

Sujet Gestion de Projet

Membres du groupe:

- Bryan Loch
- Ahmed Rachid
- Jean Emmanuel Kouakou

Plan:

I / Gestion globale du projet, documents, infrastructure, outils et process

- Fiche produit
- Diagrammes
- Infrastructure de travail

II / Organisation du planning et des tâches - ordonnancement automatisé

- Liste de tâches
- Automatisation

III / Légal et Business plan

- Business plan
- Point légal

Tous les documents relatifs à notre projet sont présents dans notre répertoire GitHub.

<https://github.com/BrYaNloch/EscapeOnline>

Escape Online

I / Gestion globale du projet, documents, infrastructure, outils et process

- Fiche produit

Le projet Escape Online vise à offrir une alternative en ligne des jeux d'échappement. En groupes allant de deux à cinq joueurs, les utilisateurs pourront participer à des séries d'énigmes interconnectées et thématiques.

Escape Online est une application web, avec pour évolution possible en cas de succès éventuel une application mobile.

L'application comportera des aspects sociaux sous forme d'un réseau d'utilisateurs. Chaque utilisateur peut se connecter à d'autres utilisateurs avec un système d'amis et de groupes, et communiquer dans des chat boxes.

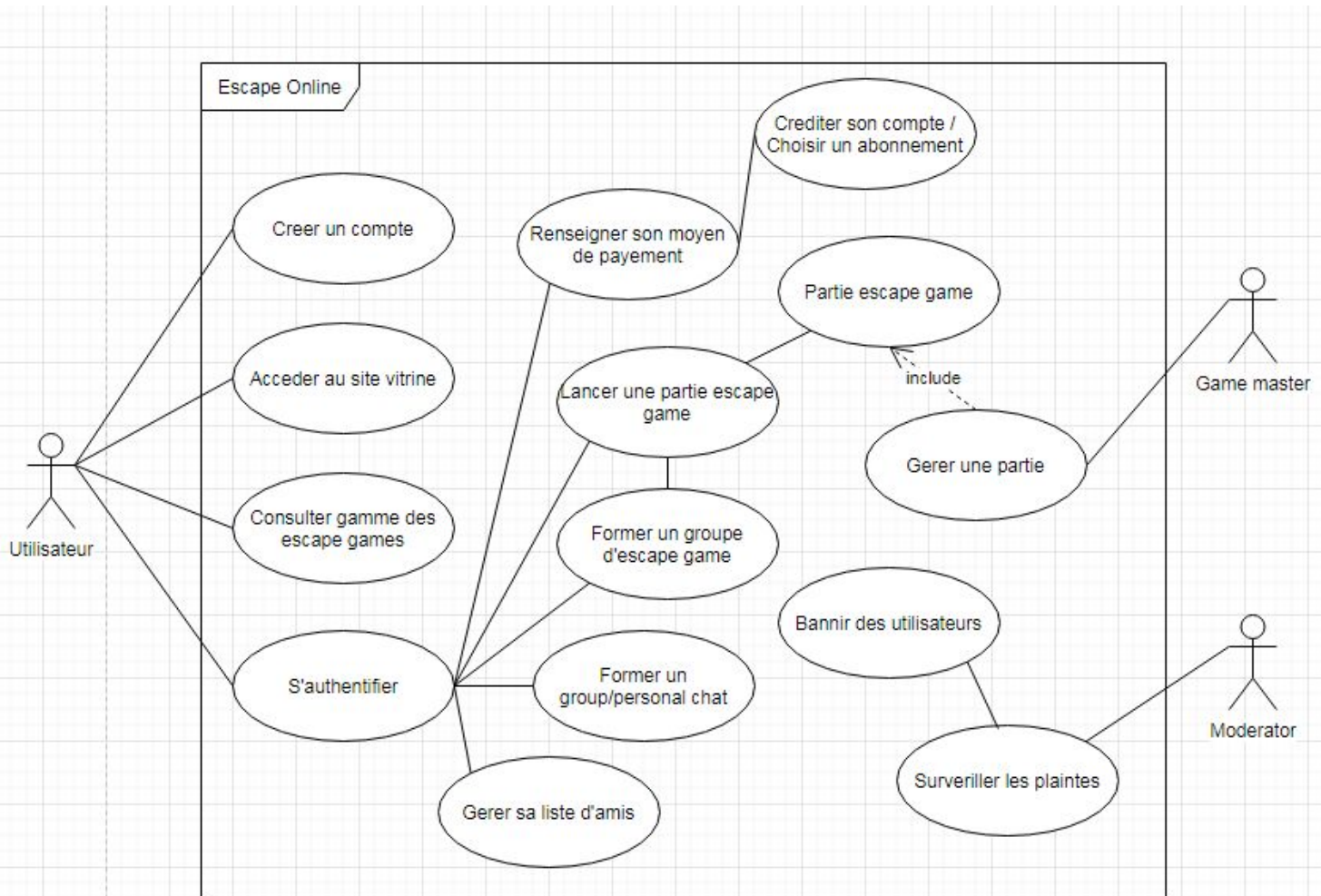
Escape Online offrira plusieurs escape games à son lancement, avec plus à venir. De plus, les utilisateurs pourront soumettre leurs propres idées d'escape game à notre équipe via une interface de l'application.

