



DISGUISE'HUB

AL MASRI Marwan

NICHELE Angelo

BABELA Guychel

KRILL Maxence

Superviseur Communication : Amélie Legrand



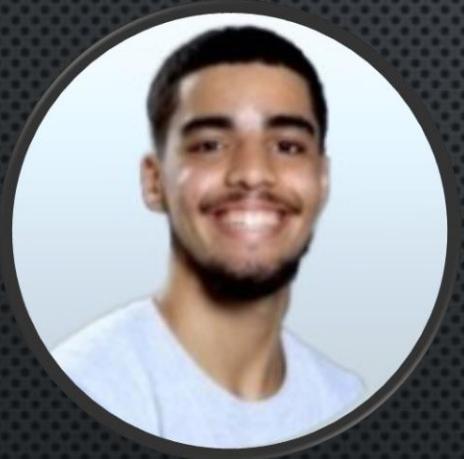
GRP 11

SAE S3 DEVAPP

11/11/2023

POUR LE GRP 9

NOTRE ÉQUIPE



MARWAN AL MASRI



ANGELO NICHELE



GUYCHEL BABELA



MAXENCE KRILL

ACCROCHE



PLONGEZ DANS L'IMAGINAIRE AVEC DISGUISE'HUB, LÀ OÙ CHAQUE
DÉGUISEMENT DEVIENT UNE AVENTURE À PART ENTIERE.



3

PROBLÉMATIQUE

- COMMENT PERMETTRE, GRÂCE À UN SITE E-COMMERCE, À DISGISE' HUB D'ATTEINDRE SON OBJECTIF DE DÉVELOPPEMENT ?

