

La Bouée Corsaire

version 1.3 - 5 janvier 2017

Projet réalisé par La Code Académie

codeacademie@fondationface.org

Antoine Le Gonidec

Table des matières

1	Historique du document	2
2	Présentation	3
3	Fonctionnalités	4
3.1	Comptes Utilisateurs	5
3.2	Besoins et Services	6
3.3	Flux RSS	7
3.4	Messagerie	7
3.5	Transactions	8
3.6	Envoi d'e-mails	8
3.7	Rapport de bugs/plaintes	8
3.8	Back-office d'administration	9
4	Contraintes	10
4.1	Contraintes techniques	10
4.2	Interface	10
5	Documentation	10
6	Planning	11
7	Glossaire	12

1 Historique du document

1.0 (23 novembre 2016) première version de travail

1.1 (2 décembre 2016) mise-à-jour du planning

1.2 (20 décembre 2016) révision des objectifs de la première version

1.3 (5 janvier 2017) révision des objectifs de la première version

2 Présentation

La Bouée Corsaire est un projet de bourse d'échange de services, valorisant les échanges par un système de décompte d'heures pour se passer totalement d'échanges financiers. Ce projet se présente sous la forme d'une application Web où les personnes inscrites peuvent enregistrer des besoins et des services. Les besoins correspondent aux tâches qu'on souhaite voir réalisées mais pour lesquelles on ne pense pas avoir les compétences ou la motivation, et les services sont des tâches qu'on aime effectuer et qu'on se propose de réaliser pour d'autres personnes. Chaque utilisateur du site a un crédit d'heures qui varie de la façon suivante : lorsque un utilisateur répond au besoin d'un autre, la réserve d'heures du premier est créditée du temps passé à résoudre ce besoin, et celle de celui qui avait fait la demande d'aide est débitée du même nombre d'heures. Pour profiter de l'assistance des utilisateurs du projet il faut donc soi-même proposer ses services.

Cette application doit pouvoir être utilisée au quotidien indépendamment du type de machine cliente utilisée, une emphase particulière est donc mise sur l'accessibilité et la disponibilité.

L'objectif à long terme du projet est de proposer ce service à des artisans ou PME, ce qui ajoute une contrainte sur les capacités de mise à l'échelle de l'application qui devra pouvoir gérer un panel très large d'utilisateurs.

3 Fonctionnalités

Table des matières

3.1	Comptes Utilisateurs	5
3.2	Besoins et Services	6
3.3	Flux RSS	7
3.4	Messagerie	7
3.5	Transactions	8
3.6	Envoi d'e-mails	8
3.7	Rapport de bugs/plaintes	8
3.8	Back-office d'administration	9
3.8.1	Gestion des Utilisateurs	9
3.8.2	Gestion des Besoins/Services	9
3.8.3	Gestion des Catégories	9
3.8.4	Gestion des retours Utilisateurs	9
3.8.5	Visualisation des Transactions et des Messages	9
3.8.6	Visualisation de l'historique d'administration	9

3.1 Comptes Utilisateurs

L'Utilisateur est au centre de l'Application, un soin particulier devra donc être apporté au système de gestion des comptes Utilisateurs.

Une fois connecté, un Utilisateur doit pouvoir définir ses Besoins ainsi que les Services qu'il propose.

Un compte Utilisateur liste les informations suivantes, renseignées lors de la création du compte et modifiables par le propriétaire du compte après création :

Pseudonyme information publique, il sert à identifier l'Utilisateur de manière unique sur l'Application

Nom et Prénom informations privées, elle ne seront divulguées que lors d'échanges personnels entre Utilisateurs

Adresse physique information privée, seul l'Administrateur y aura accès

Adresse e-mail information privée, seul l'Administrateur y aura accès

Mot de passe information privée, sera stockée après un chiffrement asymétrique (impossible de retrouver le mot de passe à partir de sa version chiffrée)

Région et Ville informations publiques, permet aux Utilisateurs de trouver des Services proches de chez eux

