

WEBFAMILY



Une équipe, une force



L'union
fait la
force



EN QUELQUES MOTS...

Nous sommes la WEBFAMILY et nous sommes heureux de vous présenter notre équipe. Notre équipe a été créée en 2022 et depuis, nous travaillons avec enthousiasme pour offrir une expérience hors du commun pour les utilisateurs.

Notre équipe est constituée de spécialistes passionnés, y compris des développeurs web, d'un graphiste et d'un documentaliste. L'esprit d'équipe et la communication sont essentielles pour réussir, et nous travaillons ensemble pour créer un site internet à la pointe de l'innovation et de la créativité.

Nous sommes fiers de notre équipe et de ce que nous avons accompli ensemble jusqu'à présent. Nous sommes continuellement en train d'évoluer afin de répondre aux besoins de nos utilisateurs. Nous sommes impatients de poursuivre notre coopération avec vous et de relever de nouveaux défis ensemble.

Nous vous remercions de votre confiance et de votre soutien. Nous sommes convaincus que nous pouvons offrir une expérience exceptionnelle grâce à notre expertise, notre passion et notre engagement.

NOTRE ÉQUIPE →



GHROUS MAKSEN

CHEF DE PROJET

En tant que chef de projet, il est responsable de la planification, de l'exécution et de la livraison réussie d'un projet. Son rôle est de coordonner les membres de l'équipe, de superviser les différentes étapes du projet et de s'assurer que les objectifs sont atteints dans les délais impartis. Il est un leader motivé, capable de résoudre les problèmes de manière créative et de prendre des décisions à temps pour garantir la réussite du projet. Son objectif est de coordonner toutes les activités liées à la mise en place de l'événement culturel. Il parle d'ailleurs couramment anglais.



ARUMUGADAS RAVICHANDRAN

DÉVELOPPEUR WEB

En tant que développeur web, il a pour passion la conception de sites web et d'applications en ligne. Il est expert dans les langages de programmation tels que HTML, CSS, JavaScript et PHP. Son objectif est de créer des sites web qui offrent une expérience exceptionnelle aux utilisateurs, tout en veillant à ce qu'ils soient accessibles pour tous les utilisateurs. Il est constamment à l'affût des dernières tendances et technologies pour améliorer ses compétences en développement web et offrir le meilleur service possible. Il peut communiquer en anglais facilement, ce qui est un atout fort.



LI LOIC

DÉVELOPPEUR WEB

Le développeur web en question travaille dans une petite équipe de développement web. Il est compétent dans plusieurs langages de programmation tels que HTML, CSS, JavaScript, PHP et SQL et est capable de créer des sites web dynamiques et des applications web interactives.



BRULE KILLIAN

GRAPHISTE

En tant que graphiste, son travail consiste à utiliser des logiciels de conception pour créer des visuels. Il est attentif aux détails et il a une bonne connaissance des principes de conception, de la typographie, de la couleur et de la mise en page, ce qui est très utilisé pour la mise en plan sur le site internet.



AUBLET ARNAUD

DEVELOPPEUR WEB

En tant que développeur web, il est passionné par la création de sites internet qui offrent une expérience incroyable aux utilisateurs. Il est constamment à la recherche de nouvelles technologies et de nouvelles techniques pour améliorer ses compétences en codage et pour répondre aux besoins de ses clients. Son objectif est de créer des sites internet dynamiques, conviviaux et performants pour offrir une expérience exceptionnelle à tous les utilisateurs.



SANTHIRARASA ABINASH

DOCUMENTALISTE

En tant que documentaliste, son rôle est de collecter, organiser et rendre accessibles des informations pertinentes pour les utilisateurs. Il est passionné par la recherche documentaire et la gestion de l'information. Il est expert dans l'utilisation de logiciels de gestion de bases de données. Il s'assure également que les informations sont disponibles et accessibles aux utilisateurs. Son objectif principal est de fournir un accès facile et rapide aux informations dont les utilisateurs ont besoin pour mener à bien leurs recherches ou leur travail.

VOICI CE QUE
CHAQUE MEMBRE DE
L'ÉQUIPE VA
RÉALISER LORS DE
CHAQUE TÂCHE DU
PROJET



ÉTAPES DU PROJET

— CHOIX DE L'ÉVÉNEMENT

Choisir un événement du 6 au 10 Avril : Musée, Expositions, Festivals ...

- *Chaque membre de l'équipe participera à cette tâche. Nous avons préparé à l'avance plusieurs choix d'événements. Cela permet d'élargir notre champ de recherche et par la suite, nous trouverons l'événement qui nous convient.*

— RECHERCHE D'INFORMATIONS À PROPOS DE L'ÉVÉNEMENT CHOISI SUR INTERNET

Organisez des tâches à effectuer avant l'événement telles que la recherche d'événements culturels, la présentation d'une démarche efficace, etc.

- *Chaque membre de l'équipe participera à cette tâche, il faut donc que chacun d'entre nous se renseigne sur l'événement. Cela nous permettra de mieux le comprendre et de se préparer au mieux à ce dernier. Ainsi, chaque membre de l'équipe sera en mesure de contribuer de manière significative à une tâche.*

— CONTACTEZ LES ORGANISATEURS

Il s'agit de se renseigner sur l'événement en question par téléphone ou par mail.