Gagner en Visibilité et en Notoriété



Support à la Force Commerciale



Cible Client



PLAN

1 – PRÉSENTATION DE L'ENTREPRISE

2 – BESOINS DU CLIENT

3 – MÉTHODOLOGIE

4 – DÉROULEMENT

5 – RÉSULTATS

6 – BILAN



1 – PRÉSENTATION DE L'ENTREPRISE

PRÉSENTATION DE L'ENTREPRISE

- Fondée en 2015 par deux esprits créatifs



François LeClair
Fondateur



Camille Renaud
Co-Fondatrice

- L'indispensable pour bien fêter déguisé



- Leadeur incontesté de l'industrie des déguisements



PRÉSENTATION DE L'ENTREPRISE

- Chiffre d'affaire de 80 Millions d'euros en 2022

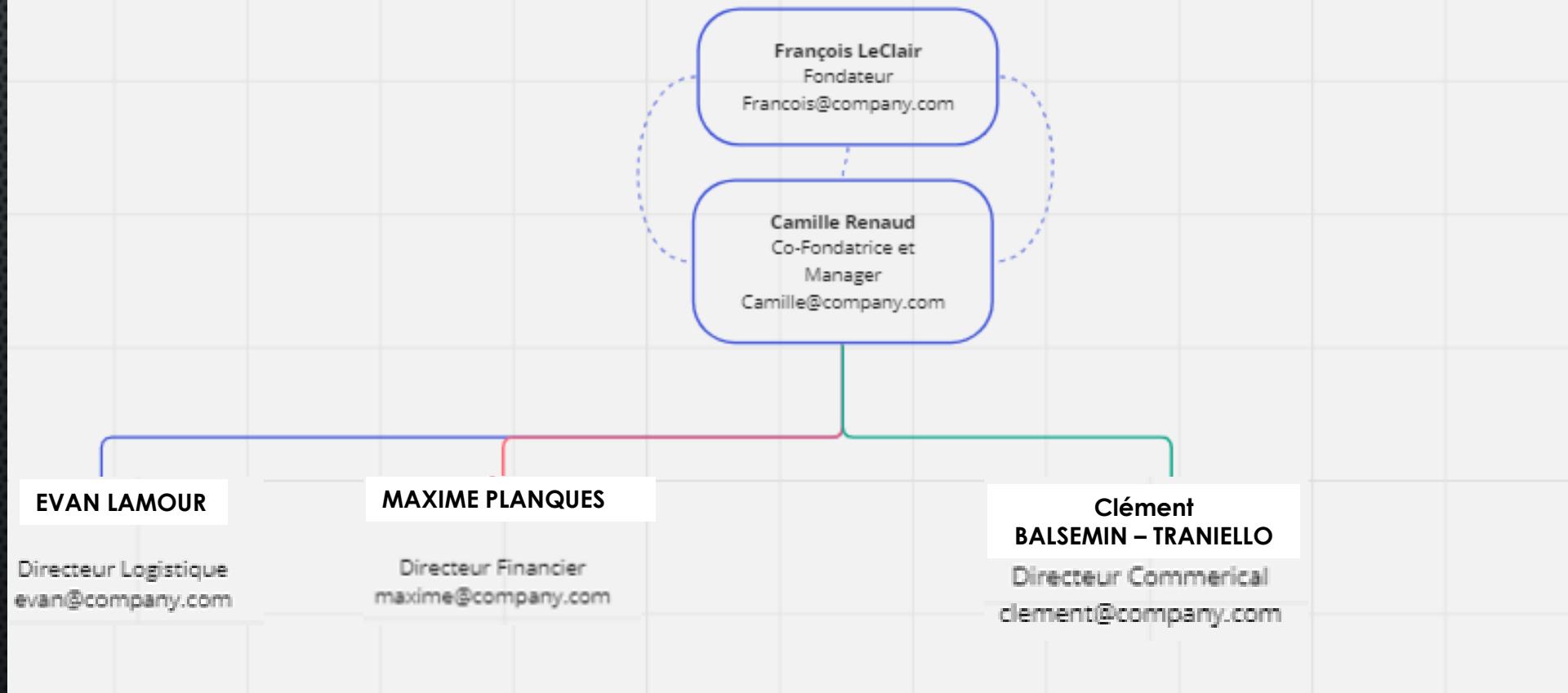


Pourquoi les clients de Disguise'Hub sont-ils fidèles ?

- Un moteur de joie et de créativité
- Des costumes uniques inspirant diversité et confiance de soi
- Chaque déguisement est une œuvre d'art
- Vers une communauté vibrante festive et solidaire

PRÉSENTATION DE L'ENTREPRISE

Organigramme de Disguise'Hub



2 – RECUEIL DES BESOINS DU CLIENT

- 2.1. ANALYSE DE LA DEMANDE
- 2.2. OBJECTIFS TECHNIQUES

2.1 – ANALYSE DE LA DEMANDE DU CLIENT

Avant :

Des boutiques DISGUISE'Hub dans les grandes villes

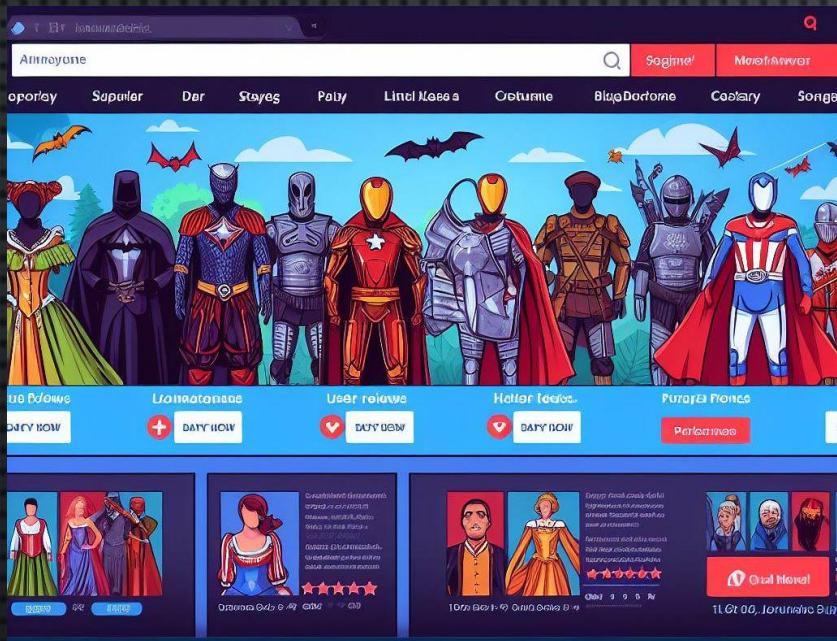


Des clients délocalisés qui ne peuvent pas profiter des produits

2.1 – ANALYSE DE LA DEMANDE DU CLIENT

Après:

Un site e-commerce DISGUISE'Hub permettant



De satisfaire des clients dans toute la France

2.1 – ANALYSE DE LA DEMANDE DU CLIENT



- Gestionnaire de produits
- Ajout au panier
- Passage de commande
- Affichage des produits



- Gestionnaire de commandes
- Recherches de produits
- Avis et évaluation
- Création et connexion au compte



- Suivi de commande



- Guide de taille interactif
- Liste des favoris
- Newsletter

2.2 – DÉFINITION DES OBJECTIFS TECHNIQUES

Maquette du site

The screenshot shows a website interface for a costume store. At the top, there is a search bar with placeholder text "Rechercher un article" and a magnifying glass icon. Below the search bar is a navigation menu with four categories: "DÉGUISEMENT ADULTE" (highlighted with a blue arrow pointing down), "DÉGUISEMENT ENFANT", "ACCESOIRES", and "DÉCORATION". Underneath the main menu, there are five sub-categories: "Déguisement Femme", "Déguisement Homme", "Déguisement Halloween", "Grande Taille", and "Couple".

The main content area features a product listing for a "DÉGUISEMENT LUXE ADULTE THE FLASH MOVIE - HOMME". It includes a large image of a man in a red and gold Flash costume running. To the left of the main image are four smaller, vertically aligned images of the same costume from different angles. To the right of the main image is a box containing product information: "INFORMATIONS PRODUIT" (En stock, Livraison offerte, Livré chez vous le 03/11, Commandez avant midi, Expédié le jour même), "PRÉSENTATION DU PRODUIT" (Contenu : 1 combinaison, 1 masque), and a link "Lire le descriptif complet". The price is listed as "57€99" with a "Taille" (Size) dropdown and a "Quantité" (Quantity) input field set to 1. A prominent orange "Ajouter au panier" (Add to cart) button is located below the price. A small note at the bottom right of the box states "Paiement 100% sécurisé / Plus de 300 000 clients satisfaits".