Téléphone (facultatif) niveau de confidentialité au choix de l'Utilisateur

Quota d'heures disponibles information privée, ne peut pas être modifié directement par l'Utilisateur, définit le nombre d'heures de Services auquel un Utilisateur a droit avant de devoir à son tour rendre un Service

Compte actif modifiable par le propriétaire du compte ou l'Administrateur, définit si un compte Utilisateur et ses Besoins et Services associés sont ou non visibles dans l'Application

Une fonctionnalité de ré-initialisation du mot de passe sera proposée en cas d'oubli par le propriétaire du compte. Une fonction de rappel du mot de passe est techniquement incompatible avec un stockage sécurisé de celui-ci en base de données.

3.2 Besoins et Services

Un Besoin représente une demande d'un Utilisateur, un Service représente une prestation proposée par un Utilisateur.

La gestion des Services n'est pas implémentée dans la première version de l'Application.

Besoins et Services contiennent les informations suivantes, renseignées par l'Utilisateur lors de leur création et modifiables par celui-ci :

Utilisateur concerné l'Utilisateur exposant le Besoin ou proposant le Service

Titre une description succincte du Besoin (exemple : "Plomberie à rénover") ou du Service (exemple : "Cours de guitare")

Catégorie (facultatif) le champ d'activité du Besoin/Service

Description une description détaillée du Besoin/Service

Niveau d'expertise (facultatif pour les Besoins) à sélectionner dans une liste (Initié, Avancé, Expert), représente le niveau d'expertise pour la tâche en question de l'Utilisateur proposant le Service, ou le niveau d'expertise demandé dans le cas d'un Besoin

Lieu (facultatif) le lieu où le Besoin/Service devra être accompli

Statut indique si le Besoin/Service est en attente d'un Utilisateur intéressé, si une Transaction est en cours ou acceptée, ou s'il a été effectué.

Les Catégories sont une méthode de classement des Besoins/Services permettant de les trier plus efficacement. Elles sont choisies par l'Utilisateur, mais ne peuvent être créées que par l'Administrateur.

La gestion des Catégories n'est pas implémentée dans la première version de l'Application.

Les Catégories contiennent les informations suivantes :

Libellé le nom de la Catégorie

Catégorie parente pour permettre de hiérarchiser les Catégories, on peut définir pour chacune une Catégorie parente.

Il doit être possible pour les Utilisateurs de filtrer les Besoins/Services par différents critères :

Utilisateur concerné

Titre

Catégorie

Région de l'Utilisateur

Région du Besoin/Service

3.3 Flux RSS

Un flux RSS est automatiquement généré à partir des publications de nouveaux Besoins/Services. L'abonnement y est possible facilement (idéalement en un clic).

3.4 Messagerie

Un système de Messagerie interne à l'application permet aux Utilisateurs d'entrer en contact pour discuter des détails autour d'un Besoin/Service, afin d'aboutir à un accord qui résultera en la mise en place d'une Transaction.

L'échange de Messages se fait via un formulaire contenant les champs suivants :

Besoin/Service concerné (pré-rempli si le formulaire est accédé depuis la page d'un Besoin/Service)

Utilisateur répondant au Besoin/Service (pré-rempli)

Commentaire

Évaluation du temps nécessaire pour le Service rendu (facultatif)

Date définie pour le Service rendu (facultatif)

Il n'est pas possible pour un Utilisateur de modifier un Message envoyé.

Chaque envoi de Message résultera en un envoi d'e-mail au Destinataire, contenant les informations renseignées dans le formulaire ainsi qu'un lien vers la Discussion. L'Expéditeur peut s'il le souhaite en recevoir une copie.

L'Utilisateur à l'origine du Besoin peut valider la mise en place d'une Transaction lorsqu'il est en accord avec les conditions et le temps de réalisation suggérés par celui qui propose le Service. Cette validation ne sera possible qu'à partir du moment où une date et une durée horaire ont été définis.

