

Dossier de projet : *(SAÉ 3)*

Partie I :

CADRAGE DU PROJET

A. Objectif du projet :

L'objectif principal de ce projet va être de répondre au besoin d'achat d'accessoires de films.

B. Analyse du contexte avec analyse de l'existant :



Frédéric Freney

Photographe

✉ frederic.freney@outlook.com ☎ +33 6 72 82 16 43 📍 Paris, France 🇫🇷 Français 📅 03/06/1983

Profil

Frédéric est un photographe de 39 ans travaillant dans la région parisienne. Il est marié et a 2 enfants, un de 7 ans et l'autre de 9 ans. Il a l'habitude de regarder des films cultes pendant le week-end avec sa famille ou ses amis, que ce soit Titanic, Harry Potter ou encore Mad Max.

Ces petites pauses dans son temps libre lui ont permis de développer une passion pour ces différentes oeuvres cinématographiques.

Personnalité

- Extravertie
- Créatif
- Rigoureux

Besoins

« J'aimerais pouvoir acheter des accessoires de films que j'aime particulièrement comme le choixpeau magique de Harry Potter avec laquelle je pourrais faire rêver mes enfants. »

Frustration

« Je suis obligé de chercher sur beaucoup de sites pour trouver ce qu'il me faut, sachant que je préfère acheter des accessoires faits en collaboration avec les entreprises cinématographiques pour rémunérer ceux qui ont réellement participé aux films que j'adore.

À cause de mon travail et de mes occupations personnelles je n'ai pas le temps de chercher sur de nombreux sites. »

Passions

- Passer du temps avec sa famille et ses amis
- Regarder des films/séries
- Voyager

Niveau en informatique

Ordinateur ● ● ● ● ● Téléphone ● ● ● ● ●



Thomas Nguyen

Ingenieur en Informatique

✉ thomas.nguyen@gmail.com ☎ 06 85 41 32 94 📍 Lyon, France 📅 28/04/1997 🇫🇷 Français
👤 Homme

Profil

Thomas Nguyen est un jeune diplômé en ingénierie Informatique, âgé de 25 ans, il travaille depuis 1 an dans la création logiciel, et au cours des années il a mélangé dans sa vie sa passion pour les séries et les œuvres cinématographiques avec son boulot.

Il s'agit d'un grand fan de Breaking Bad et Interstellar. Il aime les nouvelles technologies et les nouvelles tendances. Très actif sur les réseaux sociaux, il aime partager ses avis sur les films et les séries qu'il a vu.

Il est très curieux et aime découvrir de nouvelles choses, il est très ouvert d'esprit.

Frustrations

Difficulté d'achat de répliques d'accessoires de films de qualité.

expositions ou des enchères assez inaccessibles au grand public.

Besoins

« Je souhaite acquérir des accessoires des films/séries qui m'ont marqué pour la valeur émotionnelle qu'ils m'ont apportés et pour faire du roleplay avec mes amis »

Passions

- Séries et Films
- Jeux vidéos
- Expositions
- Lecture (Sci-Fi et Fantastique)
- Roleplay

