



# DISGUISE'HUB

AL MASRI Marwan

NICHELE Angelo

BABELA Guychel

KRILL Maxence

Superviseur Communication : Amélie Legrand

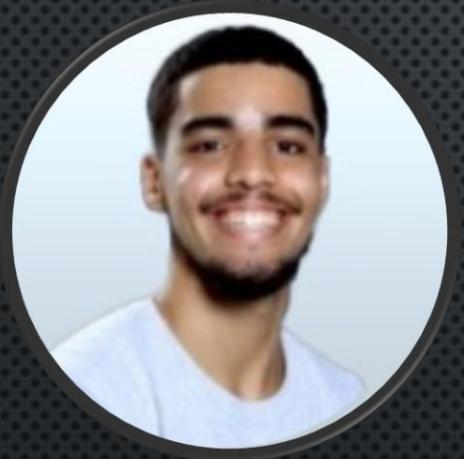
GRP 11

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



4

# 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**

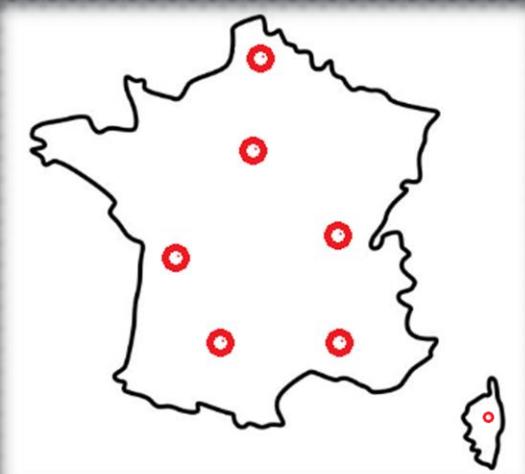


**Camille Renaud**  
**Co-Fondatrice**

- 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

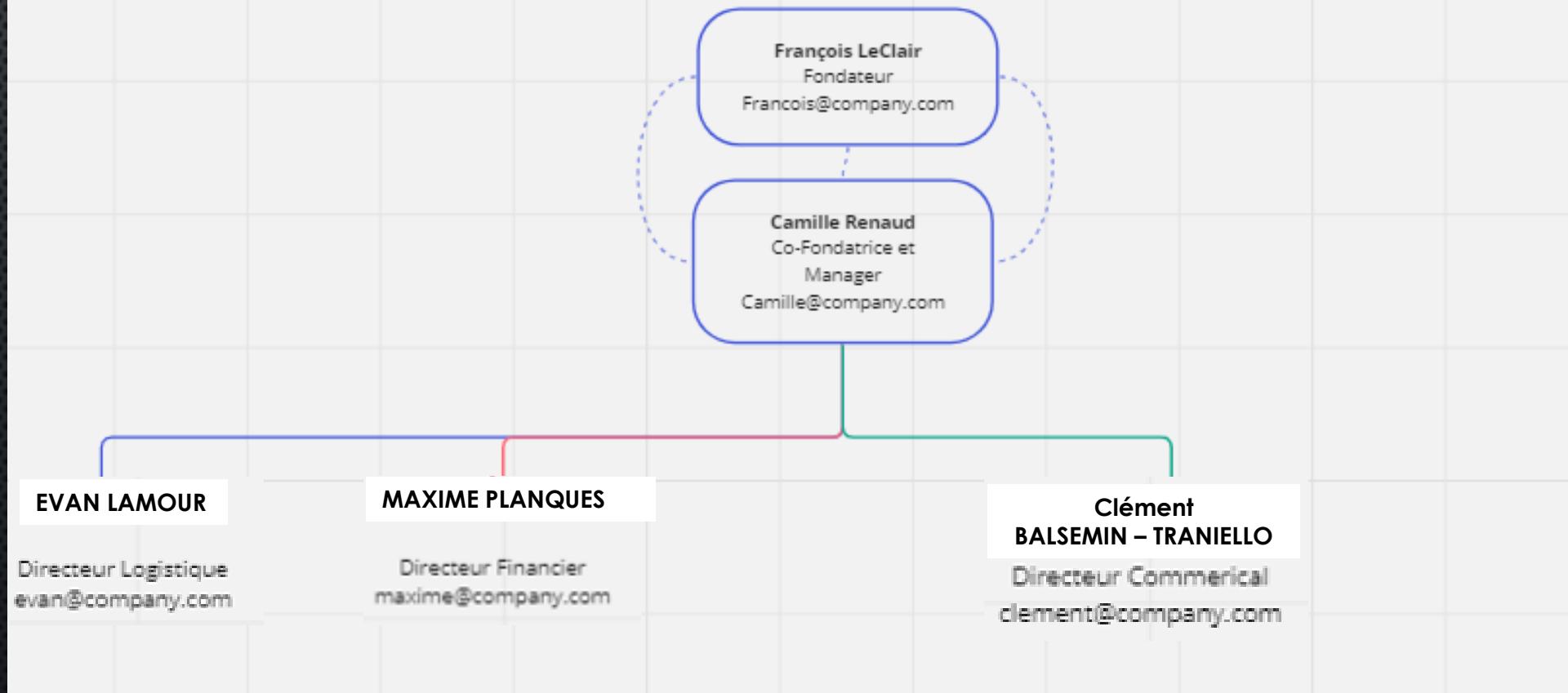


## Pourquoi les clients de Disguise'Hub sont-ils fidèles ?

- 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

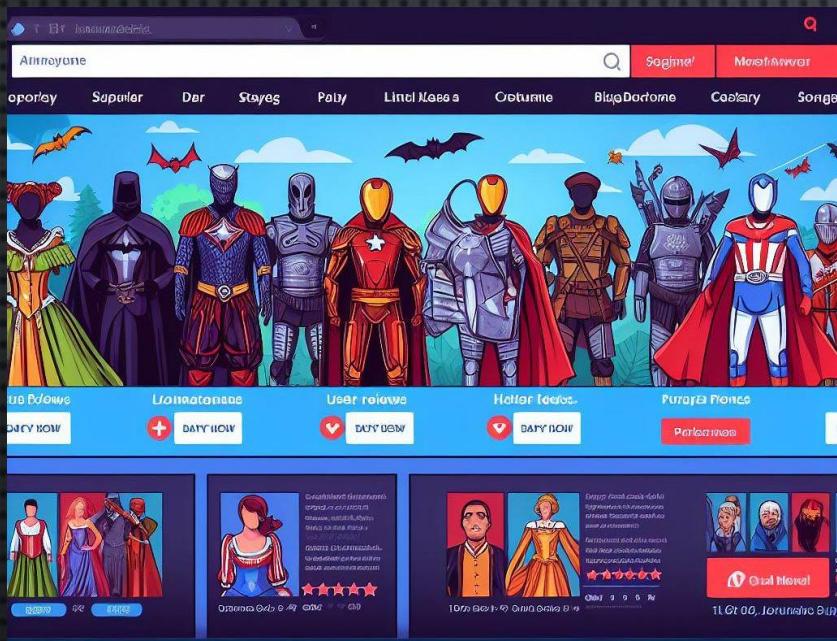


Des clients délocalisés qui ne peuvent pas profiter des produits

## 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:

- SEAU À BONBONS CITROUILLE - NOUVEAUTÉ (1€99)
- FAUX DÉMONTABLE (4€59)
- AILLES D'ANGE PLIÉES NOIRES - FEMME (8€39)
- LENTILLES ZOMBIE - ADULTE (6€99)
- CHAPEAU VAUDOU - HALLOWEEN - FFMME (11€89)

## 2.2 – DÉFINITION DES OBJECTIFS TECHNIQUES

### Maquette du site

La maquette du site web pour déguisements est présentée dans un cadre. À l'arrière-plan, une barre de recherche et un menu avec des sous-menus sont visibles. En avant-plan, une page dédiée à un déguisement d'adulte "The Flash Movie - Homme". La page montre une grande image du produit (un homme en costume rouge), des informations sur le produit (en stock, livraison offerte, etc.), le prix (57€99), la taille et la quantité, et un bouton "Ajouter au panier". En bas de la page, des suggestions de produits similaires sont affichées.

