

# CAHIER DES CHARGES TECHNIQUES

## CREATION DU SITE VITRINE DE DISNEY PLUS





# SOMMAIRE

---

1. Disney + : Présentation
2. Contexte
3. Objectifs
4. Besoins fonctionnels
5. Besoins techniques
6. Wireframes
7. Langage utilisé
8. Plateforme de partage de code
9. Hébergement
10. Méthode projet utilisée

## 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. 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

## 5. Besoins techniques

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

- HTML 5.0 • CSS3
- JavaScript

Il devra être hébergé sur la plateforme Netlify.

## 6. Wireframes

WireFrame version PC :

S'IDENTIFIER



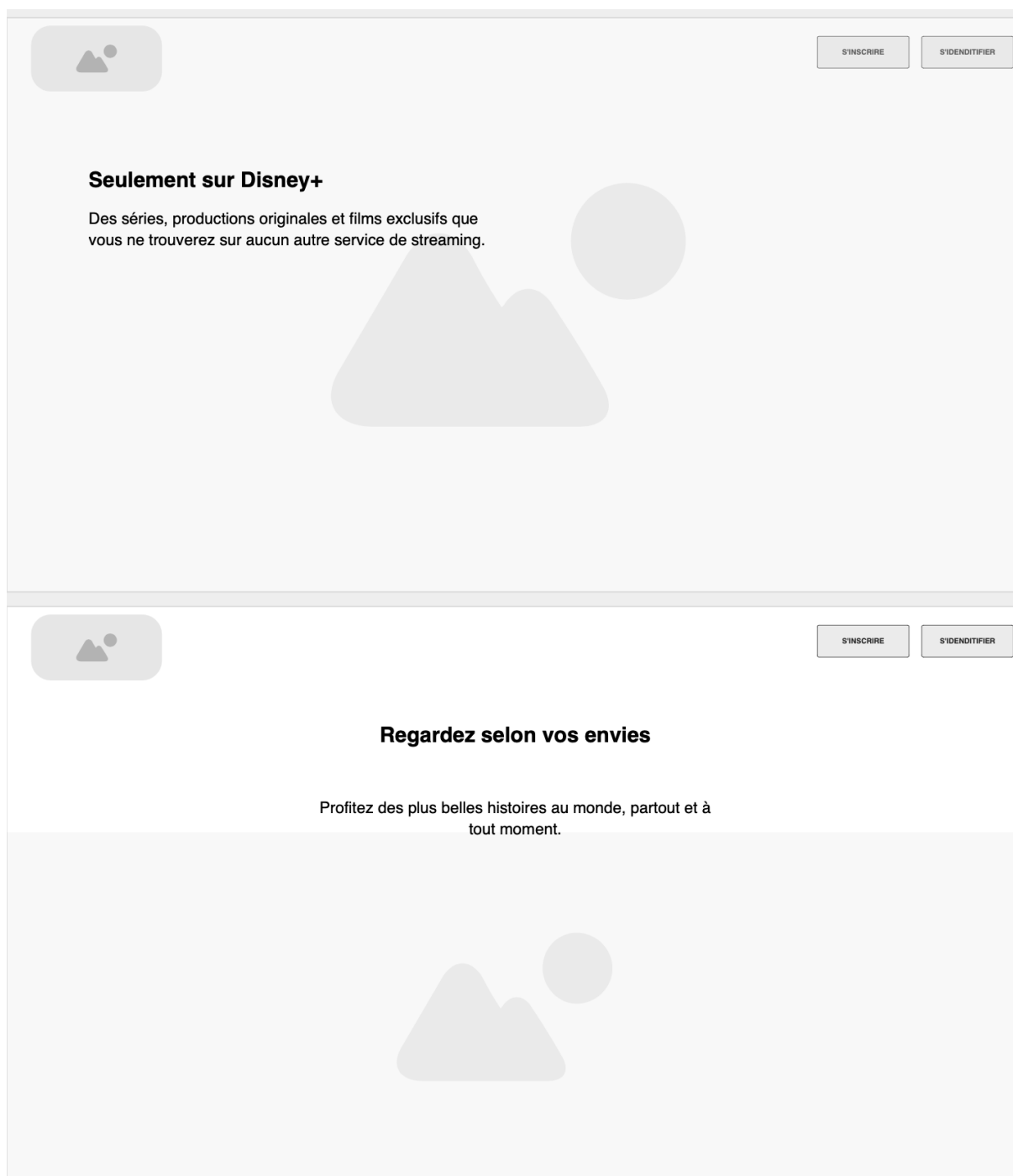
**Tout ce que vous imaginez et encore +**