Niveau en Informatique

Ordinateur ● ● ● ● ● Téléphone ● ● ● ● ●

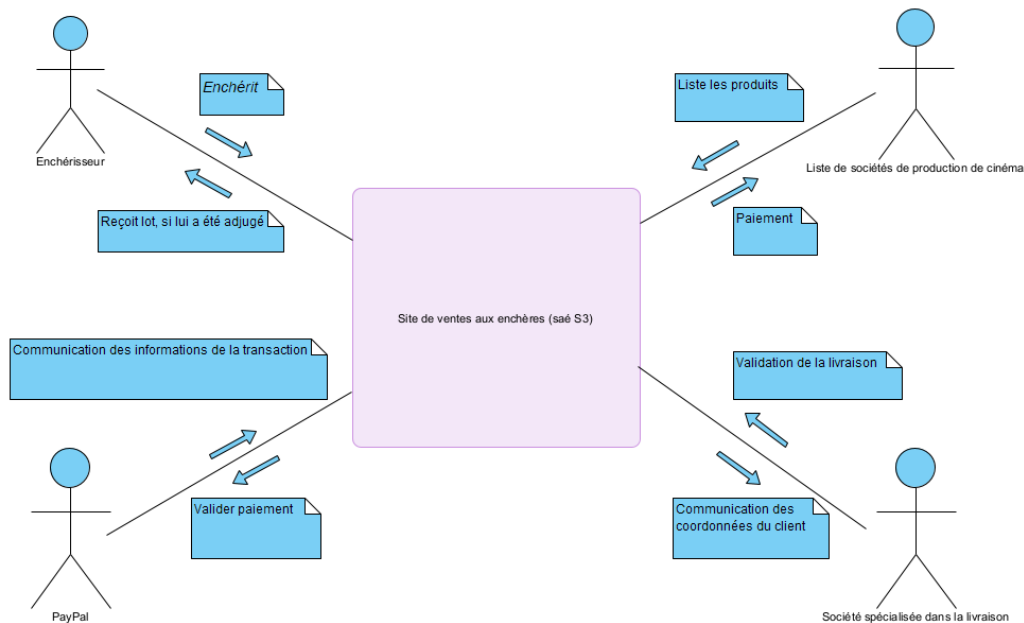
Personnalité

Thomas est un ingénieur en informatique débutant, il est très motivé et travaille dur pour atteindre ses objectifs.

Il est aussi sociable et aime travailler en équipe. Thomas est très curieux c'est pourquoi il aime apprendre de nouvelles choses.

Ayant un esprit d'analyse, il est capable de résoudre des problèmes complexes et il est très créatif.

C'est une personne plutôt introvertie et qui se concentre beaucoup sur elle-même afin d'atteindre ces objectifs et qui n'a pas besoin de beaucoup de contact avec les autres pour se sentir bien.



Quand on recherche des exemples de sites d'enchères qui sont spécialisés dans les répliques d'accessoires, on trouve peu de résultats, mais le site CATAWIKI se démarque.

Catawiki est une plateforme d'enchères en ligne pour l'achat et la vente d'objets spéciaux et d'objets de collection, elle a été fondée en 2008 en tant que communauté en ligne pour les collectionneurs, dans une variété de catégories, dont les répliques d'accessoires de films et séries.

Elle a été fondée par le collectionneur de bandes dessinées néerlandaises René Schoenmakers et le développeur néerlandais Marco Jansen.

L'avantage qu'à CATAWIKI est son ancienneté, ce qui leur permet d'avoir beaucoup de contenu et de clients, ainsi que l'accessibilité de leur application disponible sur le web et mobile.

Ou sinon on peut aussi trouver un site de ventes d'accessoires de films et de séries, qui n'est pas spécialisé dans les enchères qui est nommé "europosters".

Europosters a été créé en 1999, le site propose des multitudes d'articles.

On trouve des tasses, des t-shirts, des figurines à collectionner, des répliques ...

Selon nous, leur atout est de proposer un large catalogue de produits tout en étant ciblé sur "les jeunes".

Ce qu'on peut en conclure c'est que nos concurrents se démarquent essentiellement par deux choses : la portabilité et la diversité.

C. Mise en avant des contraintes et des risques :

Au cours de la réalisation de notre projet, des contraintes furent mises en place, permettant de répondre à de potentielles problématiques, qui interviendraient dans le cadre du non-respect desdites contraintes.

En premier lieu, il nous est imposé une exigence temporelle. Dans ce cas précis, le risque majeur est la non-atteinte des objectifs fixés par manque de temps.

Nous devons de plus, maintenir notre site dans un état de sobriété judiciaire, que ce soit envers le RGPD, comme pour les droits d'auteur. Ceci pourrait entraîner des risques judiciaires.

Nous avons ensuite pour obligation d'apporter à notre utilisateur une interface belle et intuitive d'utilisation, le risque ici, est que ce dernier pourrait ne pas être satisfait de notre offre.

Nous devons aussi faire une application en temps réel ce qui implique un risque de conflits des données lors de leur modification.