Barre de recherche  
Menu/Sous Menu

Images du produit

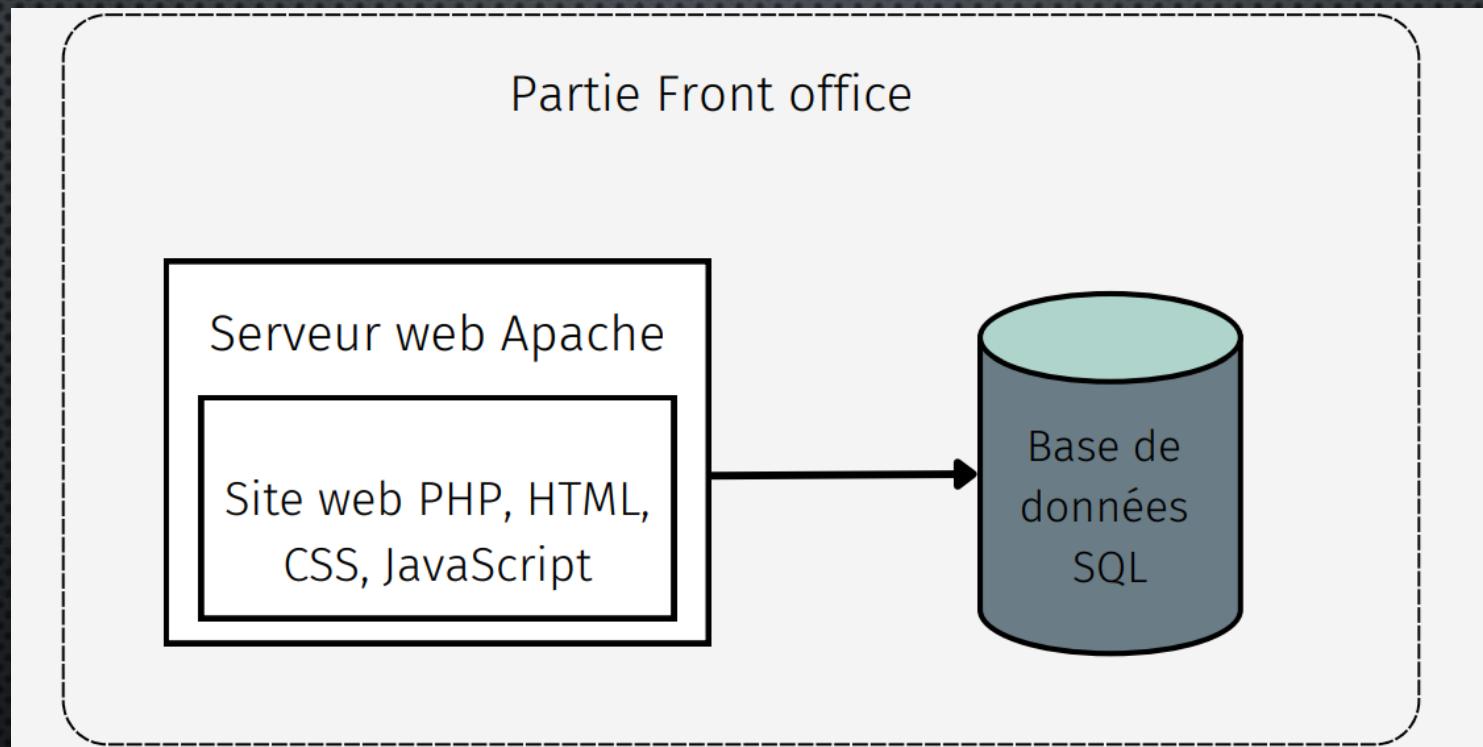
Détails et prix du produit

Ajouter au panier