Tous les Messages seront historisés pour permettre une consultation par l'Administrateur. Seuls l'Administrateur, l'Expéditeur et le Destinataire ont accès à un Message donné.

L'Administrateur peut désactiver un Message, auquel cas il est le seul à y avoir accès.

3.5 Transactions

Une Transaction a lieu lorsqu'un Utilisateur fournit un Service à un autre.

Après une phase de discussion entre les Utilisateurs concernés, un rendez-vous est pris et le Service est effectué. Suite à la réalisation de celui-ci, et après confirmation de la part de l'Utilisateur qui avait posté le Besoin, un transfert d'heures entre les Quotas des Utilisateurs est effectué automatiquement. Ce transfert correspond à la durée qui avait été décidé lors de la discussion préalable.

C'est ce système de transfert entre les Quotas qui permet à l'Application de fonctionner, en poussant les Utilisateurs à proposer des Services qui leur permettront d'augmenter leur Quota, qu'ils pourront ensuite utiliser pour poster des Besoins.

Toutes les Transactions ainsi que les discussions associées devront être historisées pour permettre une consultation par l'Administrateur. Seuls l'Administrateur et les Utilisateurs concernés ont accès à l'historique d'une Transaction donnée.

En addition aux Transactions classiques, un Utilisateur peut décider d'effectuer un don d'heures à un autre Utilisateur. Dans ce cas les heures seront transférées entre leurs Quotas respectifs sans contrepartie.

3.6 Envoi d'e-mails

L'Application doit pouvoir envoyer des e-mails à destination d'un Utilisateur donné, ainsi que des e-mails groupés à l'ensemble des Utilisateurs. Cet envoi peut être automatique comme lors de l'utilisation du système de Messagerie, ou déclenché manuellement par l'Administrateur.

Un enregistrement de l'Application auprès de divers organismes sera peut-être nécessaire pour éviter que les envois groupés soient considérés comme du spam et l'Application blacklistée.

Chaque Utilisateur doit se voir proposer l'option de se désinscrire des envois groupés, soit depuis le panel d'administration de son compte, soit via un lien de désinscription présent dans chaque e-mail de ce type.

3.7 Rapport de bugs/plaintes

Chaque Utilisateur a la possibilité de signaler un bug à l'Administrateur. De la même façon, il peut envoyer une plainte en cas d'abus de la part d'un autre Utilisateur.

Seul l'Utilisateur concerné et l'Administrateur ont accès aux échanges dans ce cadre.

3.8 Back-office d'administration

L'Administrateur a accès à un panel qui lui est réservé, lui permettant diverses actions d'administration et de maintenance.

3.8.1 Gestion des Utilisateurs

L'Administrateur a accès à la totalité des informations des comptes Utilisateurs, excepté le mot de passe enregistré.

Il peut désactiver un compte Utilisateur, et en modifier les champs suivants :

Mot de passe

Quota d'heures disponibles

La suppression d'un compte Utilisateur est impossible, pour empêcher un Utilisateur d'utiliser l'Application l'Administrateur doit le désactiver.

3.8.2 Gestion des Besoins/Services

L'Administrateur a accès à une liste complète des Besoins/Services actuellement publiés ainsi que de ceux archivés. Il peut en modifier la Catégorie ou les désactiver.

3.8.3 Gestion des Catégories

L'Administrateur a la possibilité de créer de nouvelles Catégories et de modifier ou supprimer celles existantes. Il peut modifier la hiérarchie entre celles-ci.

3.8.4 Gestion des retours Utilisateurs

L'Administrateur a accès aux retours envoyés par les Utilisateurs (rapports de bugs et plaintes) afin d'y chercher des solutions. Pour faciliter ce processus il a la possibilité de contacter les Utilisateurs à l'origine de ces retours par e-mail.

3.8.5 Visualisation des Transactions et des Messages

L'Administrateur a accès à une liste complète des Transactions en cours et archivées, ainsi qu'à la totalité des Messages échangés via l'Application.

Il a la possibilité de désactiver des Messages.