On retrouve également pour contrainte, celle de la gestion d'enchères. Il est nécessaire d'intégrer cette fonctionnalité. Sous quel cas l'on risquerait de ne pas satisfaire le maître d'œuvre.

D. Gestion des risques :

Afin de répondre aux risques vus précédemment, nous mettrons en place un système de gestion de ces derniers.

Dans un premier temps, dans le cadre de l'exigence temporelle, nous nous imposerons une stratégie d'acceptation et en dernier recours une stratégie de réduction, qui consistera à ne pas faire certains de nos besoins secondaires prévus pour le site.

Nous prévoyons une stratégie de réserve afin d'avoir un minimum de problèmes judiciaires.

Afin de satisfaire l'utilisateur avec une interface belle et intuitive, nous avons prévu d'utiliser le framework AstroJS.

En ce qui concerne le risque de conflit des données, nous allons opter pour une stratégie de réserve de temps pour que cela cause le moins de problème possible.

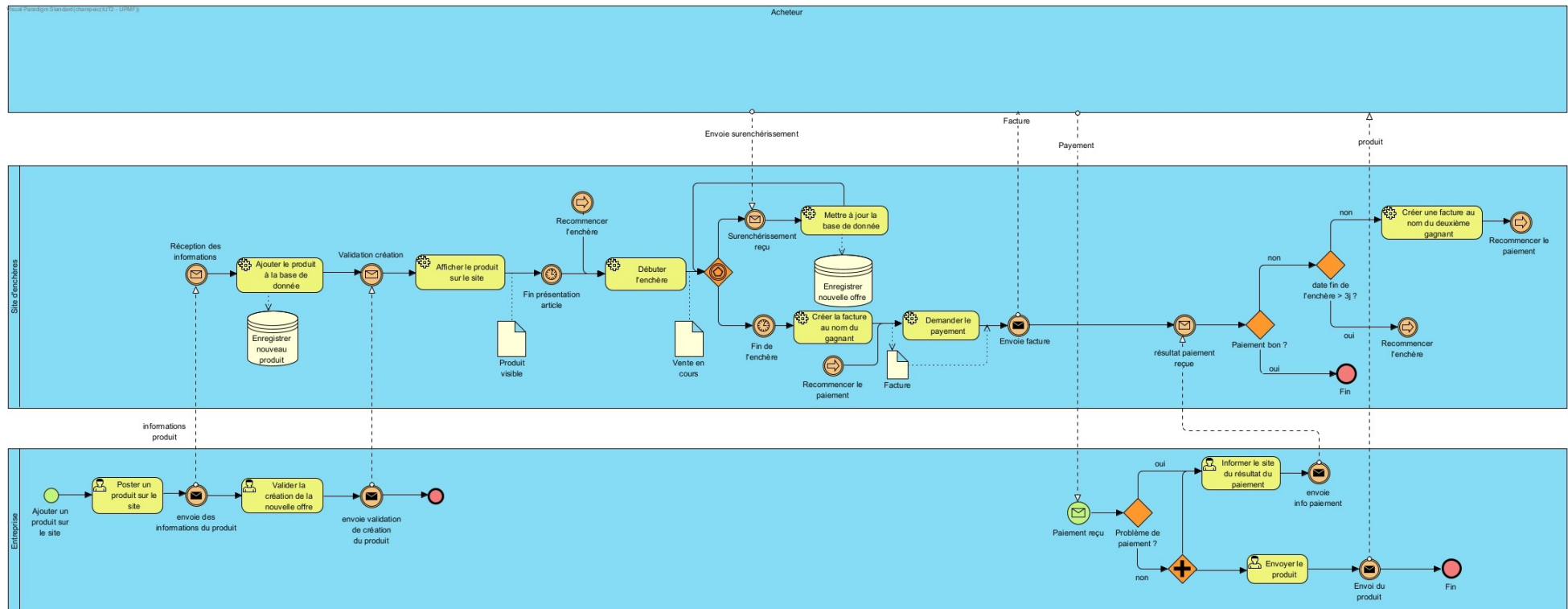
Enfin, avec pour objectif de mettre en place le système d'enchères. Où on mettra en place une stratégie de réserves, en allouant une partie de notre temps à l'élaboration de cette importante fonctionnalité.