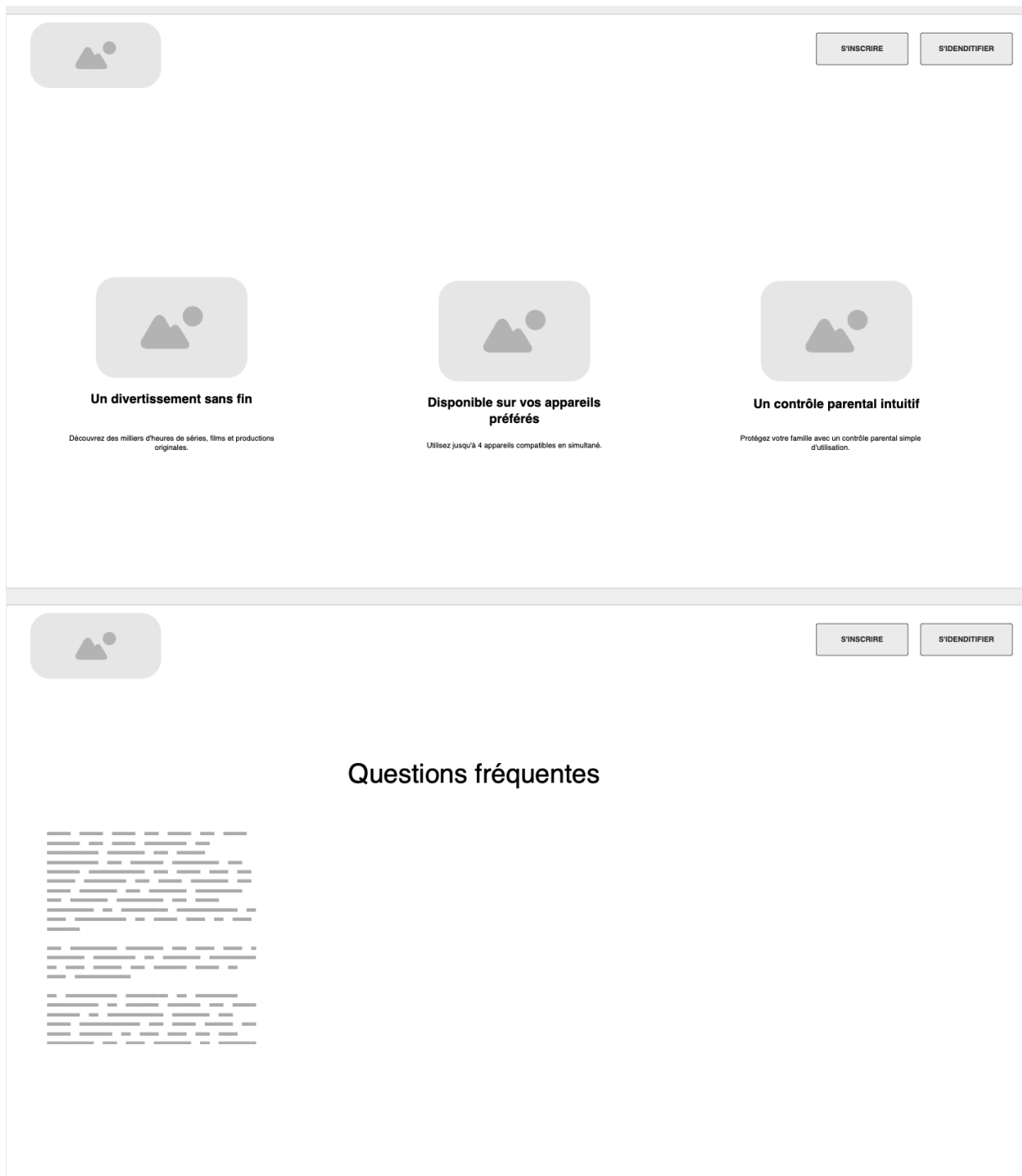
Entrez votre adresse e-mail pour commencer ou réactiver votre abonnement.