Une partie se déroulera en communication vocale entre les participants, avec un game master travaillant pour Escape Online pour gérer le jeu en donnant les règles, des indices, et autre. Les utilisateurs pourront former des groupes préalablement à une partie, ou peuvent rejoindre une queue de groupement automatique dès la sélection du escape game.

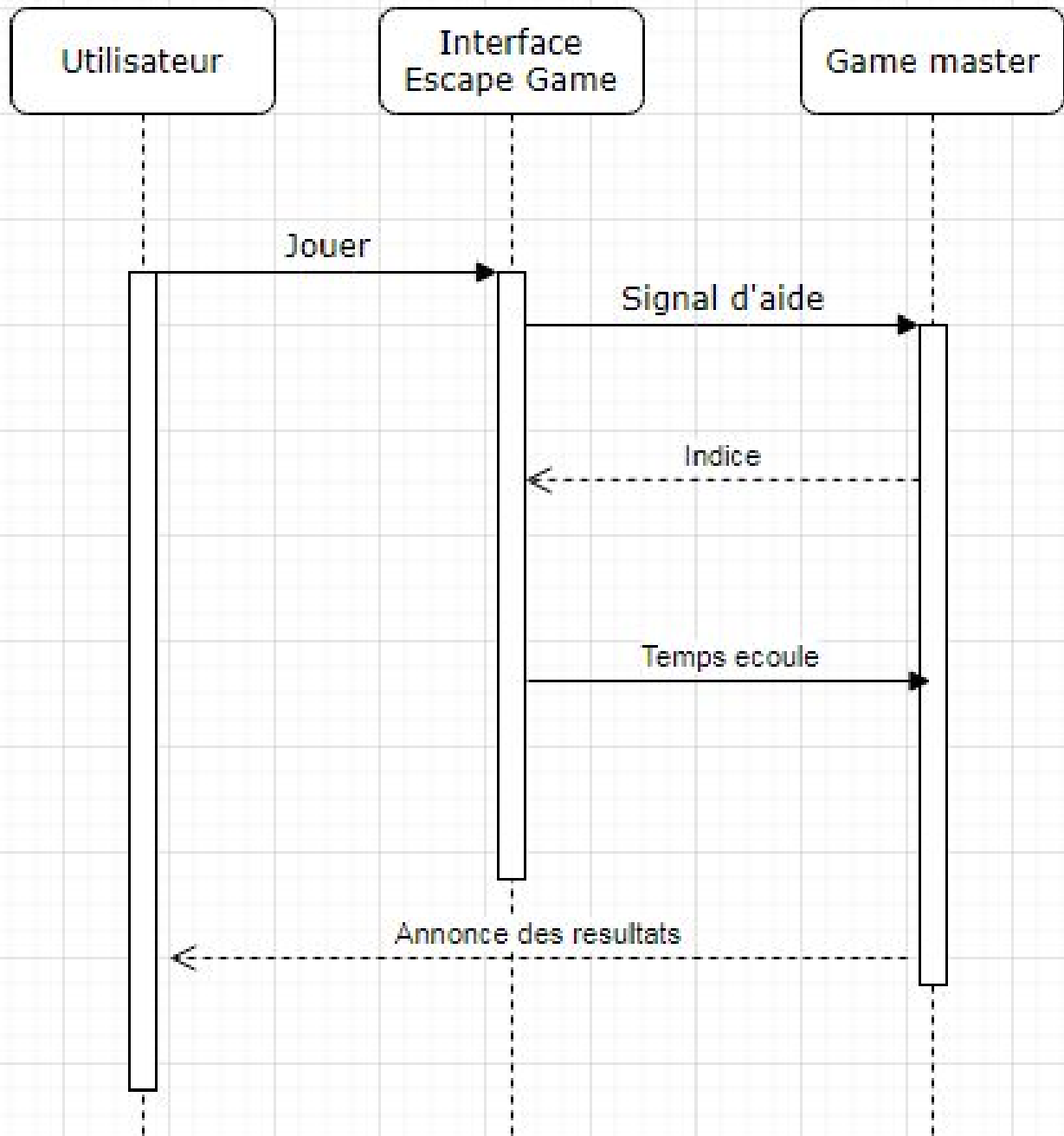
La monétisation du service se fera sous forme d'un abonnement mensuel de cinq euros, ou un prix fixe pour chaque partie, dans l'ordre de cinquante centimes à cinq euros la partie.