E. Définition du projet (produit) :

Nous allons réaliser un site d'enchères en ligne nommé « Replikas », vendant des répliques d'accessoires de films produits par les entreprises cinématographiques, qui fonctionnera avec un système d'enchères anglais, donc ascendant, il s'agit d'un système où le gagnant est celui qui a la plus grande mise à la fin.

Partie II :
EXPRESSION DU
BESOIN

Identification des processus métiers :

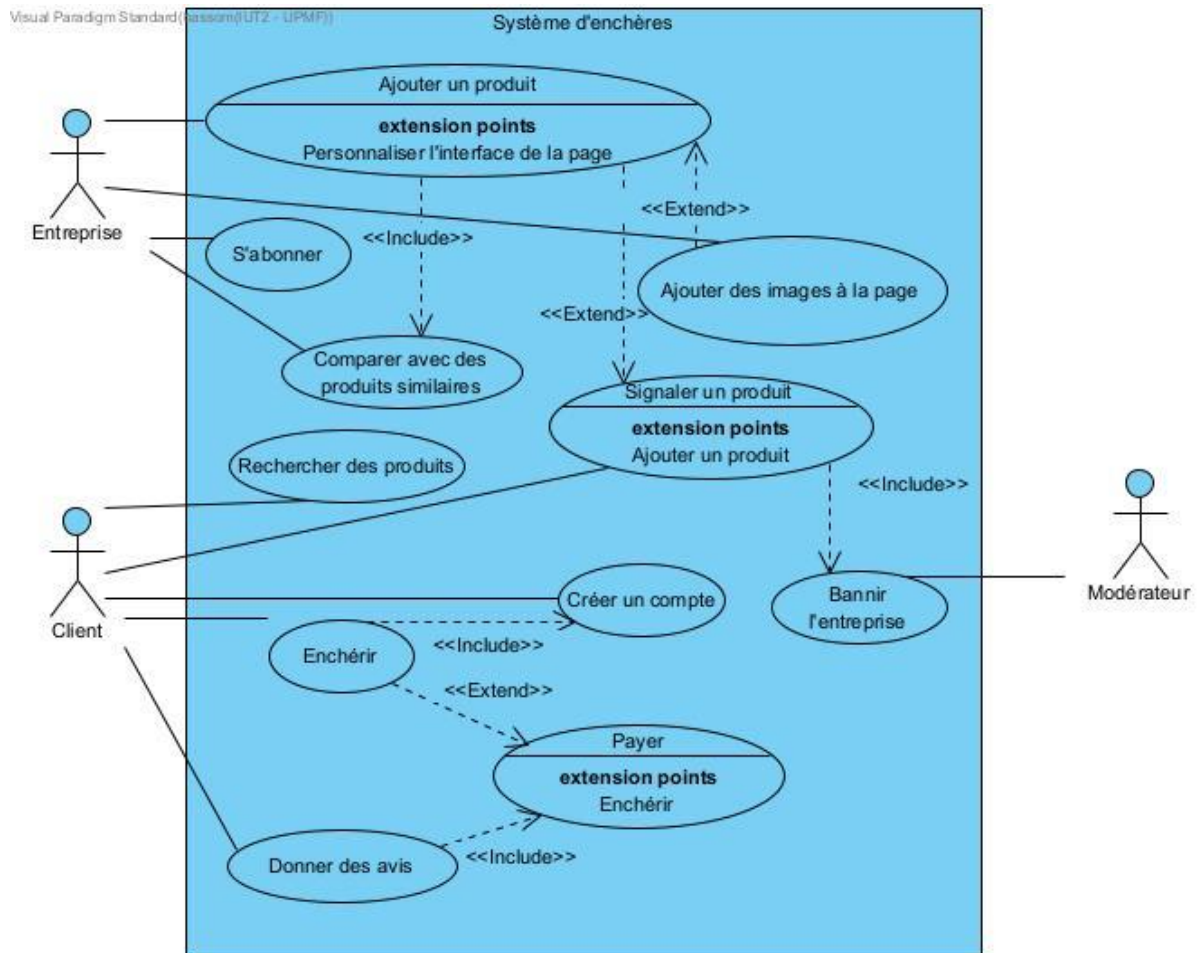


A. Identification et hiérarchisation des besoins fonctionnels :

Du côté de l'acheteur nous avons comme besoin primaire la possibilité d'enchérir sur des objets imités de films et séries, créer par des entreprises spécialisées dans la création d'imitation des objets cinématographique, l'acheteur a aussi la possibilité de payer son enchère directement sur le site, il a aussi la possibilité de créer un compte par lequel il pourra interagir avec les entreprises mais aussi rechercher des produits en fonction de ses besoins. En matière de besoin secondaire l'acheteur recevra un mail de confirmation d'achat, et ainsi un mail d'affirmation de l'expédition de son colis, mais il pourra aussi écrire des commentaires et interagir avec d'autres utilisateurs, l'acheteur peut aussi signaler une publication si une anomalie est détectée par ce dernier.

Du côté du vendeur nous avons comme besoin primaire le fait de pouvoir mettre des produits aux enchères. Le vendeur devrait aussi avoir la possibilité de promouvoir ses produits en monnayant un peu d'argent. Il pourra aussi personnaliser la page de vente de son produit pour la rendre plus attractive et comparer ses produits avec les autres vendeurs utilisateurs de l'application. Ces besoins n'étant pas strictement nécessaires au bon fonctionnement de l'application seront donc secondaires.

Le site devra recueillir le consentement des utilisateurs sur l'utilisation de cookies dans leur machine, car nous aurons besoin de cookies pour gérer l'authentification. Ce besoin est primaire car le recueil du consentement est une obligation du RGPD. Le site devra évidemment pouvoir enregistrer et identifier les différents comptes client/vendeur et les produits mis en ligne.