Below the product details, there is a section titled "VOUS AIMEREZ AUSSI" featuring five recommended items:

- NOUVEAUTÉ** SEAU À BONBONS CITROUILLE - 11x9 CM
1€99
- FAUX DÉMONTABLE**
- NOUVEAUTÉ** AILES D'ANGE PLIÉES NOIRES - FEMME
8€39
- LENTILLES ZOMBIE - ADULTE**
6€99
- CHAPEAU VAUDOU - HALLOWEEN - FFMMF**
11€89

2.2 – DÉFINITION DES OBJECTIFS TECHNIQUES

Maquette du site

La maquette du site web pour déguisements montre une navigation en haut avec une barre de recherche et un menu principal (DÉGUISEMENT ADULTE, DÉGUISEMENT ENFANT, ACCESSOIRES, DÉCORATION). En dessous, une section pour les hommes présente un déguisement "LUXE ADULTE THE FLASH MOVIE - HOMME". Des flèches dirigent l'attention sur différentes parties de la page : l'ensemble de la navigation et la barre de recherche sont associées à "Barre de recherche / Menu/Sous Menu"; les images du produit sont associées à "Images du produit"; les détails et le prix sont associés à "Détails et prix du produit"; l'option d'ajout au panier est associée à "Ajouter au panier"; et les suggestions de produits similaires sont associées à "Propositions de produits similaires".

Rechercher un article

DÉGUISEMENT ADULTE DÉGUISEMENT ENFANT ACCESSOIRES DÉCORATION

Déguisement Femme Déguisement Homme Déguisement Halloween Grande Taille Couple

DÉGUISEMENT LUXE ADULTE THE FLASH MOVIE - HOMME

★★★★★ 292 avis Ma liste Partager

INFORMATIONS PRODUIT

✓ En stock
Livraison offerte
Livrée chez vous le 03/11
Commandez avant midi, Expédié le jour même

PRÉSENTATION DU PRODUIT

Contenu : 1 combinaison, 1 masque Avec ce déguisement luxe, prendez l'apparence de Flash se...
[Lire le descriptif complet](#)