Pour attirer des utilisateurs, des promotions seront offerts sous forme de parties gratuites, de codes promo, de sponsorisations et à travers des pubs sur internet.

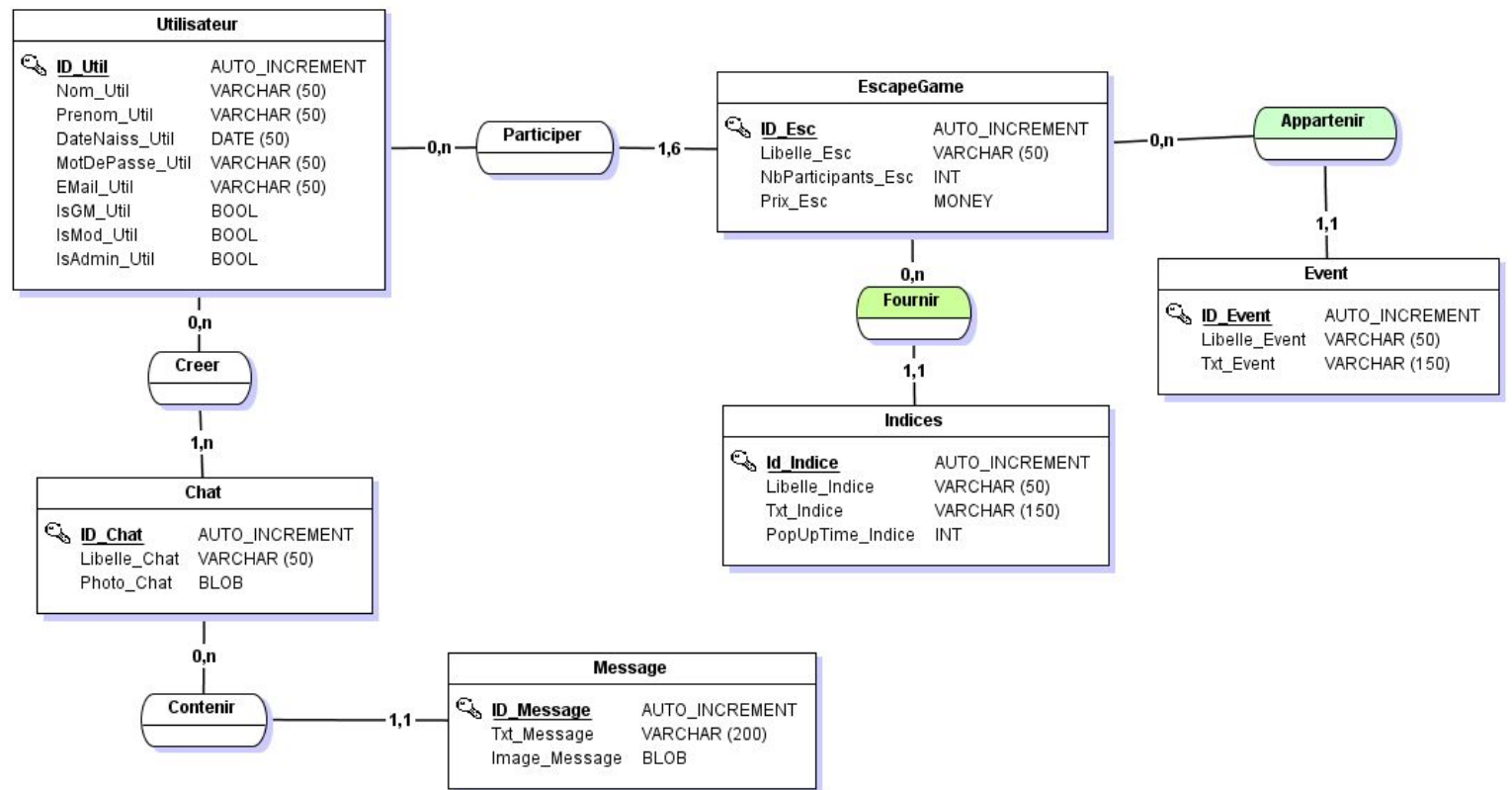
- Diagrammes
 - Use cases



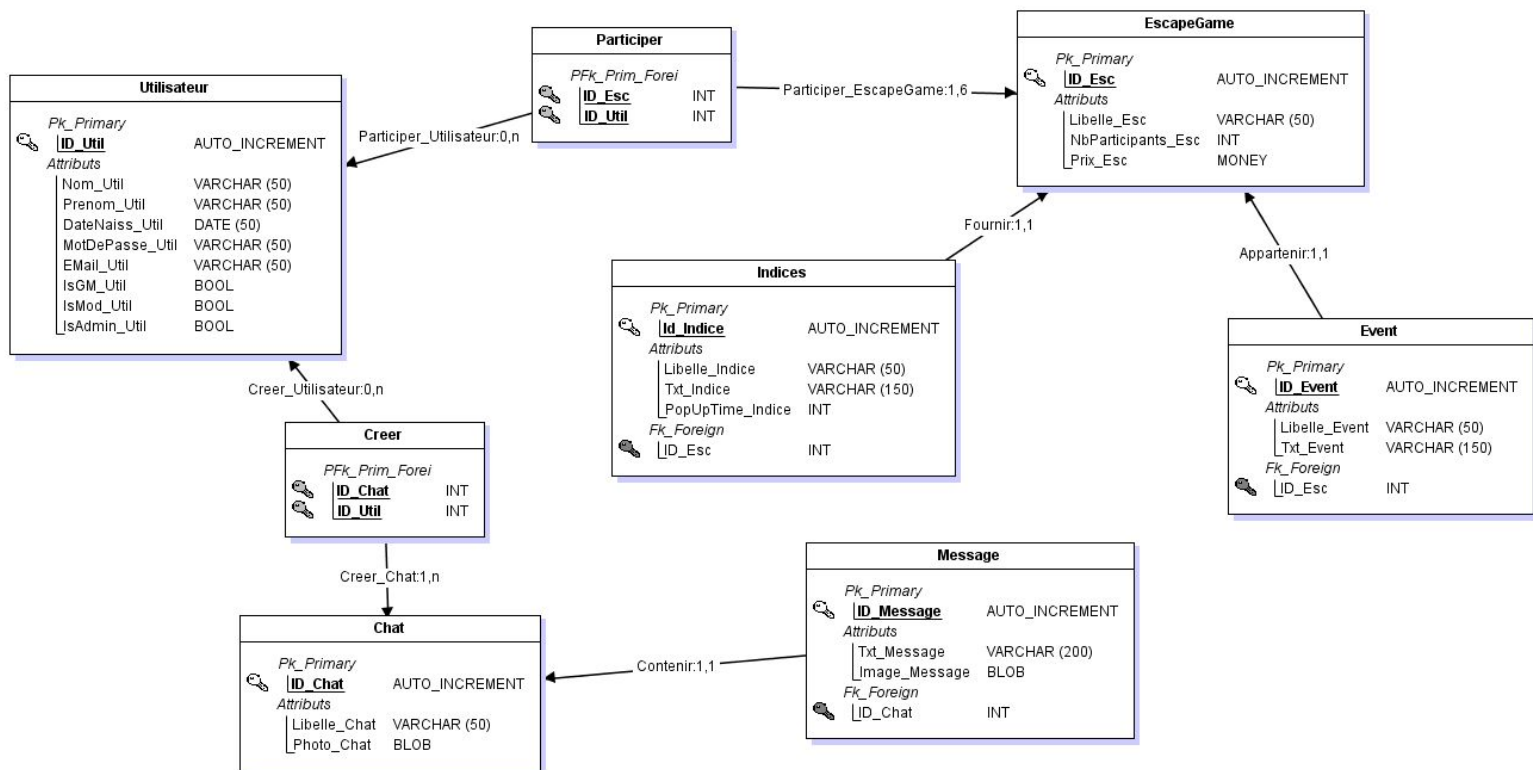
- Sequences



○ MCD



○ MLD



- Infrastructure de travail