B. Identification des besoins non fonctionnels :

1. Critères qualité logicielle retenus

- **Performance** : Les utilisateurs pourront interagir avec le site web de manière efficace et rapide aussi bien pour les enchères que les autres interactions afin que même ceux qui ont de très mauvaise connexion/performances puissent y accéder sans ou avec très peu de problèmes de lag.
- **Résilience** : Concernant les opérations de paiements, l'utilisateur doit pouvoir effectuer son paiement en l'ayant validé et doit pouvoir être résilié en cas de problème.

- **Conformité réglementaire** : Le respect de la réglementation est essentiel à prendre en compte dans le cadre du projet afin d'obtenir un résultat conforme à la législation et protéger les données utilisateurs.
- **Maintenabilité évolutive & Continuité** : Le site doit pouvoir être maintenable sur le court terme et permettre une structure de code simple et concise afin de s'adapter aux nouvelles fonctionnalités sans se perdre dans le développement.
- **Mobilité** : L'application web sera disponible sur un grand nombre d'appareils, cela inclut que nous devons faire du responsive web design afin d'adapter aussi bien aux ordinateurs qu'aux smartphones.

-

2. Critères ergonomiques

- **Incitation** : L'incitation est un élément essentiel car c'est ce qui va permettre de guider l'utilisateur vers ce qui est le plus important dans notre site, que ce soit pour se créer un compte ou pour se lancer dans une enchère.
- **Groupement/distinction** : Un groupement permet une bonne harmonie visuelle du site pour que l'utilisateur puisse repérer chacun des différents éléments.
- **Feedback immédiat** : Avoir une information directe est important pour l'utilisateur afin d'obtenir des informations rapidement et s'assurer d'avoir validé une action par exemple.
- **Lisibilité** : La lisibilité permettra d'éviter une possible fatigue visuelle de l'utilisateur et garder des pages sans des couleurs qui soient agressives.
- **Contrôle explicite** : Le contrôle explicite est important pour que l'utilisateur puisse se repérer et se guider dans le site web en évitant que la structure soit totalement étrangère pour l'utilisateur.