57€99

Taille Quantité Ajouter au panier

PAIEMENT 100% SÉCURISÉ / Plus de 300 000 clients satisfaits

VOUS AIMEREZ AUSSI

NOUVEAUTÉ SEAU À BONBONS CITROUILLE - 11x9 CM 1€99

FAUX DÉMONTABLE 4€59

NOUVEAUTÉ AILES D'ANGE PLIÉES NOIRES - FEMME 8€39

LENTEZ ZOMBIE - ADULTE 6€99

CHAPEAU VAUDOU - HALLOWEEN - FFMFF 11€89

Barre de recherche / Menu/Sous Menu

Images du produit

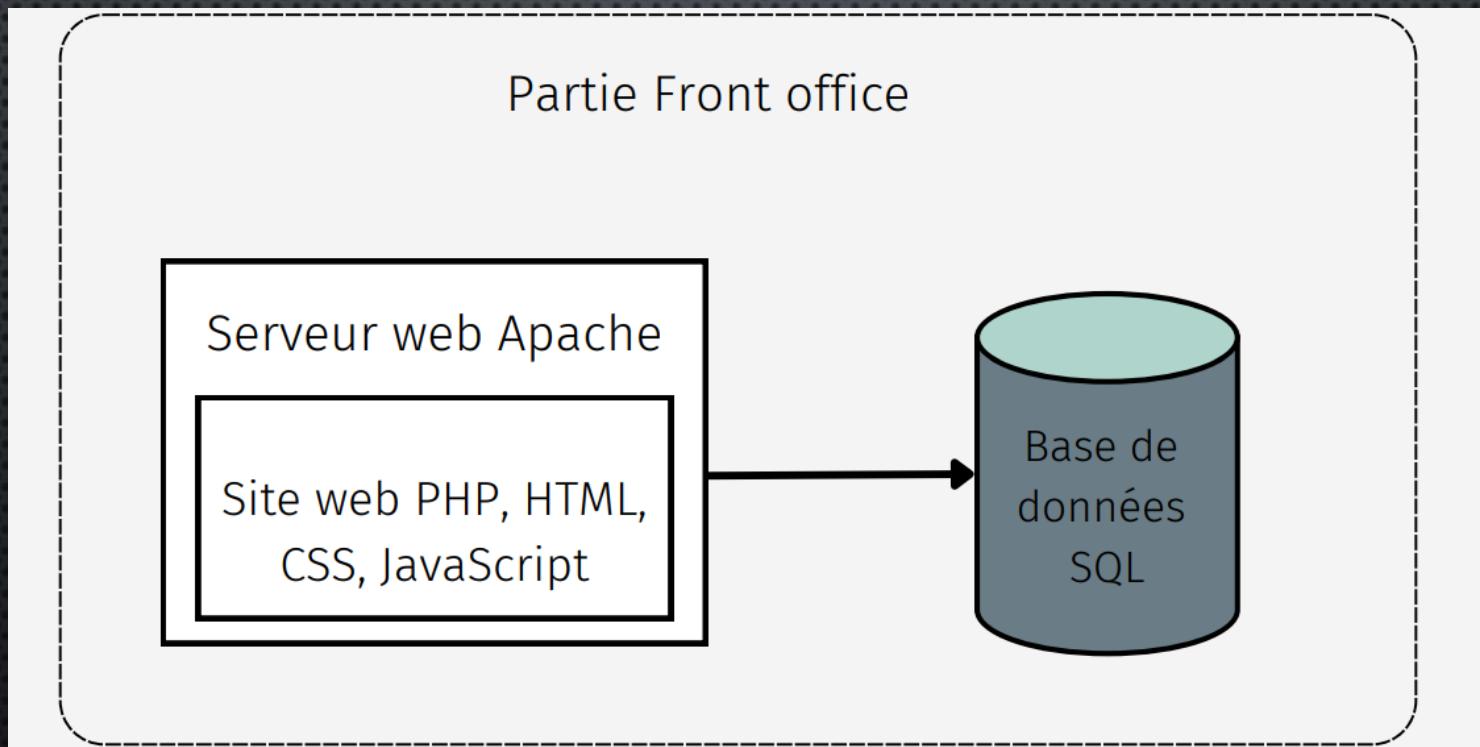
Détails et prix du produit

Ajouter au panier

Propositions de produits similaires

2.2 – DÉFINITION DES OBJECTIFS TECHNIQUES

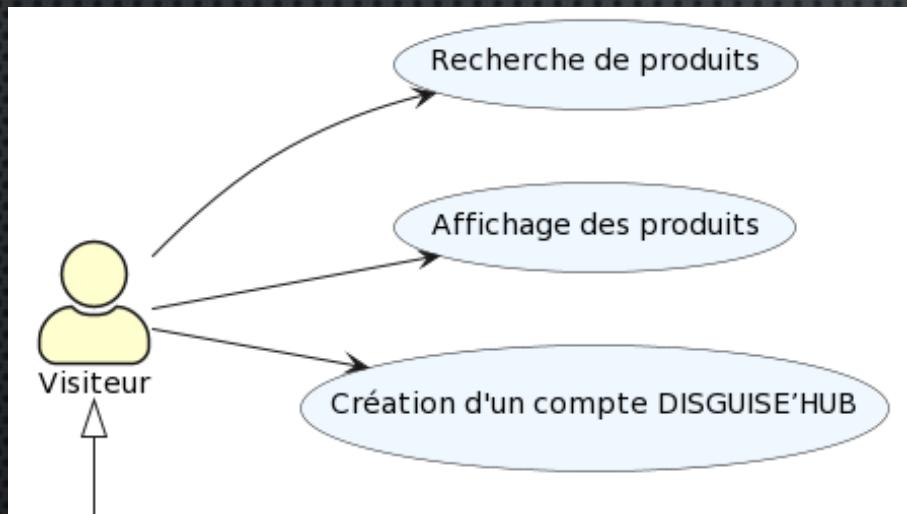