Propositions de produits similaires

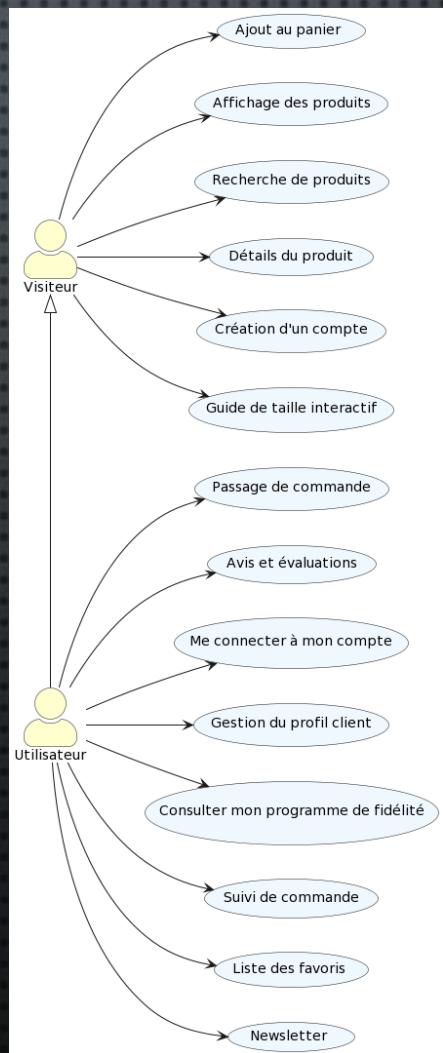
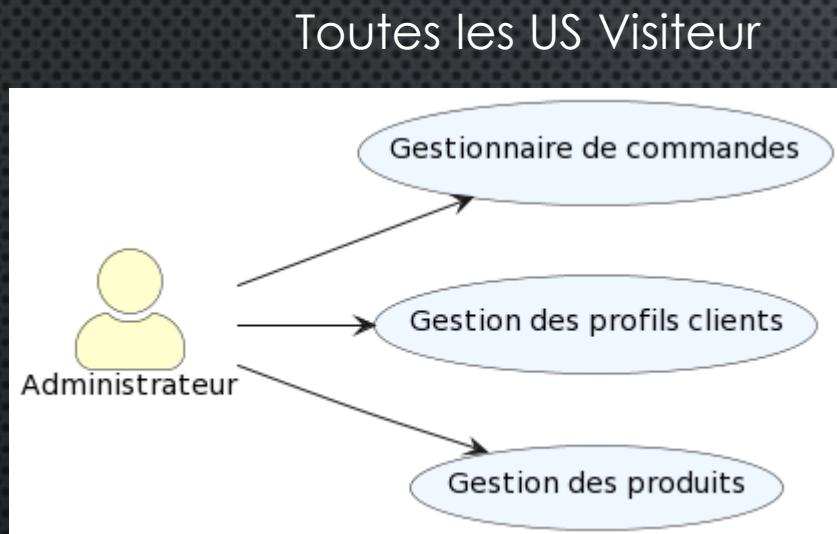
## 2.2 – DÉFINITION DES OBJECTIFS TECHNIQUES

