

CAHIER DES CHARGES TECHNIQUE

Projet Plateforme Disney+ Europe



Dossier rédigé par Abdoulaye FOFANA

Sommaire

1. Disney+ : présentation.....	3
2. Contexte	3
3. Objectifs	3
4. Périmètre	3
4.1. Besoins fonctionnels.....	3
4.2. Besoins techniques.....	3
5. Réponses aux attentes.....	3
5.1. Wireframes.....	4
5.2. Maquettes	5
5.3. Mockup	5
5.4. Langages utilisés.....	5
5.5. Plateforme de partage de code	6
5.6. Hébergement	6
5.7. Méthode projet utilisée et calendrier.....	6

1. Disney+ : présentation

Disney+ est un service de vidéo à la demande par abonnement payant détenu et exploité par The Walt Disney Company au travers de sa division Walt Disney Direct-to-Consumer and International, et a été lancé en novembre 2019 en Amérique du Nord.

Le service propose principalement des films et des séries télévisées produits par The Walt Disney Studios et Walt Disney Television, avec des hubs de contenu dédiés pour les marques Pixar, les Classiques d'animation Disney, Marvel, Star Wars, National Geographic et, depuis le 23 février 2021 dans plusieurs pays, l'extension Star,. Des films originaux et des séries télévisées y sont également distribués. Elle diffuse pour ses abonnés du contenu déjà connu, comme Les Simpson de 20th Century Studios, mais aussi des productions originales liées aux franchises, comme The Mandalorian pour Star Wars, WandaVision pour Marvel et Le Monde selon Jeff Goldblum pour National Geographic.

2. Contexte

Dans le cadre de son développement en Europe, The Walt Disney Company vous a été sollicité pour créer la page vitrine française et anglaise de leur plateforme Disney+.

3. Objectifs

Le prestataire sélectionné devra développer les sites vitrine de Disney+ en langue française et anglaise.

Les éventuelles contraintes techniques devront être prises pour la réalisation de ce projet.

4. Périmètre

4.1. Besoins fonctionnels

Le site vitrine de la plateforme Disney+ devra permettre de présenter le fonctionnement du site de streaming :

- Type de contenu disponible
- Tarif
- Device compatible
- Fonctionnement

4.2. Besoins techniques

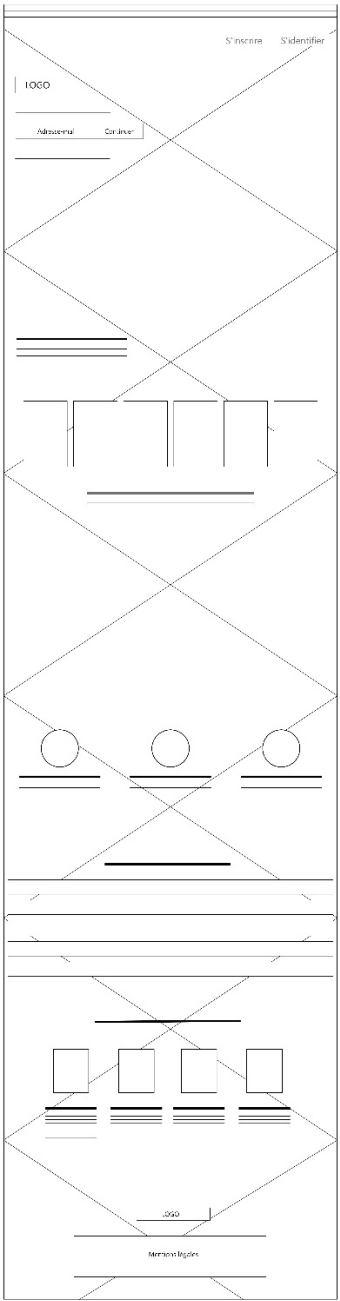
Le site vitrine de la plateforme Disney+ devra être réalisé avec les langages suivants :

