

RATTINASSABABADY  
Bharani  
INDRA

**SAE 1.05 : Recueil du besoin : Ultimate Escape**

**A/ Rassemblez, dans un tableau dont vous définirez clairement les rubriques, les différentes informations utiles au recueil du besoin.**

Rubrique	Informations utiles au recueil
Nature du projet	- Création d'un nouveau site web
Type de site souhaité	- Site vitrine, e-commerce ?
Objectifs de la création du site	<ul style="list-style-type: none"><li>- Présenter les différentes missions de l'échappée game et donner la possibilité aux clients de réserver une mission (si e-commerce)</li><li>- Permettre de donner une information précise sur l'échappée game ou une mission en particulier</li><li>- Avoir la possibilité de montrer les mises à jour des missions (ou un autre truc)</li><li>- Promouvoir l'échappée game (donner de la visibilité)</li></ul>
Fonctionnalités	<p><b>Site vitrine :</b> Chat/Commentaires (avis/témoignages), galerie photos et vidéos, formulaire de contact, montrer les différentes missions ainsi qu'un résumé de l'histoire qui se cache derrière,</p> <p><b>Site e-commerce :</b> Chat/Commentaires (avis/témoignages), galerie photos et vidéos, formulaire de contact, montrer les produits, possibilité de réserver une ou plusieurs salles de cet échappée game (nombre de personnes, horaire et date etc.),</p>
Profils des clients	Particuliers, entreprise (séminaire),
Délai	A définir
Langage informatique	HTML, CSS, Python

**B/ Formulez 3 questions qui vous permettront de préciser le besoin**

Question 1 : Quel est le type de site ? Un site vitrine ou e-commerce ?

Question 2 : Pour quand voulez-vous le site ?

Question 3 : Comment voyez-vous le site ? (décos, fonds, couleur...)

**C/ En vous appuyant sur une étude de type benchmarking, formulez une suggestion qui vous semble bien compléter le projet.**

Tous les sites d'escape game se ressemblent et proposent à chaque fois les même choses (vous choisissez une mission du site et vous réservez une salle). Afin d'innover cela et rendre votre projet plus intéressant que la concurrence, voici les idées que je vous propose :

- Il faut que le site puisse proposer une messagerie instantanée. C'est-à-dire que si le client a besoin d'aide sur une réservation d'une salle, ou sur le moyen de paiement ou qu'une entreprise a besoin de plusieurs salles pour quelques journées, la messagerie instantanée permettra d'aider tous les types de clients peu importe leur demande, vu qu'il est directement mis en lien avec un vendeur.
- Si votre escape game se rapproche des clients habitués (création d'une carte du jeu/fidélité), en leur donnant des avantages lors d'une partie terminée ou si le client a joué dans plusieurs missions. Un des avantages pourrait être un système de points (comme certains « magasins ») et à chaque nombre de points le client pourra gagner un lot ou une mission gratuite. De plus, lors de chaque nouvelle ouverture d'une nouvelle mission, les clients habituels pourraient venir tester la mission en avant-première afin de donner un avant-goût en plus du détail donné dans le site à propos de cette dernière. Cela permettra d'attirer des nouveaux clients.
- Si un tournoi est réalisé régulièrement entre les meilleurs clients, cela attirera d'autres clients à essayer les missions afin de tenter leur chance dans les tournois. Bien évidemment, la meilleure équipe gagnera un lot et cela est également un moyen d'attirer de nouveaux types de clients.

**D/ Rédigez une note d'intention d'une page résumant les principales caractéristiques (générales et techniques) du site envisagé, en détaillant ses fonctionnalités. Ce document doit servir de base contractuelle et donc être à la fois suffisamment clair pour que le client en comprenne les informations, et suffisamment précis pour guider la mise en œuvre technique.**

Ultimate Escape doit avoir un site internet (vitrine ou e-commerce a décidé par le client) qui doit exposer ses missions aux clients. C'est un nouveau site qui doit être créé.