Nous avons mis en place un répertoire GitHub afin de simplifier le version control du projet.

<https://github.com/BrYaNloch/EscapeOnline>

Les réunions se feront tous les matins à 9h30, et dureront environ vingt minutes, durant lequel les membres de l'équipe feront le point sur l'avancement de chacun de leurs tâches, et le chef de projet attribuera de nouvelles tâches ou aidera ses collègues à s'orienter dans le projet. Les lundis matins seront réservés à une réunion plus générale d'environ 30 minutes durant lequel le chef de projet fera le point sur le projet, l'état des tâches, et autre.

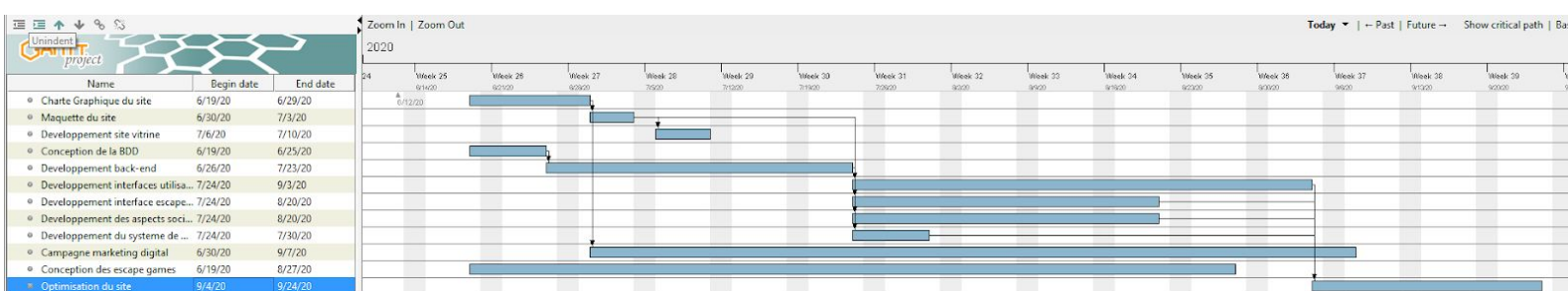
II / Organisation du planning et des tâches - ordonnancement automatisé