- **Protection contre les erreurs** : Essentiel pour éviter des bugs de prendre en compte chacune des situations possibles envisageables quand l'utilisateur va entrer des informations par exemple.
- **Homogénéité/cohérence** : Garder un même schéma d'une page à l'autre permettra d'éviter que l'utilisateur soit submergé par la structure du site.

Partie III : ***RÉALISATION***

Choix de réalisation :

1. Faire le site en JS avec un backend JavaScript en utilisant le framework Astro.
2. Backend & Frontend avec le framework Next.js.
3. Backend PHP avec un peu de javascript en frontend.

Organisation du projet :

1. Critères de développement

Il existe différentes manières de choisir la bonne approche qui permettra d'avancer efficacement dans le projet ces critères serviront à découper le projet de plusieurs façons pour mieux l'organiser en fonction du contexte :

Dans le cadre de notre projet nous nous orientons sur un découpage itératif, temporel et prédictif :

- Itératif car ce projet va nous demander de l'améliorer petit à petit afin de s'approcher le plus possible d'un produit fini au final cela implique de démarrer le projet progressivement en améliorant la pertinence de celui-ci étape par étape, on délimite et affine ensuite petit à petit les détails afin d'obtenir un produit le plus fini possible à la fin du projet, par la suite après avoir reçu des retours clients, on livre une version améliorée du produit s'il ne correspond pas totalement aux attentes.
- Temporel car les contraintes temporelles sont apportées par la structure du projet imposé de par la répartition du temps de travail de par les dates de rendus et les différentes étapes à réaliser par semaine cela implique de découper le projet dans son ensemble et chacune des tâches à réaliser temporellement pour avoir un aperçu de la charge de travail et du nombre d'heures/jours mis en jeu pour finaliser le projet d'où la réalisation d'un diagramme Gantt afin de structurer la charge de travail au cours du projet en fonction des différents critères.

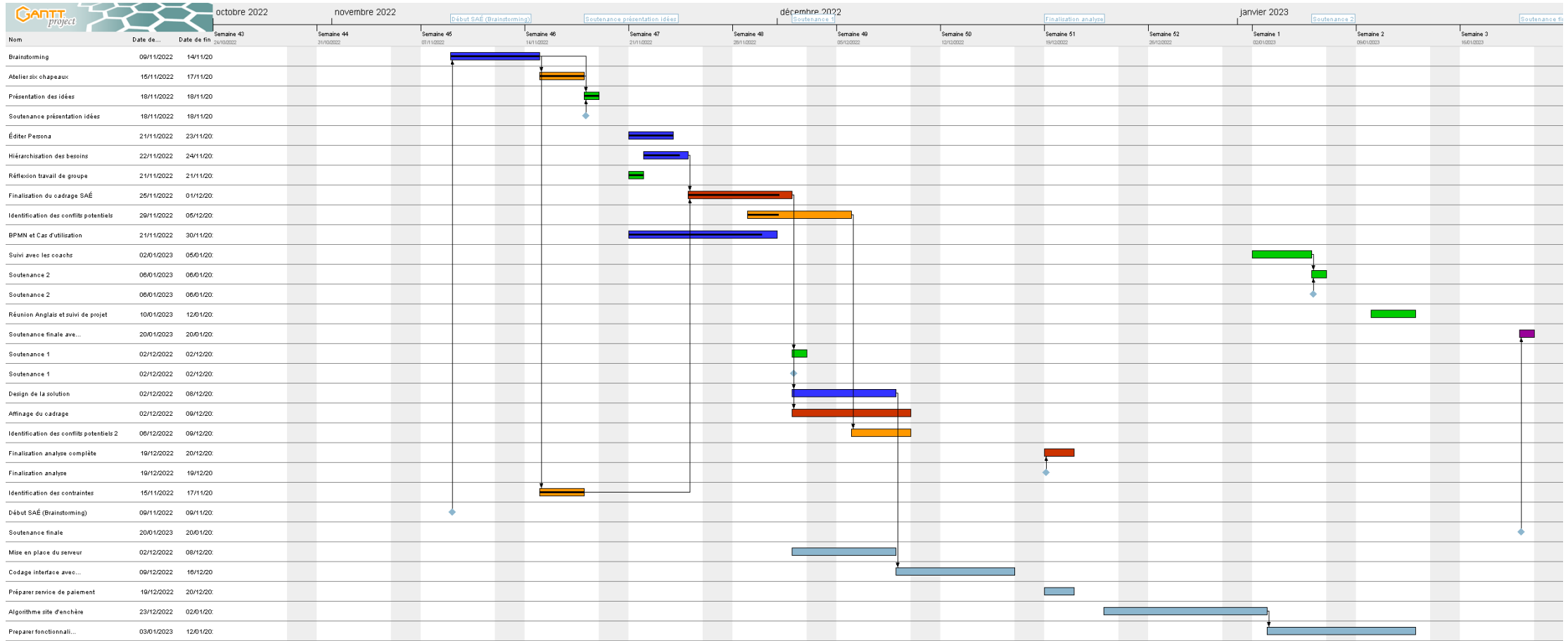
- Prédicatif car le cadrage réalisé à l'avance nous sert actuellement à savoir vers où le projet doit s'orienter afin de le mener au mieux cela implique une planification à l'avance du projet avant son démarrage afin de repérer comment attribuer les tâches, de s'assurer de délivrer le produit attendu en divergeant un minimum de l'idée principale une telle organisation nécessite des profils différents et des points de vue différents pour limiter au mieux les changements comme réaliser au cours du questionnaire pour identifier ceux-ci.