**Objectifs principaux :**

- Présenter toutes les missions disponibles de l'escape game (créneaux disponibles, nombres de personnes requis et les tarifs pour chacune des missions). Si c'est un site e-commerce, il faut donner la possibilité aux clients de pouvoir réserver donc payer une ou plusieurs missions.
- Les clients auront la possibilité de laisser un commentaire/avis sur les missions de l'escape game, afin de laisser un avis pour les prochains clients

### **Partie technique/graphique :**

- HTML/CSS/Javascript : ces langages vont nous permettre d'avoir une bonne structure afin d'avoir un bon rangement des données du site également mettre en forme cette structure avec de la couleur ou police etc. Enfin ce langage permet aussi de créer une interaction entre le site et le client (si site e-commerce)

- Le site doit être très attractif afin de « rassurer » les clients et en attirer de tous types (adultes, enfants etc.). Pour cela, les différentes missions peuvent avoir un différent thème. Par exemple, lorsque le client se trouve sur la page présentant la mission « attaque de zombie », la page pourrait avoir un thème et couleurs horribles. Quant à la mission « l'atelier Tesla », le thème nous rappellerait une chose plus mécanique et électrique. Une page dédiée aux nouvelles offres/promotions doit être présente dans le site afin de montrer les nouveautés aux clients. Une galerie photo montrant la joyeuse ambiance de cet escape game. Une autre partie du site pourrait montrer l'ambiance et la qualité de chaque mission, en mettant par exemple une petite vidéo d'un employé témoignant ce qu'il fait/voit tous les jours. Le site ne doit surtout pas ressembler aux autres sites, en mettant par exemple certaines idées des suggestions ci-dessus basé une étude de type benchmarking.

### **Fonctionnalités :**

Si site vitrine : Le client pourra seulement contempler les images des missions afin d'avoir un avant-goût des missions et donc d'aller y jouer. Après avoir joué il peut mettre un commentaire afin qu'il puisse partager son expérience aux nouveaux clients qui voudront jouer dans la mission. Si le tout se retrouve coloré (eye catching), le client voudra absolument en savoir plus des missions de l'escape game et donc tester des nouvelles missions.

Si site e-commerce : En plus des fonctionnalités de la site vitrine, les clients pourront réserver un créneau et donc payer. Une page dédiée au paiement est donc nécessaire (cette dernière doit également avoir un thème du type hacking ou autre selon le client). S'il existe plusieurs types de paiements cela est plus intéressant pour les clients, en mettant par exemple le pass culture, les chèques cadeaux/vacances, carte bancaire, crypto-monnaie, virement en ligne (PayPal) etc. Le client pourra également avoir la possibilité de payer une partie en ligne et le reste à l'escape game (pour les jeunes notamment).

Tout cela sera bien évidemment validé, si le client est d'accord avec le tableau du recueil et les suggestions données par rapport au benchmarking.

### **E/ Identifier les personnes qui vont intervenir sur le site et leurs rôles .**

Les personnes qui vont intervenir sont :

- **Les UX/UI designers** alias **les Web designers** doit minimiser les questions/interrogations qu'un utilisateur (ici le client), peut avoir lors qu'il visite le site de l'escape game. C'est-à-dire qu'il doit rendre l'ergonomie du site adapté et simple d'utilisation. Il doit se baser sur la maquette que le développeur web lui a fournis.

- **Le développeur web** créera la base du site, qu'il connaît les langages informatiques il s'occupera par exemple du chat avec les clients etc.

- **Le Webmaster** est la personne responsable du site Internet. C'est lui qui développera les sites, les mettra en maintenance etc. Il effectuera une vérification du site afin de savoir s'il y'a besoin d'une mise à jour. Il peut également ajouter des textes pour le fonctionnement du site.

-Ingénieur en cybersécurité va sécuriser les données et paiements du site.  
(si c'est un site e-commerce)

- Les architectes réseaux, comme son nom l'indique, devront faciliter l'accès au site par une infrastructure réseau qui sera utilisé pour le site internet.

- Un intégrateur devra intégrer des fichiers des images/vidéos etc. pour le côté esthétique du site internet.

**F/ Identifier les éléments de contenu qui sont indispensables et les classer en au moins trois catégories (par exemple, "permanent" = adresse, info légales, etc. ; "actualités" = contenus temporairement mis en avant avec date de parution et d'expiration ; "discussion" = commentaires des utilisateurs sous forme d'un forum)**

**Éléments permanent** : Adresse et contact de l'équipe de game ; le tarif de chaque salle ainsi que leur capacité (nombre minimum et maximum de personnes pour chacune des salles) ;

**Actualités** : Les annonces des mises à jour ainsi que des nouvelles salles ; possibilités d'annoncer les maintenances des salles.

**Discussions/messageries** : Les admins doivent répondre aux messages laissés par les clients afin de montrer l'activité du site.