Architecture matérielle du projet



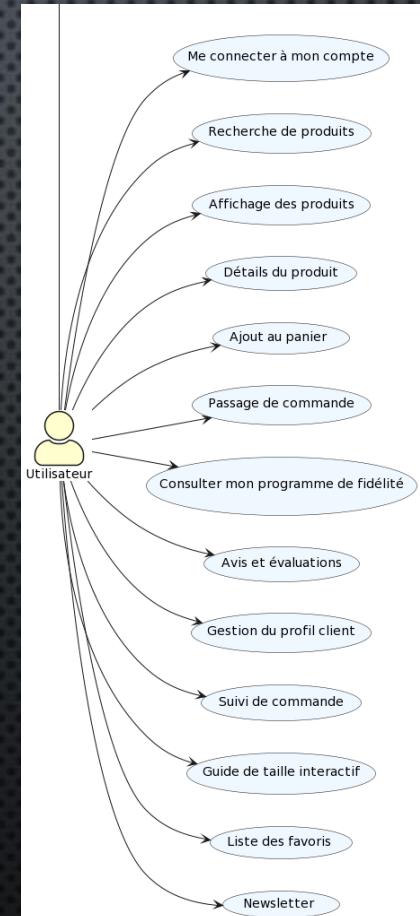
2.1 – ANALYSE DE LA DEMANDE DU CLIENT

Services du futur site

Toutes les US Visiteur



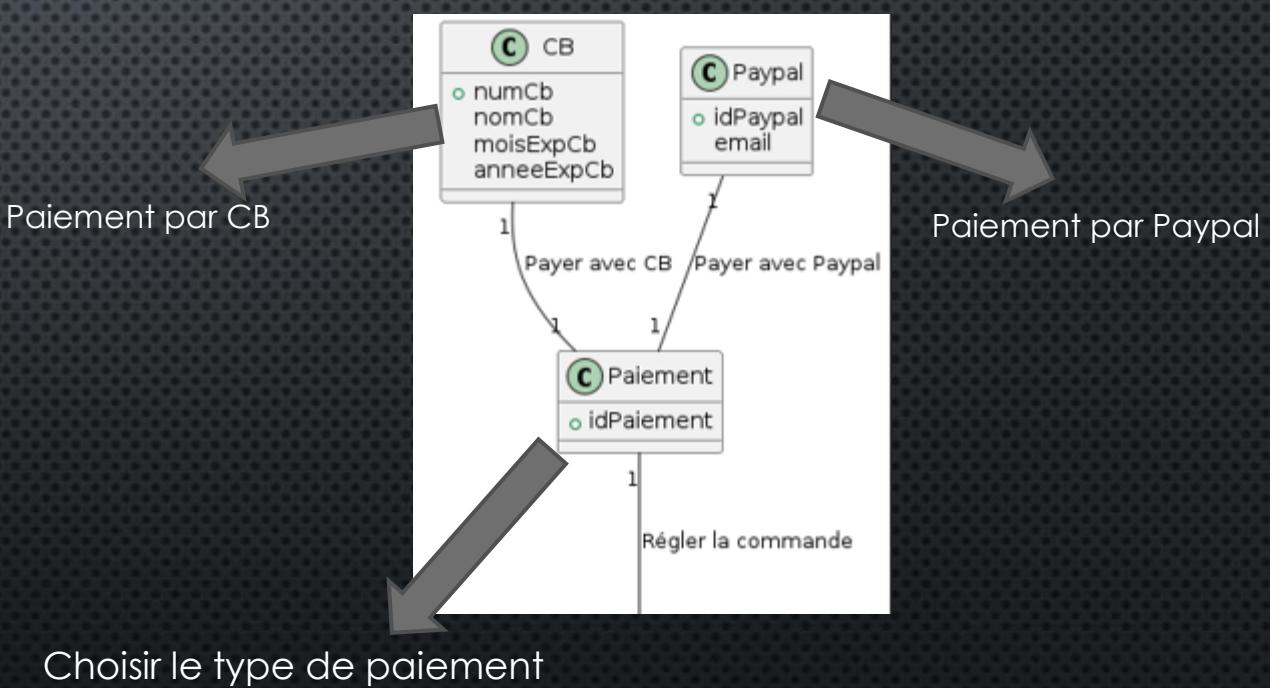
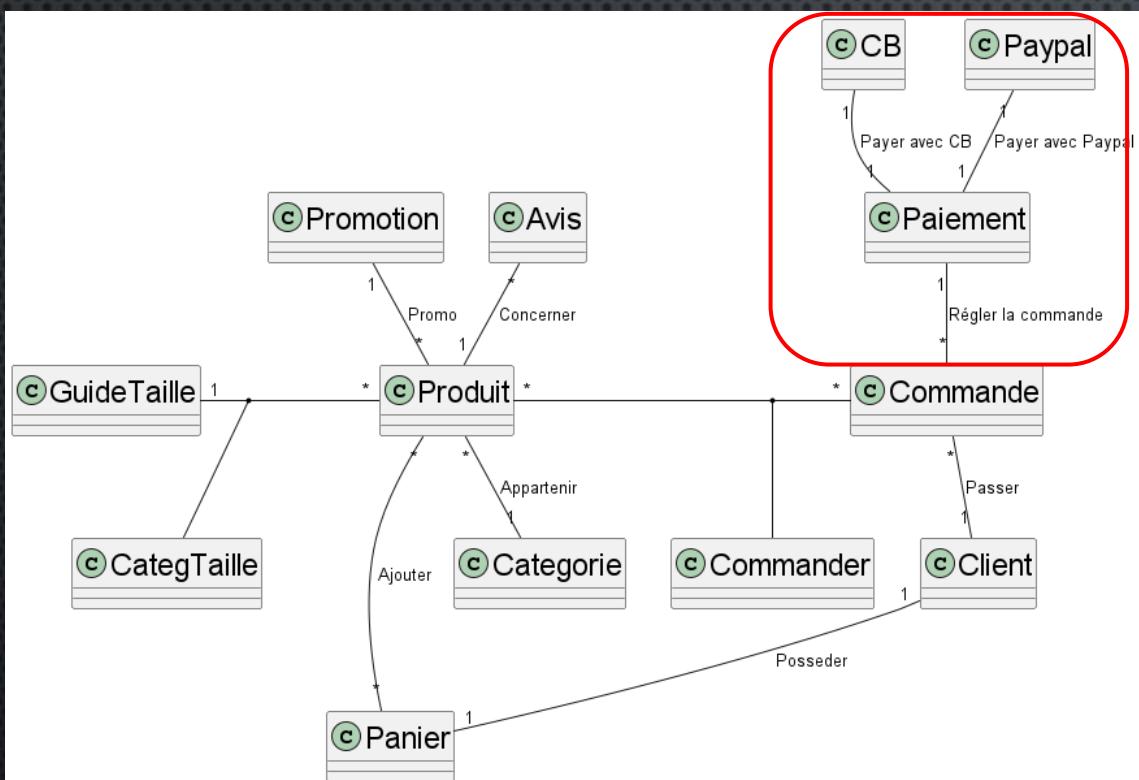
Toutes les US Client



Exemple d'US

2.2 – DÉFINITION DES OBJECTIFS TECHNIQUES

Présentation de la Base de Données



2.2 – DÉFINITION DES OBJECTIFS TECHNIQUES

Objectifs techniques - Web

Objectifs

Réaliser des commandes



Sous Objectifs

Avoir une page panier
Pouvoir ajouter un article au panier
Choisir son mode de livraison et paiement