2. Planification du projet : (GanttProject)

Tâches

2

Nom	Date de début	Date de fin
Brainstorming	09/11/2022	14/11/2022
Atelier six chapeaux	15/11/2022	17/11/2022
Présentation des idées	18/11/2022	18/11/2022
Soutenance présentation idées	18/11/2022	18/11/2022
Éditer Persona	21/11/2022	23/11/2022
Hierarchisation des besoins	22/11/2022	24/11/2022
Réflexion travail de groupe	21/11/2022	21/11/2022
Finalisation du cadrage SAÉ	25/11/2022	01/12/2022
Identification des conflits potentiels	29/11/2022	05/12/2022
BPMN et Cas d'utilisation	21/11/2022	30/11/2022
Suivi avec les coaches	02/01/2023	05/01/2023
Soutenance 2	06/01/2023	06/01/2023
Soutenance 2	06/01/2023	06/01/2023
Réunion Anglais et suivi de projet	10/01/2023	12/01/2023
Soutenance finale avec démonstration	20/01/2023	20/01/2023
Soutenance 1	02/12/2022	02/12/2022
Soutenance 1	02/12/2022	02/12/2022
Design de la solution	02/12/2022	08/12/2022
Affinage du cadrage	02/12/2022	09/12/2022
Identification des conflits potentiels 2	06/12/2022	09/12/2022
Finalisation analyse complète	19/12/2022	20/12/2022
Finalisation analyse	19/12/2022	19/12/2022
Identification des contraintes	15/11/2022	17/11/2022
Début SAÉ (Brainstorming)	09/11/2022	09/11/2022
Soutenance finale	20/01/2023	20/01/2023
Mise en place du serveur	02/12/2022	08/12/2022
Codage interface avec méthodes principales	09/12/2022	16/12/2022
Préparer service de paiement	19/12/2022	20/12/2022
Algorithme site d'enchère	23/12/2022	02/01/2023
Preparer fonctionnalités client-Gestionnaire	03/01/2023	12/01/2023



3. Organisation de l'équipe projet

Matis Basso : Développement (modèle & mécanisme du site d'enchères).

Ahmed Khairi : Sécurité et réalisation de wireframe (pentest, avec par exemple injections SQL).

Gaspard Culis : Développement (Implémentation API REST).

Mohammed Benaicha : Réalisation de maquettes (IHM).

Mohammed Friouichen : Sécurité, réalisation de wireframe et développement (mise en place https & TLS).

Cédric Champeix : Développement, modélisation et gestion de la base de données (Création et gestion de la BD).