- *Le chef de projet(Maksen) ainsi que le documentaliste(Abinash) feront cette tâche en particulier. En effet, il s'agit de contacter toutes les parties en relation avec le projet. Le chef de projet est responsable de l'organisation, de la planification et surtout de la gestion de contacts; il est donc important qu'il soit renseigné sur toutes les informations de l'événement. En plus de cela, le documentaliste peut être d'une grande utilité dans cette tâche car il a l'expérience nécessaire dans la recherche et la collecte d'informations. Ainsi, il sera très utile afin de contacter les organisateurs liés à l'événement. De plus, il est important qu'il y ait deux personnes à cette tâche, ce qui permet de prendre des informations dans plusieurs événements en même temps.*

— PRÉVOIR LES QUESTIONS À POSER AVANT L'ÉVÉNEMENT

Poser des questions aux organisateurs, interviewer des visiteurs, prendre des photos et des vidéos afin de documenter l'événement.

- *Les questions seront posées par tout les membre de l'équipe mais le documentaliste sera responsable de rassembler chaque information obtenue des organisateurs. Le documentaliste est un expert dans ce domaine ce qui le place en priorité pour cette tâche. Du fait de son son expérience, il pourra choisir les questions utiles à poser aux organisateurs, il aura donc le rôle le plus important qualitativement. Cependant, chaque membre de l'équipe doit être en mesure de poser des questions pertinentes.*

— ORGANISEZ DES TÂCHES À EFFECTUER APRÈS L'ÉVÉNEMENT

Effectuer des sondages, demander l'avis de personnes extérieures ...

- *Chaque membre de l'équipe doit effectuer cette tâche dans l'obtention d'un avis constructif de chaque personne afin que le site puisse correspondre aux critères d'un nombre varié de personnes. Par exemple, nous pouvons donc demander à nos camarades de notre classe pour avoir un avis optimal. Pour un gain de temps, il est préférable que chacun de nous, de notre équipe parte de son côté pour contacter vite une multitude de personnes. Ainsi, chaque membre de notre équipe aura un travail à exécuter quantitativement.*

— COMPTE RENDU DES INFORMATIONS COLLECTÉS PAR RAPPORT À L'ÉVÉNEMENT

Document qui présente les informations collectés lors d'un événement

- *Chaque membre de l'équipe participera à cette tâche. Le compte rendu nous permettra d'avoir l'avis des personnes extérieures en vue d'une potentielle amélioration lors de la mise en œuvre du site internet. Il est important que chaque membre de l'équipe donne son avis afin d'avoir un site correspondant aux attentes de diverses personnes.*

METTRE EN OEUVRE UNE AFFICHE ET UN PROGRAMME 2024

Utilisez les informations recueillis afin de promouvoir l'événement et surtout de gagner de la visibilité avec une affiche avant de créer le site internet.

- *Le graphiste (Killian) effectuera cette tâche. Il aura le rôle le plus important. Le graphiste sera d'une très grande utilité dans la mise en œuvre d'une affiche. Il a une connaissance approfondie des principes de la conception graphique, de la mise en page et de la couleur. Il est en mesure de créer des designs qui respectent les normes d'une création d'une affiche. Cependant, les idées proposées par le graphiste doivent être validées par le chef de projet mais aussi par les développeurs web. Ainsi, chacun a un rôle à jouer dans cette tâche.*

CODER LE SITE INTERNET

Création de la structure du site internet sur l'événement visité par l'équipe avec les informations collectées.

- *Cette tâche sera réalisée par les développeurs web (Ravichandran, Loic, Arnaud). Le développeur web est spécialisé dans le codage d'un bon site internet. Il a toutes les compétences nécessaires pour réaliser un site internet cohérent dans différents langages de programmation. Il est également en mesure de résoudre des problèmes techniques qui peuvent survenir lors de la création du site internet. Ainsi, avec trois développeurs dans projet, le site internet aura un rendu incroyable*

MISE EN OEUVRE DU SITE INTERNET

Gérer la partie visuelle du site internet.

- *Cette tâche sera réalisée grâce aux développeurs web par le biais du graphiste. Le graphiste quant à lui s'occupera du visuel et de la mise en forme du site (images), c'est lui qui va envoyer aux développeurs l'apparence souhaitée du site.*

TRADUCTION DU SITE EN ANGLAIS

Utilisez les informations recueillis afin de promouvoir l'événement afin de gagner de la visibilité avant de créer le site internet.

- *Le chef de projet (Maksen) et un développeur (Ravichandran) de notre équipe ont de bonnes connaissances en anglais. Ainsi, la traduction du site internet sera effectuée par eux.*

DIVERSES TÂCHES

- *Suite à la traduction du site, nous montrerons l'aperçu final au client afin de savoir si ce dernier répond à ces critères.*
- *Si la page internet est cohérente avec l'attendu du client alors, nous procéderons à la mise en ligne du site. Mais si ce dernier ne l'est pas, alors nous retravaillerons le site.*

ÉTAPES DU PROJETS APPRONDIÉS AVEC LE DIAGRAMME DE GANTT