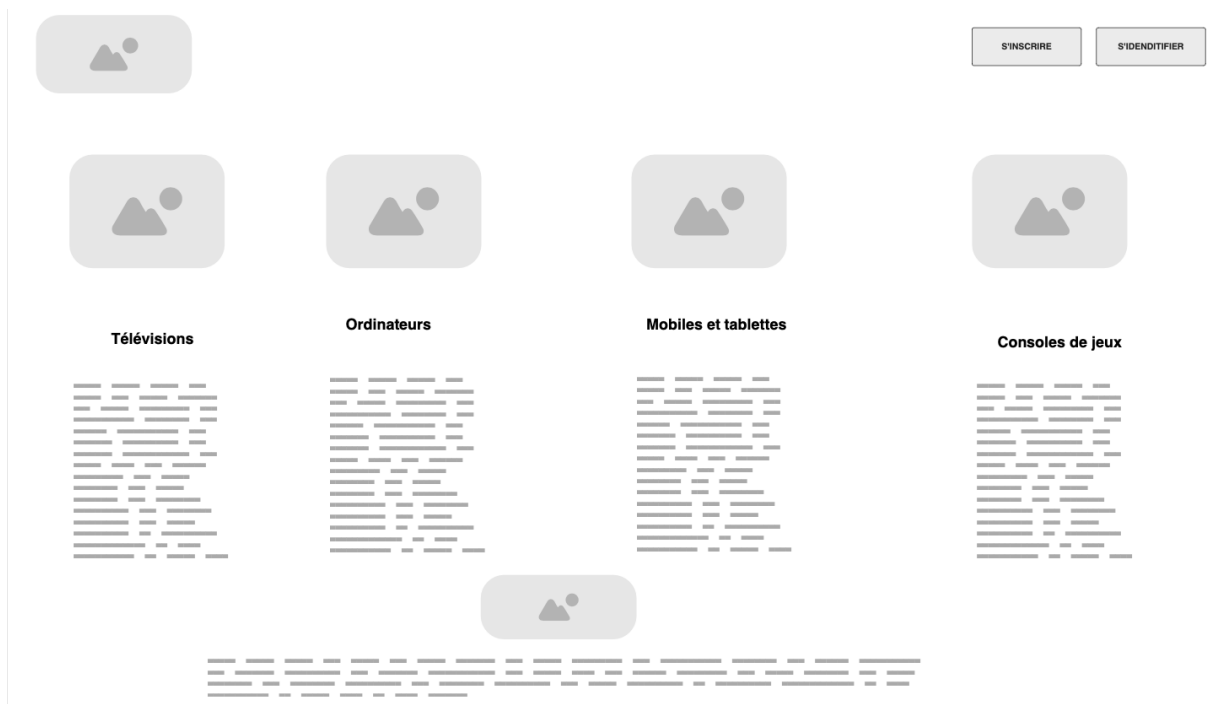
Adresse e-mail

CONTINUER

Profitez de 12 mois au prix de 10 quand vous souscrivez un abonnement Disney+ annuel. Économies par rapport à un an d'abonnement mensuel.







WareFrame version Mobile & Tablette :



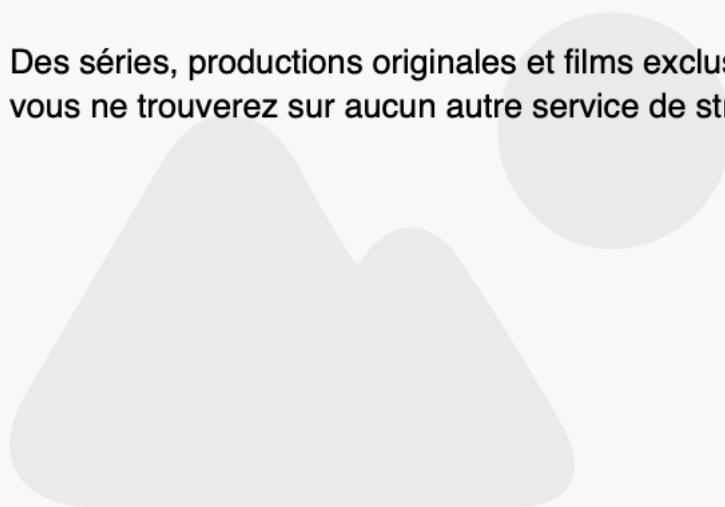


S'INSCRIRE

S'IDENTIFIER

## Seulement sur Disney+

Des séries, productions originales et films exclusifs que vous ne trouverez sur aucun autre service de streaming.







S'INSCRIRE

S'IDENTIFIER

## Regardez selon vos envies

Profitez des plus belles histoires au monde, partout et à tout moment.





S'INSCRIRE

S'IDENTIFIER



### Un divertissement sans fin

Découvrez des milliers d'heures de séries, films et productions originales.



### Disponible sur vos appareils préférés

Utilisez jusqu'à 4 appareils compatibles en simultané.



### Un contrôle parental intuitif

Protégez votre famille avec un contrôle parental simple d'utilisation.



The first part of the paper discusses the importance of the research and the objectives of the study. It highlights the need for a comprehensive understanding of the research topic and the role of the researcher in conducting the study.

The second part of the paper describes the methodology used in the study. It details the research design, data collection methods, and the analysis techniques employed to interpret the findings.

The third part of the paper presents the results of the study. It discusses the key findings and their implications for the research field. The results are supported by statistical analysis and are presented in a clear and concise manner.

The fourth part of the paper discusses the conclusions and recommendations. It summarizes the main findings and provides suggestions for future research. The conclusions are based on the results of the study and are supported by the literature.



## 7. Langues utilisés

Les langages qui ont été utilisé pour le projet sont HTML, CSS, ainsi que JavaScript.

Le HTML a permis de faire afficher le texte ainsi que les image sur la page. Le CSS géré le style et le JavaScript les animations.

## 8. Plateforme de partage de code

La plateforme utilisée durant ce projet est GitHub.

## 9. Hébergement

Le site vitrine version française ainsi que la version anglaise ont été hébergé via Netlify.

## 10. Méthode projet utilisée

La méthode projet utilisé durant ce projet est la méthode Agile Kanban. L'outil utilisé est Trello.