- Liste de tâches

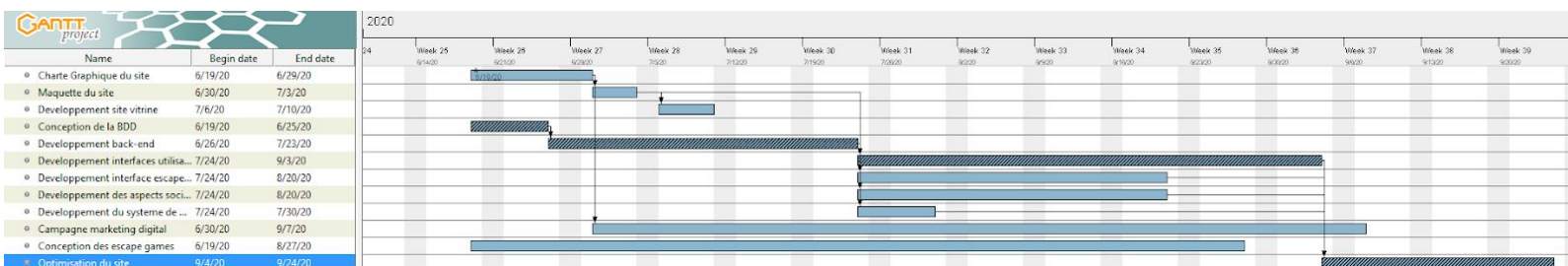
Tâche	Description	Durée (jours)	Dépendances
A	Charte Graphique du site	7	
B	Maquette du site	4	A
C	Développement site vitrine	5	B
D	Conception de la BDD	5	
E	Développement back-end	20	D
F	Développement interfaces utilisateur	30	E, B
G	Développement interface escape game	20	E, B
H	Développement des aspects sociaux	20	E, B
I	Développement du système de paiement	5	E, B
J	Campagne de marketing digital	50	A
K	Conception des escape games	50	
L	Optimisation du site	15	F, G, H, I

- Gantt

GANTT project		
Name	Begin date	End date
● Charte Graphique du site	6/19/20	6/29/20
● Maquette du site	6/30/20	7/3/20
● Developpement site vitrine	7/6/20	7/10/20
● Conception de la BDD	6/19/20	6/25/20
● Developpement back-end	6/26/20	7/23/20
● Developpement interfaces utiliza...	7/24/20	9/3/20
● Developpement interface escape...	7/24/20	8/20/20
● Developpement des aspects soci...	7/24/20	8/20/20
● Developpement du systeme de ...	7/24/20	7/30/20
● Campagne marketing digital	6/30/20	9/7/20
● Conception des escape games	6/19/20	8/27/20
★ Optimisation du site	9/4/20	9/24/20

