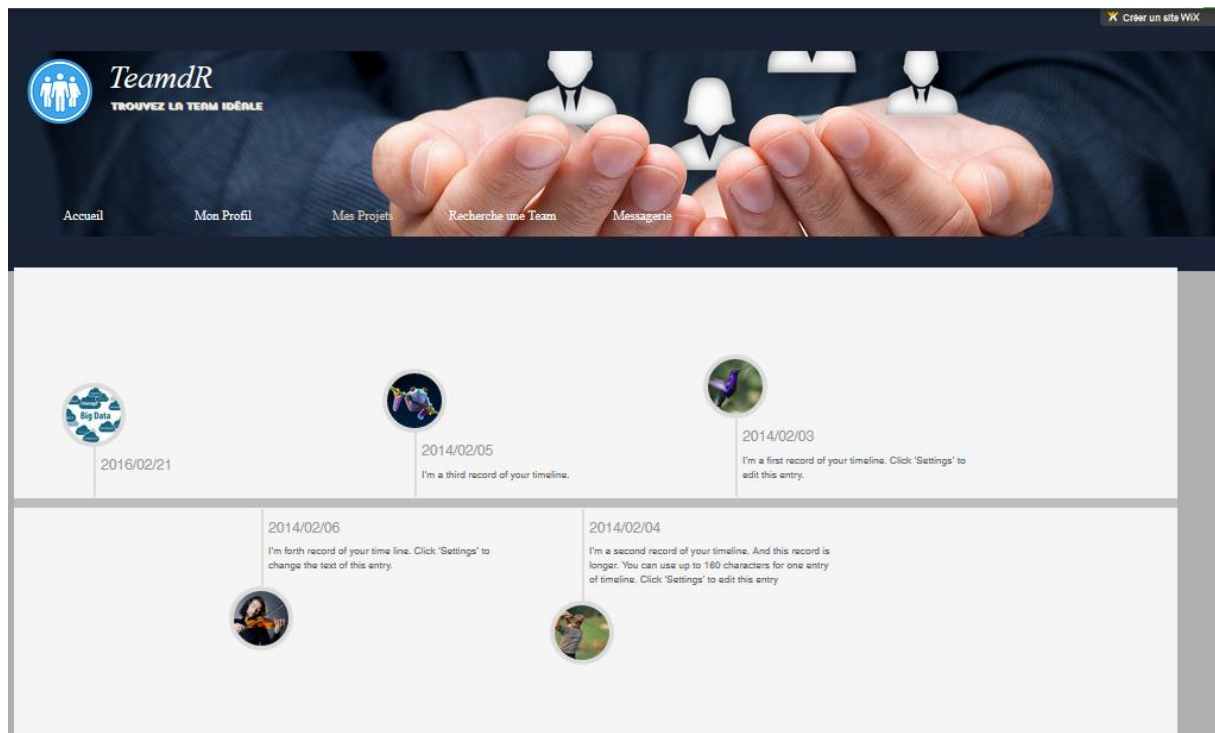
Il se distingue de l'existant sur le marché par une approche en ligne plus simple et plus ludique.