Afficher tous les articles en vente



Menu des articles
Afficher le catalogue
Avoir une page produit détaillée

Proposer un système de compte



Créer un compte
Pouvoir gérer son compte
Se connecter / Se déconnecter

2.2 – DÉFINITION DES OBJECTIFS TECHNIQUES

Objectifs techniques – BD

Objectifs

Stockage des données



Sous Objectifs

Stocker des données :

- Client
- Produits restants
- Commandes

Gestion automatique



Gérer automatiquement le stock
(ex : Si commande -1 dans le stock)

3 – RÉALISATION TECHNIQUE : MÉTHODOLOGIE

3.1. GESTION DE PROJET

3.2. DÉVELOPPEMENT

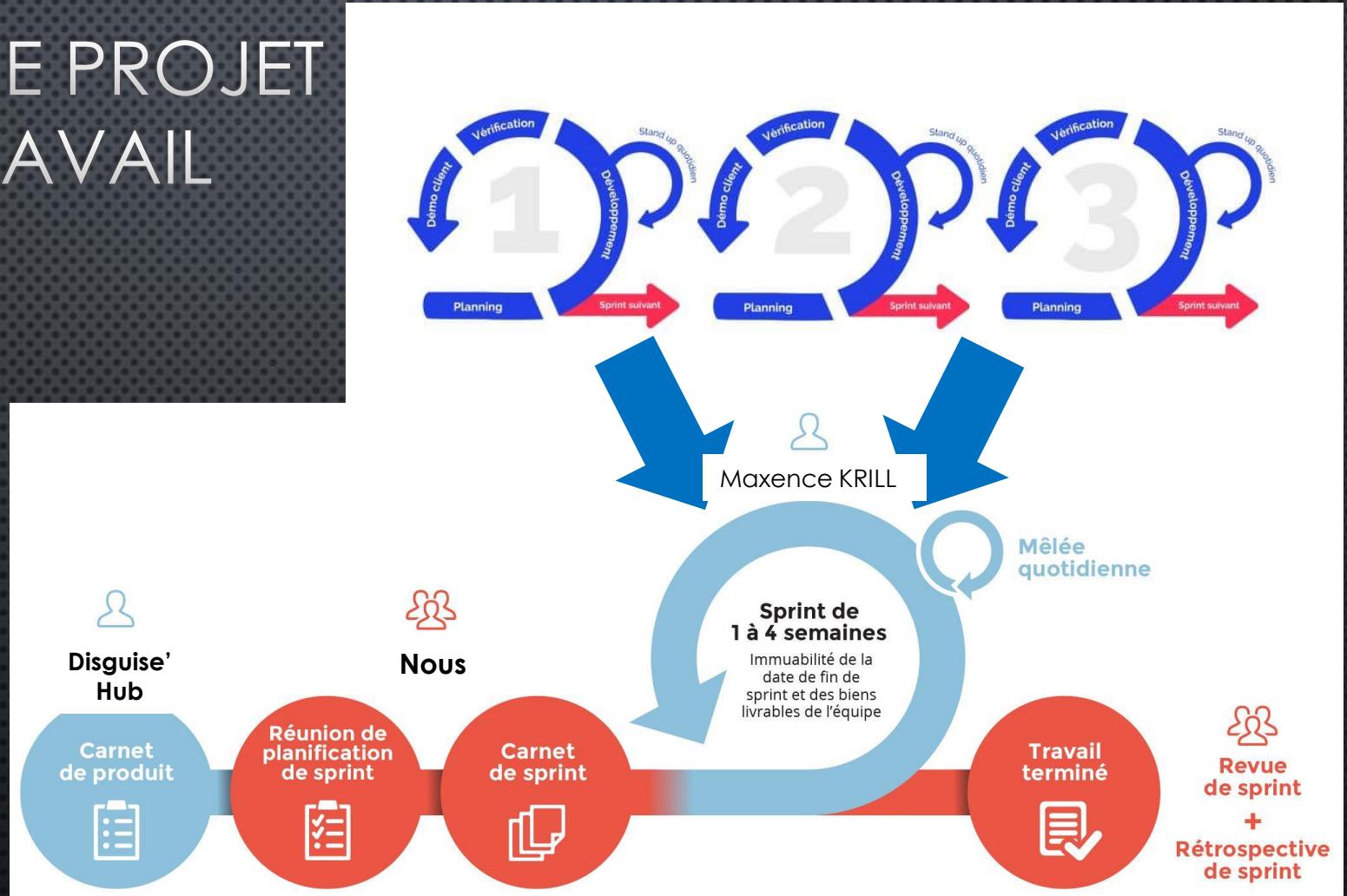
3.1 – GESTION DE PROJET MÉTHODE DE TRAVAIL

Méthode Agile :

1 Sprint = 1 semaine

Réunion de Sprint Backlog

Réunion de Sprint Review



3.1 – GESTION DE PROJET MÉTHODE DE TRAVAIL

Tâche	Sprint 1	Sprint 2	Sprint 3	Sprint 4	Sprint 5	Sprint 6	Sprint 7	Sprint 8	Sprint 9
Analyse et recueil du besoin du client									
Mise en place du projet GitHub									
Création des issues du sprint / use case									
Backend (mise en place de la BD)									
Front end (système gestion comptes)									
Front end (afficher articles)									
Front end (réaliser des commandes)									
Réalisation des documentations									
Préparation soutenance fin de projet									