### Architecture matérielle du projet

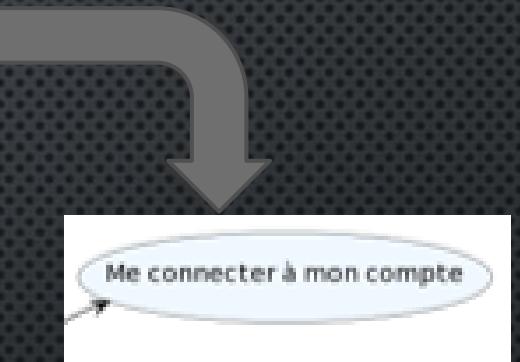


## 2.1 – ANALYSE DE LA DEMANDE DU CLIENT

### Services du futur site

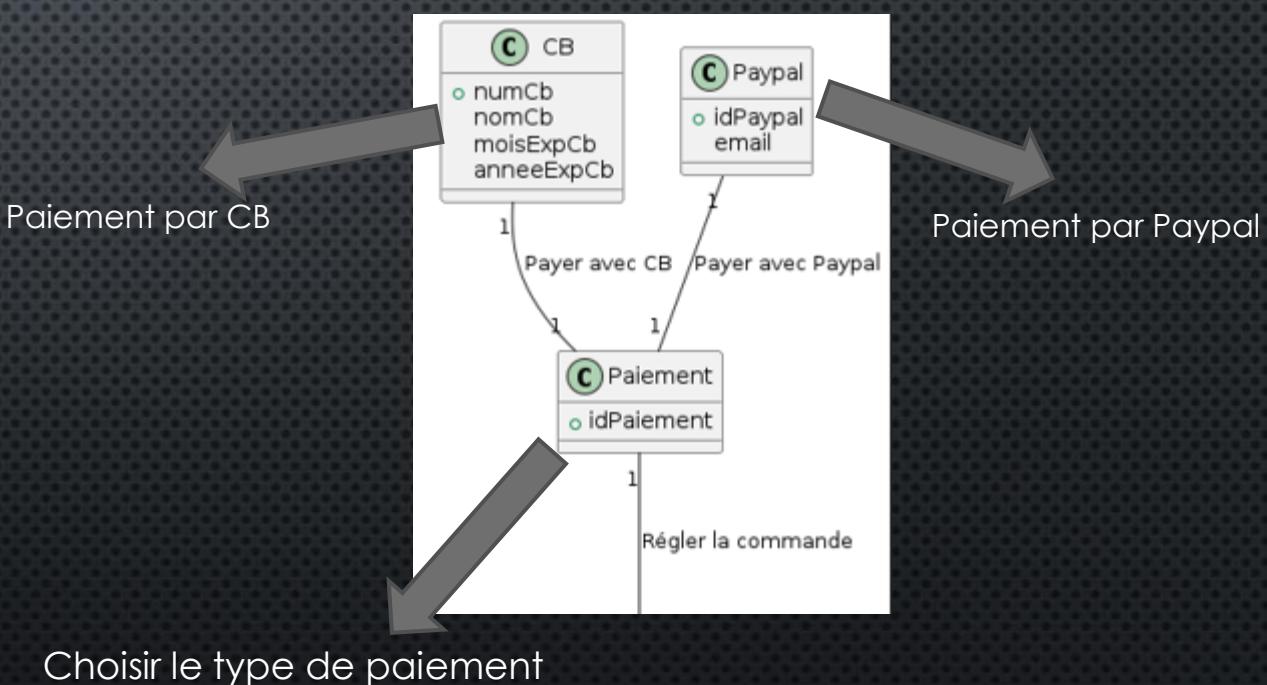
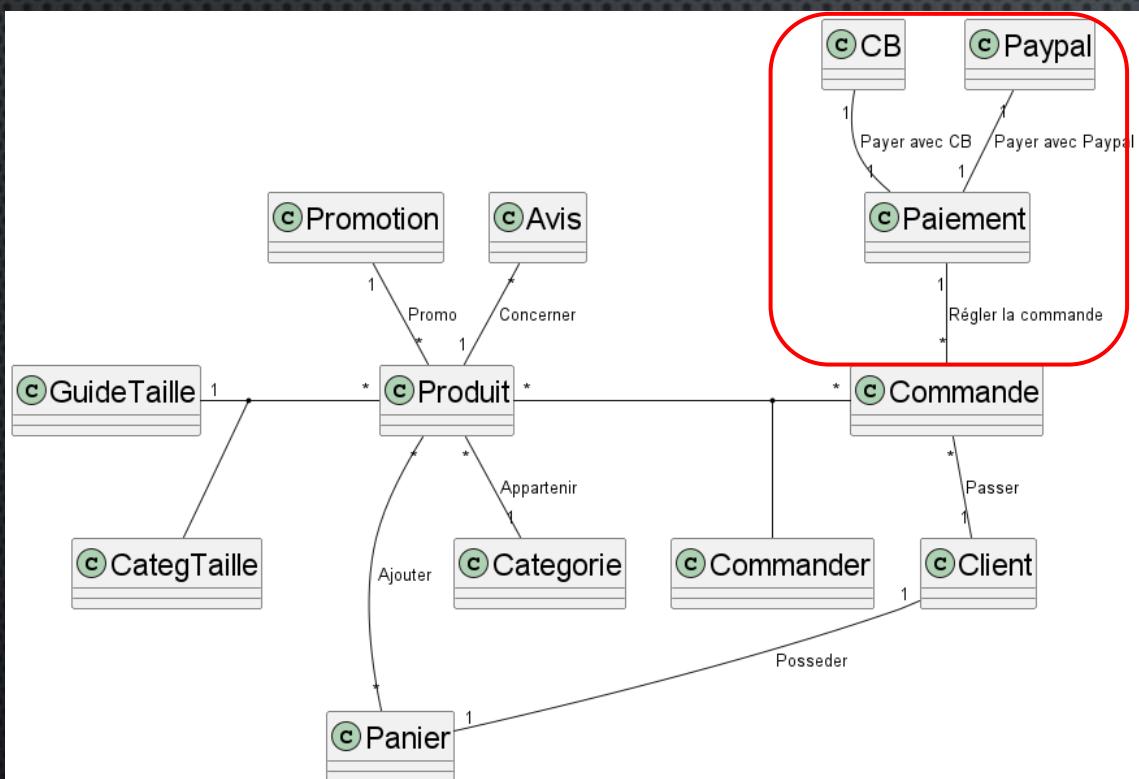


les US Client



## 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

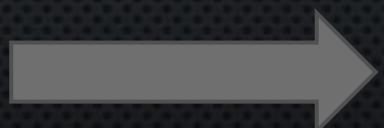
Avoir une page panier  
Pouvoir ajouter un article au panier  
Choisir son mode de livraison et paiement