III – Maquette graphique

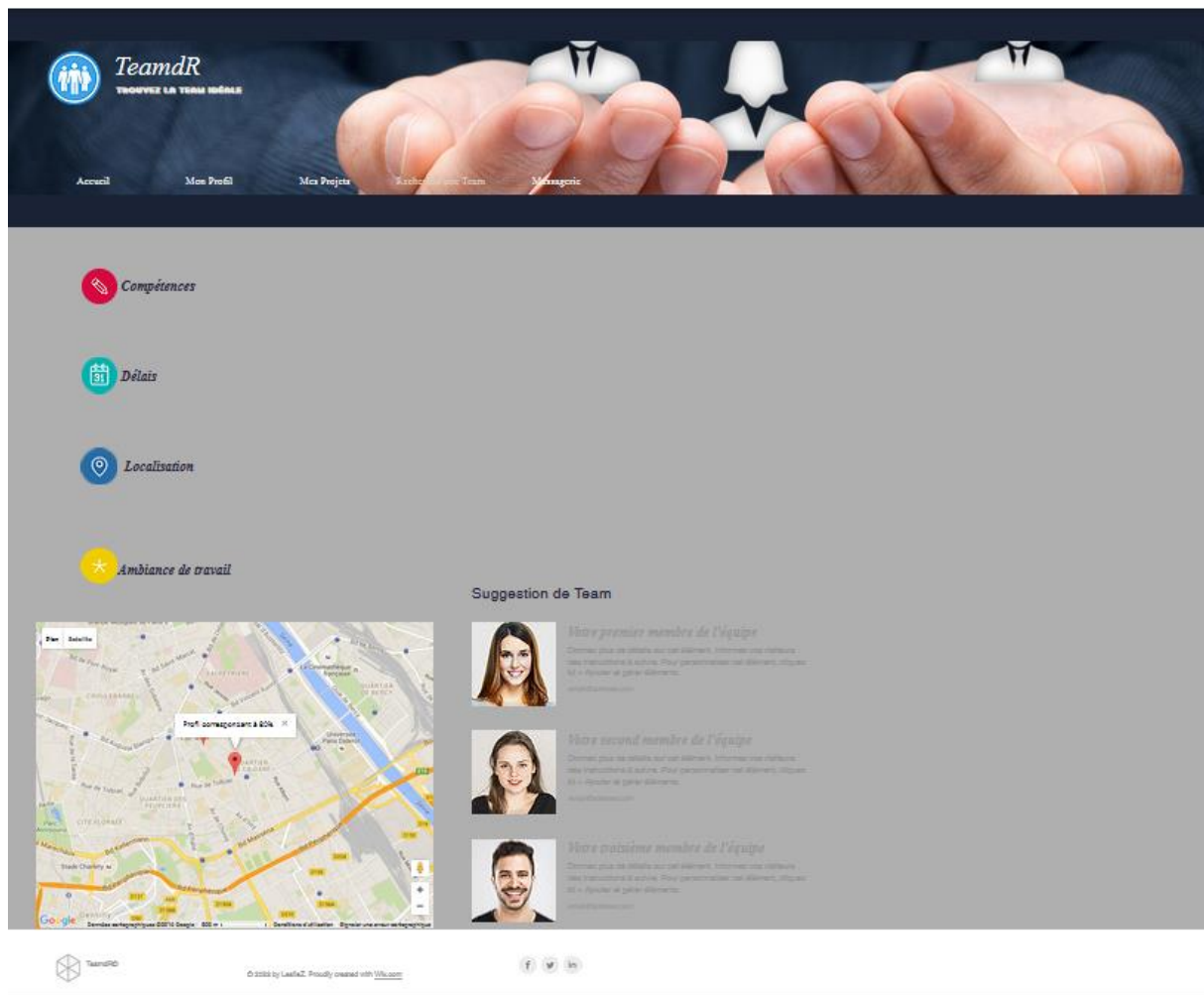
La maquette conçue permet d’avoir un aperçu des différentes fonctionnalités, et des différents écrans du site. Elles ne correspondent pas au futur graphisme du site. ite.



Ecran d'accueil



Ecran « Mes projets »



Ecran « recherche d'une Team »

V – Technologie et environnement

Pour développer notre application, nous utiliserons Angular et Node JS.

- AngularJS est un framework open-source de JavaScript construit et entretenu par Google, ce qui facilite efficacement le développement d'applications web, et standardise les applications côté client en offrant une structure solide et facilement adaptable.

AngularJS est un bon choix pour toute réalisation d'une application web, il favorise particulièrement la création d'éléments visuels, le résultat étant une navigation fluide et rapide sur le site.

Un des principaux avantages pour AngularJS est l'équipe de développeurs de la plateforme qui est entièrement formée par des ingénieurs dédiés Google. Ceci lui confère un certain nombre de

bénéfices telle que la performance, l'évolutivité, la robustesse, la plateforme étant facilement intégrable dans des différents projets web. La communauté est active et les mises à jour fréquentes.

La structure des applications développées à l'aide d'AngularJS est intuitive. Le framework est suffisamment flexible pour faciliter et accélérer le développement des projets.

La plateforme impose un développement qui reprend la modularité des concepts MVC (Modèle-Vue-Contrôleur) selon la structure MVVM (Modèle-Vue-VueModèle), design pattern). Il adapte et étend le HTML traditionnel pour servir le contenu dynamique de façon améliorée grâce à un data-binding bidirectionnel qui permet la synchronisation automatique des modèles et des vues.

- Nous utiliserons Node.js pour nous permettre d'accroître les performances des applications « backend » et simplifier le développement côté serveur.
V8 JavaScript Engine, développé pour Chrome et noyau de Node.js, est très performant. Sa conception asynchrone évite une programmation itérative « bloquante » qui limite les attentes et maximise le traitement rapide et immédiat.
Le très bon ratio performance/taux d'utilisation des ressources rend Node.js capable de traiter une volumétrie importante de requêtes.

VI – Organisation du projet