Gestion projet

Base de données

Développement web

3.1 – GESTION DE PROJET MÉTHODE DE TRAVAIL

 DISGUE'SHUB Date : 20 Novembre 2023

Ordre du jour de la réunion

- * Vérification d'humeur
- MAXENCE MAXENCE MAXENCE MAXENCE
- * Priorités de cette semaine
- IOT
DIAPO
REVOIR DC
REVOIR DSS
- * Points forts de la semaine passée
- ORGANISATION
Avancée IOT/PYTHON
Communication de groupe
Avancée Diapo
- * Les choses qui nécessitent de l'aide
- Convenable pour l'instant



ORDRE DU JOUR

REUNION + PRISE DE NOTE
PDNT REUNION

Compte-rendu de la réunion

Réunion portant sur l'organisation du projet du site WEB de Disguise'Hub

Appel à l'ordre

Date de la réunion :	15/11	Heure de début :	11h00	Lieu :	Salle B004
Réunion organisée par :	Maxence KRILL	Type de réunion :	Organisation et planification du projet	Animateur :	AL MASRI Marwan
Assistant (rédacteur) :	NICHELE Angelo	Maitre du temps :	BABELA Guychel	Participants	
Marwan AL MASRI	Product Owner et Développeur	Maxence KRILL	Scrum Master et Développeur	Guychel BABELA	Membre de l'équipe et Développeur
				Angelo NICHELE	Membre de l'équipe et Développeur

Objectifs de cette réunion

Le but de cette réunion est de discuter afin d'organiser le projet de création du site web Disguise'Hub et de préparer les différents Sprint.

COMPTE RENDU DE LA
REUNION + ANALYSE

3.1 – GESTION DE PROJET MÉTHODE DE TRAVAIL



Communication claire



Respect des délais



Flexibilité



Responsabilité individuelle



Collaboration



Résolution constructive des conflits



Autonomie équilibrée



Constructivité face aux erreurs

3.1 – GESTION DE PROJET MÉTHODE DE TRAVAIL

Définir
un
objectif

Cadrer le
problème

Identifier
alternatives

Evaluer
alternatives

Faire le
bon choix

Processus de la prise de décisions

3.1 – GESTION DE PROJET MÉTHODE DE TRAVAIL

Exemple de répartition des tâches sur le premier Sprint :

Marwan : Création Diapo et DSS IOT

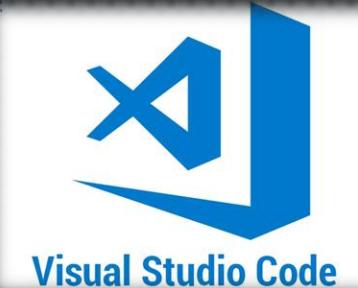
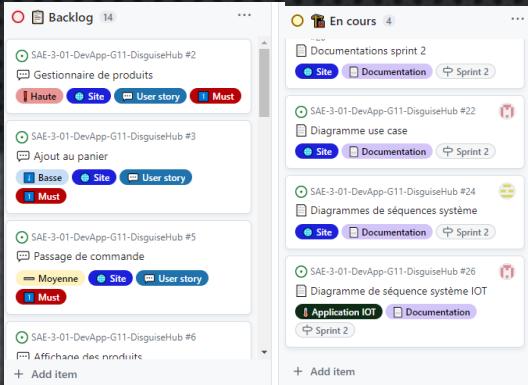
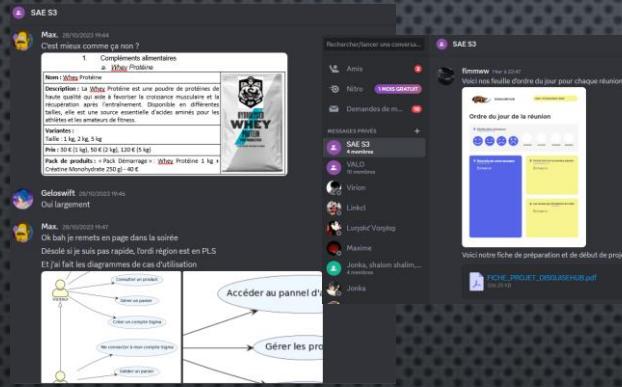
Angelo : Diagramme Use Case + Diagrammes de Classes BD

Maxence : Création GitHub + IOT

Guychel : Diagramme DSS BD PHP + IOT

3.1 – GESTION DE PROJET MÉTHODE DE TRAVAIL

CANAUX DE COMMUNICATION ET LOGICIELS DE TRAVAIL COLLABORATIF



28

3.2 – DÉVELOPPEMENT

Présentation des technologies utilisées pendant le projet et de leurs avantages

- Présentation des contraintes techniques imposées par le/la client.e / le projet ou par la demande, avantages et inconvénients de ce cadre
- Justification des choix techniques effectués par l'équipe, avantages et inconvénients des techno choisies

4 – RÉALISATION TECHNIQUE : DÉROULEMENT

4.1. SITE WEB

4.2. BASE DE DONNÉES

4.3. HÉBERGEMENT

TRANSITION ENTRE LES 2 PARTIES

4.1 – SITE WEB / 4.2. BASE DE DONNÉES...