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

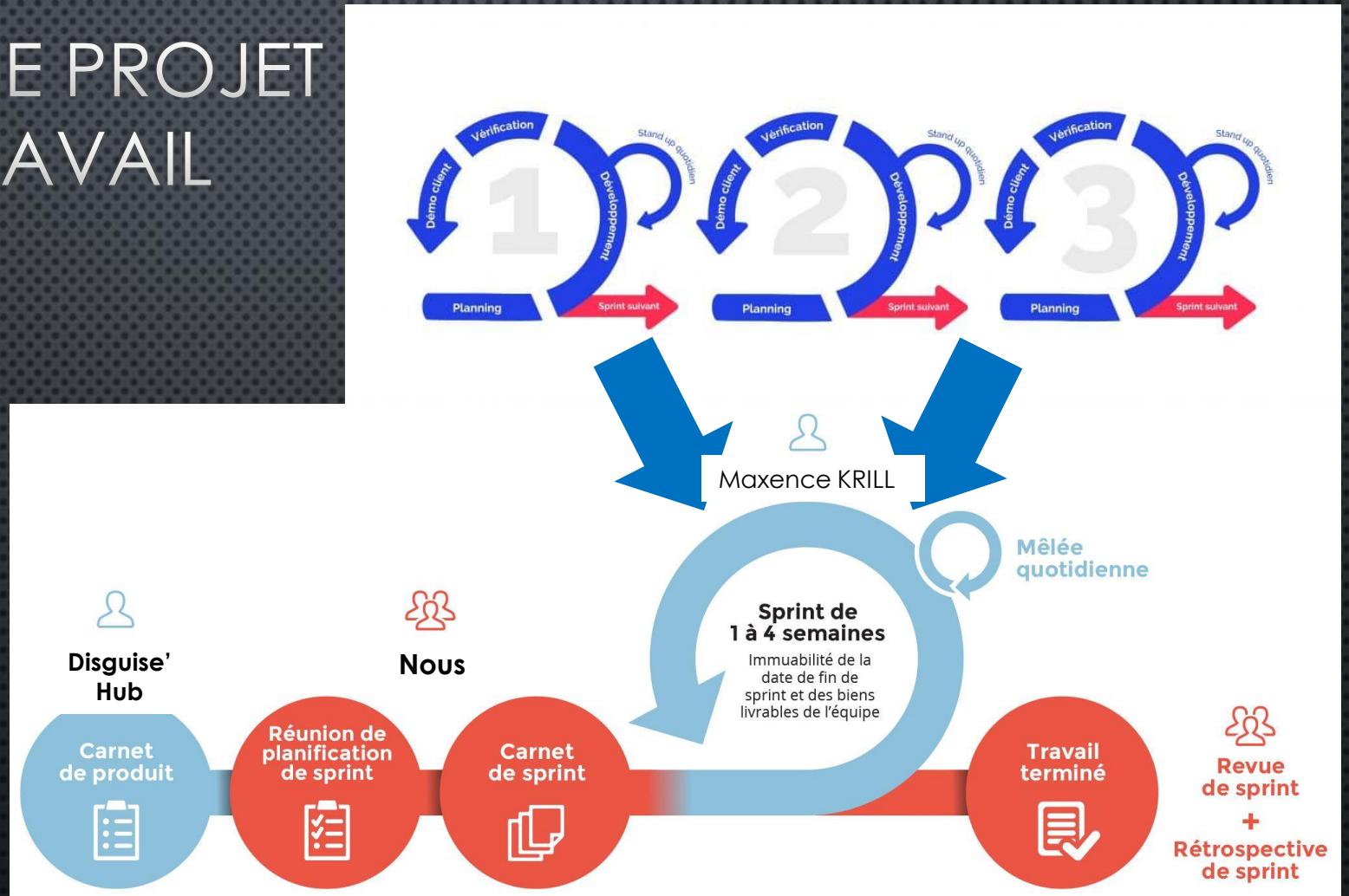
## 3.1 – GESTION DE PROJET MÉTHODE DE TRAVAIL

Méthode Agile :