- HTML 5.0
- CSS 3
- JavaScript

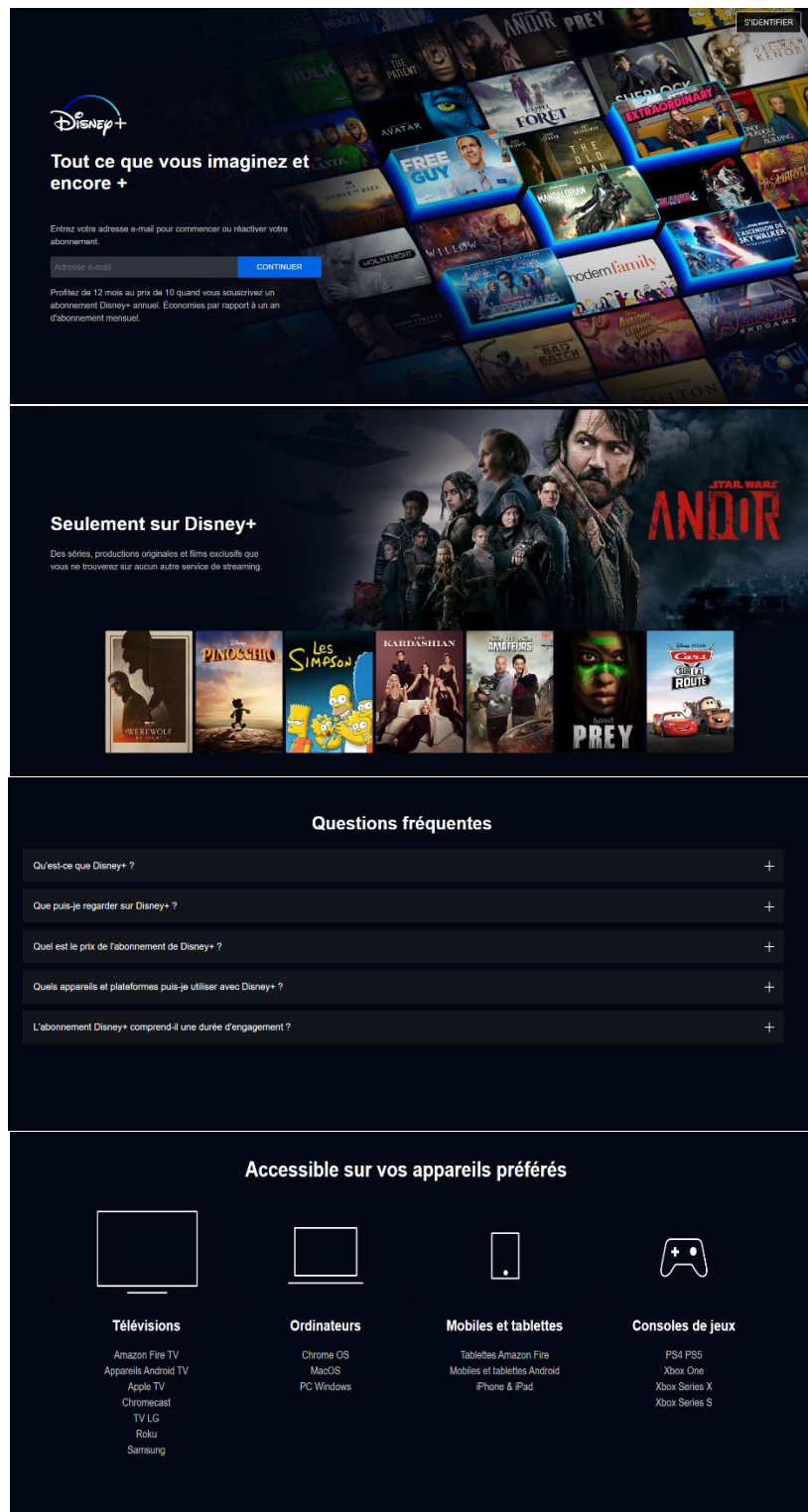
Il devra être hébergé sur la plateforme Netlify.

5. Réponses aux attentes

5.1. Wireframes



5.2. Maquettes



5.3. Mockup

5.4. Langages utilisés

Pour la confection du site internet, j'ai utilisé trois langages informatiques, possédant chacun une fonctionnalité bien précise.

Le langage HTML 5 pour le contenu de la page (textes, images,,), CSS 3 pour la mise en forme(couleurs, positions,...) et Javascript pour les animations.

J'ai opté pour ces 3 langages tout simplement car il s'agit d'outils très utilisés lors de la conception de site vitrine. Ils possèdent une bonne flexibilité, sont facile d'utilisation et sont compatibles avec une grande partie des navigateurs web.

5.5. Plateforme de partage de code

Pour rendre notre site accessible à tous nous le partagerons sur le site internet GitHub.

Il s'agit d'un service de cloud très populaires au sein des développeurs web, lorsqu'il s'agit de partager leur code source. Il permet à l'ensemble de l'équipe d'apporter stocker, gérer et apporter des modifications au projet.

De plus il s'agit d'un logiciel gratuit, par conséquent celui-ci est accessibles à n'importe qui.

5.6. Hébergement

Pour l'hébergement du site internet, j'ai opté pour Netlify. Il s'agit d'un des leaders de l'hébergement de sites statiques. Ils sont spécialisés dans l'automatisation du déploiement pour les applications web.

5.7. Méthode projet utilisée et calendrier

Pour ce projet j'ai décidé d'opter pour la méthode Kanban. La méthode Kanban possède une grande flexibilité et pour ce genre de projet où il est fréquent de faire des retours en arrière, elle me semblait être la méthode la plus adaptée.

Voici un exemple de l'avancement de mon projet :



Lorsque je me sentais bloquer sur certaines étapes, il m'était possible de remettre la tâche à plus tard. De plus la méthode Kanban est très populaire puisqu'il s'agit d'une méthode projet simple d'utilisation que l'on peut d'ailleurs retrouver à travers des applications tel que Trello.