3.8.6 Visualisation de l'historique d'administration

Toutes les actions d'Administration sont historisées. L'Administrateur a un accès en lecture seule à cet historique.

4 Contraintes

4.1 Contraintes techniques

Plusieurs contraintes techniques devront être respectées par l'Application livrée au client.

L'Application doit être compatible avec un maximum d'appareils différents, qu'il s'agisse d'ordinateurs personnels de bureau ou portables, de tablettes ou de téléphones.

L'Application doit être utilisable sur un panel le plus large possible de formats et tailles d'écran, sans perdre de fonctionnalités essentielles.

L'Application doit être compatible avec les navigateurs Web les plus utilisés au moment de sa livraison, sans perdre de fonctionnalités essentielles même sur les navigateurs les plus anciens.

4.2 Interface

La priorité pour l'interface est une grande facilité d'usage pour être utilisée par un public le plus large possible, y compris des personnes ne se sentant pas forcément à l'aise avec l'outil informatique. S'il n'y a pas encore de charte graphique définie, l'interface doit adopter un style moderne.

5 Documentation

Différents documents devront être fournis au client pour lui permettre d'administrer facilement son Application, et pour faciliter au maximum les éventuels développements futurs de celle-ci :

- notice d'installation**

- spécification fonctionnelle**

- spécification technique**

- guide d'administration**

6 Planning

Le développement de l'Application s'effectuera selon la méthodologie Scrum, avec un découpage en sprints devant chacun aboutir à un livrable fonctionnel.

Voici la liste des sprints planifiés :

1. Mise en place d'un système de comptes Utilisateurs basique
2. Mise en place du système de gestion des Besoins et Services
3. Finalisation du système de gestion des comptes Utilisateurs
4. Mise en place du système de gestion des Quotas d'heures
5. Mise en place du système de Messagerie
6. Mise en place du système de gestion des Transactions
7. Mise en place du système de retours Utilisateurs (rapport de bugs et de plaintes)
8. Rédaction de la documentation
9. Mise en place du système de génération d'un flux RSS

7 Glossaire

Administrateur L'Administrateur est le compte unique autorisé à effectuer des tâches d'administration sur l'application. Ce compte est confié au client.

Application L'Application désigne le produit livré au client. Il s'agit d'un site Web devant être accessible avec comme seules contraintes une connexion à Internet et un navigateur Web.

Besoin Un Besoin est une demande de Service postée par un Utilisateur. Il s'agit d'une tâche que celui-ci souhaite voir réalisée par un prestataire en échange d'heures prélevées sur son Quota.

Catégorie Une Catégorie est un mot-clé permettant de classer un Besoin ou un Service. Le but des Catégories est de faciliter la recherche de tâches précises par les Utilisateurs.

Destinataire Le Destinataire d'un Message est l'Utilisateur auquel celui-ci est adressé.

Discussion Une Discussion est une série de Messages entre deux Utilisateurs.

Expéditeur L'Expéditeur d'un Message est l'Utilisateur qui a envoyé celui-ci.

Message Un Message est un échange d'informations entre Utilisateurs de l'Application, effectué via le système de Messagerie.

Messagerie La Messagerie est un système interne à l'Application permettant aux Utilisateurs d'échanger des informations dans le but de préparer une Transaction.

Quota Chaque Utilisateur a un Quota d'heures disponibles. Ce Quota augmente lorsqu'il rend des Services, et diminue lorsqu'il poste des Besoins. Le Quota d'un Utilisateur ne peut pas être négatif.

Service Un Service est une activité qu'un Utilisateur propose aux autres Utilisateur. Il s'agit d'une tâche dans laquelle celui-ci est compétent.

Transaction Une Transaction est la réalisation d'un Service par un Utilisateur au profit d'un autre Utilisateur. Elle est décidée par discussion préalable entre ceux-ci et se conclut par un transfert d'heures du Quota du demandeur vers celui du prestataire.

Utilisateur Un Utilisateur est une personne inscrite sur l'Application.