Reprise des sous-objectifs du projet et présentation de leur réalisation par l'équipe.
A partir du 2.1.

Choix d'un ou plusieurs sous-objectifs intéressants par la difficulté technique qu'ils ont représenté.

Présentation du travail réalisé avec maquettes / captures d'écran des pages du site / extraits de code commentés

- Avant : problème existant
- Travail effectué : code commenté
- Après : problème résolu et démonstration

Si significatif à cet endroit : présentation de la gestion de projet : explication des problèmes rencontrés dans l'équipe, de la solution apportée, des réorganisations...

5 – RÉALISATION TECHNIQUE : RÉSULTATS

- 5.1. DÉMONSTRATION DU FONCTIONNEMENT DU SITE
- 5.2. IMPACT RÉEL POUR LE/LA CLIENT.E

TRANSITION ENTRE LES 2 PARTIES

5.1 – DÉMONSTRATION DU FONCTIONNEMENT DU SITE WEB

Présentation du fonctionnement du site : démonstration de la navigation à partir des objectifs et sous-objectifs formulés en 2.1 et en 3.
Captures d'écran et vidéos.

5.2 – VALORISATION DU PRODUIT CÔTÉ CLIENT.E

Présentation de l'amélioration que permet le produit pour le fonctionnement de l'entreprise.

Premiers retours utilisateurs/trices.

Perspectives d'évolution du produit en fonction de la demande du/de la client.e

6 – BILAN

6.1. BILAN TECHNIQUE

6.2. BILAN DU TRAVAIL D'ÉQUIPE

6.3. BILAN DE COMPÉTENCES

TRANSITION ENTRE LES PARTIES

6.1 – BILAN TECHNIQUE

Retours sur les objectifs et sous-objectifs formulés à la fin de 1.2 :

- Expliquer si l'objectif a été atteint et selon quel pourcentage (ex: camemberts)
- Expliquer ce qu'il reste à faire par rapport au contrat et ce qui pourrait être fait en plus

6.1 – BILAN TECHNIQUE

Bilan quantifié du projet : récapituler :

- tous les livrables rendus, documentations, sources code (avec captures d'écran des rendus)
- nb lignes de code
- nb heures travail
- ...

6.2 – BILAN D’ÉQUIPE

Pour expliquer le nb d'heures de travail (le coût du projet) :

Comparer la planification réelle à la planification prévisionnelle présentée en 2.1.

Projeter des planifications lisibles :

- Soit la planification réelle apparaît en-dessous de la prévisionnelle dans un 2nd temps
- Soit la planification réelle se superpose à la prévisionnelle dans un 2nd temps

Utiliser la fonction d'apparition progressive des informations

Analyse :

- Identifier les écarts et quantifier le nb d'heures passées en plus ou en moins
- Expliquer les écarts en relatant les évènements de ces périodes de travail (difficultés techniques, difficultés humaines)
- Exposer les solutions que vous auriez pu / pourriez mettre en place pour éviter ces écarts

6.2 – BILAN D’ÉQUIPE

Evaluer la qualité de la communication : outils de communication et de travail collaboratif utilisés (présentés en 2.1) :

- Entre les collaborateurs/trices : faire un retour d’expérience sur le contrat d’équipe, les process de travail (répartition des tâches, de réunion (rythme, ODJ, CR de réunion), de prise de décision, de mise en commun du travail...)
- Avec le/la client.e : les process de travail (réunion (rythme, ODJ, CR de réunion), la communication pendant les étapes du projet
- Avec le/la superviseur.e : la communication pendant les étapes du projet, rendu des travaux, intégration des conseils et corrections

6.2 – BILAN D’ÉQUIPE

A la lumière de ce bilan, lister des bonnes pratiques à mettre en place pour un futur projet (Synthèse) :

- Pour la planification et la quantification des heures
- Pour l'organisation interne (communication)
- Pour l'organisation externe (communication)
- Pour la répartition des tâches en fonction des goûts de chacun.e

(transition vers la sous-partie 6.3)

6.3 – BILAN DE COMPÉTENCES

Retours sur les objectifs visés par la SAE S3 développement d'application dans les 6 compétences :

- Dev / Dev web
- BD
- Syst/réseau
- Gestion de projet
- Travail d'équipe

Rappel des liens avec les ressources de S3 (mais aussi de S2 et S1) : expliquer les outils techniques et méthodologiques que vous aviez découverts dans les ressources et que vous avez utilisés dans le projet de la SAE S3.

Ex : tableaux / apparition progressive

6.3 – BILAN DE COMPÉTENCES

Présentation de la répartition des tâches entre les membres de l'équipe et des goûts selon les 6 compétences.

Ex : camembert ou graphique

CONCLUSION

- RESUME : REPRISE DES ÉTAPES DU PROJET ET DU RÉSULTAT.

CONCLUSION

- OUVERTURE SUR LES PROJECTIONS PROFESSIONNELLES : POURSUITE EN S4, STAGE ET POURSUITE D'ÉTUDES.

DISGUISE'HUB

MOTS-CLEF

CONTACTS

SOURCES