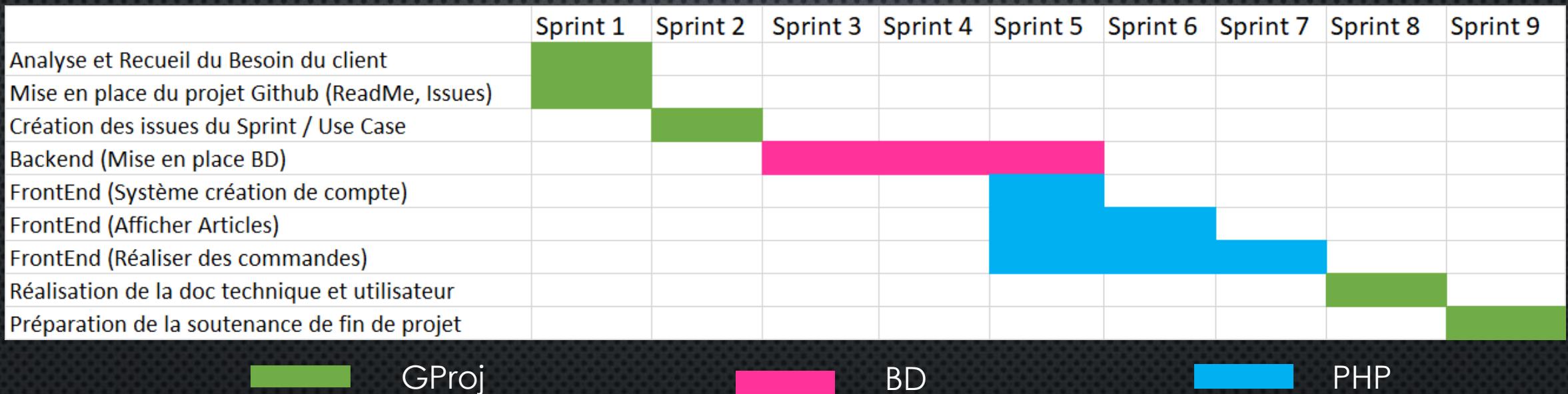
1 Sprint = 1 semaine

Réunion de Sprint Backlog

Réunion de Sprint Review



## 3.1 – GESTION DE PROJET MÉTHODE DE TRAVAIL



## GANTT DES DIFFERENTS SPRINTS

# 3.1 – GESTION DE PROJET MÉTHODE DE TRAVAIL

DISGUSE'HUB 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 Disguse'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
NICHELE Angelo	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 DisguseHub 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

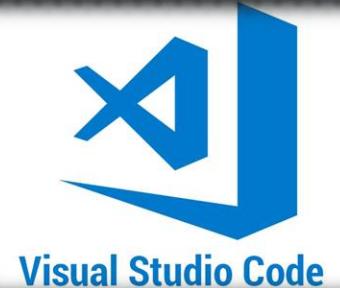
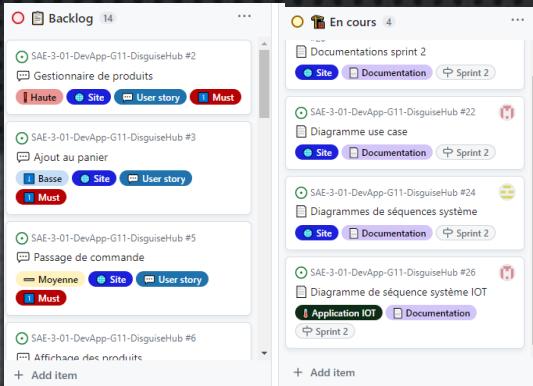
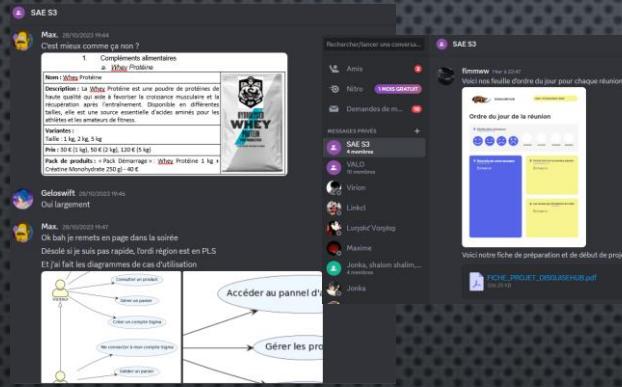
Angelo : Diagramme Use Case + Diagrammes de Classes BD

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 2<sup>nd</sup> temps
- Soit la planification réelle se superpose à la prévisionnelle dans un 2<sup>nd</sup> 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