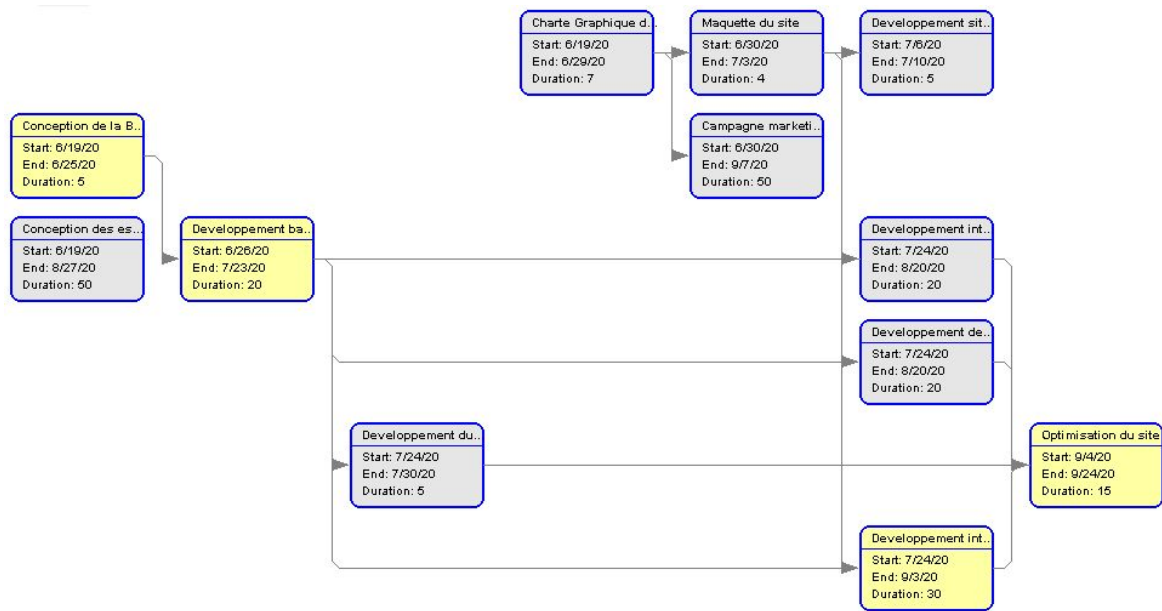


Avec tâches critiques:



- Conception de la BDD
- Développement back-end
- Développement interfaces utilisateur
- Optimisation du site

- Pert



- Automatisation

Les chemins critiques sont générés avec l'application ganttproject, duquel nous avons produits le diagramme de gantt ainsi que le diagramme de pert.

III / Légal et Business plan

- Business plan

Abonnements:

- Un abonnement aux services de notre application Escape Online coûte 5€/mois.
- Un abonnement extra sera offert au prix de 7€50/mois avec l'avantage de pouvoir inviter un autre utilisateur pour un nombre illimité de parties.
- Un dernier abonnement premium viendra au prix de 10€/mois avec l'option d'inviter autant de joueurs que le permet dans une partie.

Tarifs:

- Un tarif allant de 50 centimes à 5€ sera proposé en tant qu'alternative aux abonnements. Tout de même, les prix ne seront pas affichés en euros, mais sous forme de crédits avec un taux de change significatif, pour ne pas donner l'impression que les parties soient trop coûteuses.

Publicités:

- Plusieurs emplacements prévus par la maquette de l'application web seront réservés aux publicités google. Il y en aura deux à trois par page.

Marketing:

Le marketing expert sera en charge de la production et de la diffusion du contenu promotionnel de Escape Online. Les publicités apparaîtront sur les plateformes les plus fréquentées en ligne, tel que YouTube, Instagram ou TikTok, et souligneront les points forts du service Escape Online.

Un budget marketing assez substantiel serait à prévoir.

Equipe:

- 2 développeurs senior (4000€/mois x2)
- 4 développeurs junior (2600€/mois x4)
- 1 chef de projet (4500€/mois)
- 1 web designer (2600€/mois)
- 1 graphic designer (2600€/mois)
- 1 marketing expert (3400€/mois)
- 1 community manager (2800€/mois)

Total: 11 employés, 58300€/mois coût d'opération

Le travail se fera uniquement par télétravail, donc les communications seront faites sur une plateforme telle que zoom ou microsoft teams quotidiennement. A la place d'une obligation de présence de 9h à 12h puis de 14h à 18h, il y aura une obligation de résultats.

- Point légal

L'application fera usage des données utilisateur pour compiler des données utiles pour étudier les tendances et mieux cibler les voies de développement en terme de contenu et de publicités. Il faudra donc prévoir un user agreement soulignant la collecte de données au moment de la création de compte.

Quand un utilisateur soumet une idée d'escape game, il devra céder ses droits totalement à Escape Online, afin d'éviter tout conflit éventuel.