

TEAM JT : DWARF

MARTIN Joris
JHISTARRY Thomas
INZOUDDINE Ayache

REMY Emeryck
SIGNORET Tanguy
PAPPALARDO Mattéo

Cadrage du projet	2
Objet du projet	2
L'objet du projet	2
Nom et logo du projet	2
Parties prenantes	2
Maîtrise d'ouvrage et d'oeuvre	2
Objectifs du projet	3
Objectifs principaux	3
Objectifs secondaires	3
Analyse de l'existant	4
Les risques	5
Les contraintes	6
Expression du besoin	7
Ciblage	7
Les besoins	7
Besoins fonctionnels	7
Besoins non-fonctionnels	7
Les critères de qualité	8
Qualité logicielle	8
Qualité ergonomique	8
Organisation du travail et découpage du projet	8
Mode de fonctionnement	8
Outils	8
Première version des maquettes non fonctionnelles	9
Navigateur / tablette	9
Smartphone	12
Storyboard	17

1. Cadrage du projet

a. Objet du projet

I. L'objet du projet

L'objectif du projet est de réaliser une application web pour dessiner une bande dessinée en collaboration. Les utilisateurs doivent réaliser une case d'une planche de BD, en ayant connaissance uniquement de la précédente (similaire au concept de cadavre exquis).

Le produit sera gratuit et accessible à tous via navigateur web ou application mobile avec une connexion internet.

II. Nom et logo du projet

Le projet se nomme DWARF. C'est un acronyme pour "**D**raw **W**ith **A** amazing **R**andom **F**riends". Le logo (première esquisse ci dessous) représente donc un nain portant un crayon à la place de l'iconique pioche, agrémenté du slogan "Tous à la mine !!!" (jeu de mot avec mine de crayon).



b. Parties prenantes

I. Maîtrise d'ouvrage et d'oeuvre

Le projet étant à notre initiative, la maîtrise d'ouvrage et la maîtrise d'oeuvre sont les mêmes personnes : notre équipe, composée de :
Tanguy SIGNORET (chef de projet), Ayache INZOUDDINE, Joris MARTIN, Emeryck REMY, Thomas JHISTARRY, Mattéo PAPPALARDO.

c. Objectifs du projet

I. Objectifs principaux

Nos objectifs premiers sont de réaliser une application fonctionnelle. Cela implique :

La conception d'une planche de BD via un système de création de partie.

La réalisation d'une case de la planche à l'aide d'un environnement de dessins simple, efficace et ergonomique.

De permettre aux utilisateurs de pouvoir visualiser et donner leur avis sur les planches finalisées.

De rechercher une planche spécifique ou non afin de la continuer à son tour.

De pouvoir s'inscrire ou se connecter via une page de connexion fonctionnelle.

II. Objectifs secondaires

Dans un second temps, si tous les objectifs principaux sont accomplis, nous envisageons d'ajouter certaines options à notre application, comme:

L'ajout à l'interface de dessin un outils permettant l'incorporation d'éléments de dessins pré-existant (Ex: Personnage, gommettes, ...).

La possibilité d'avoir plusieurs modes de visualisation des planches, tel que :

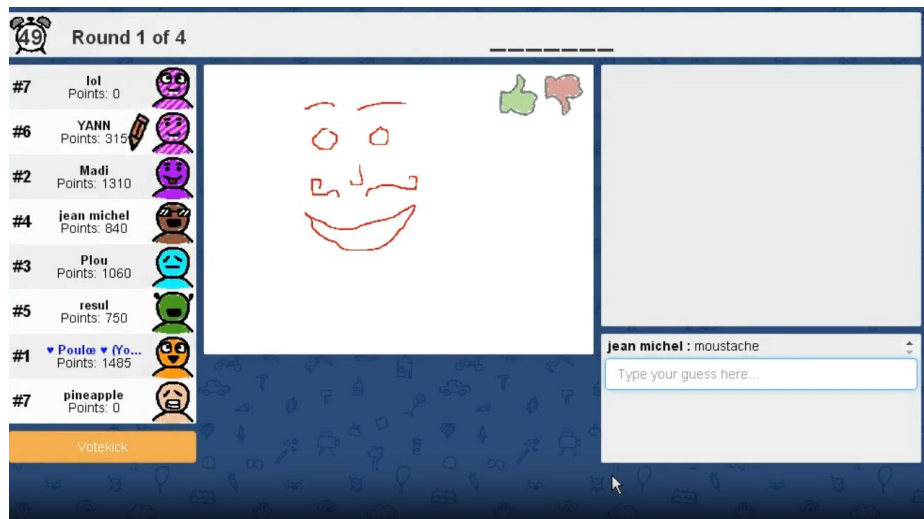
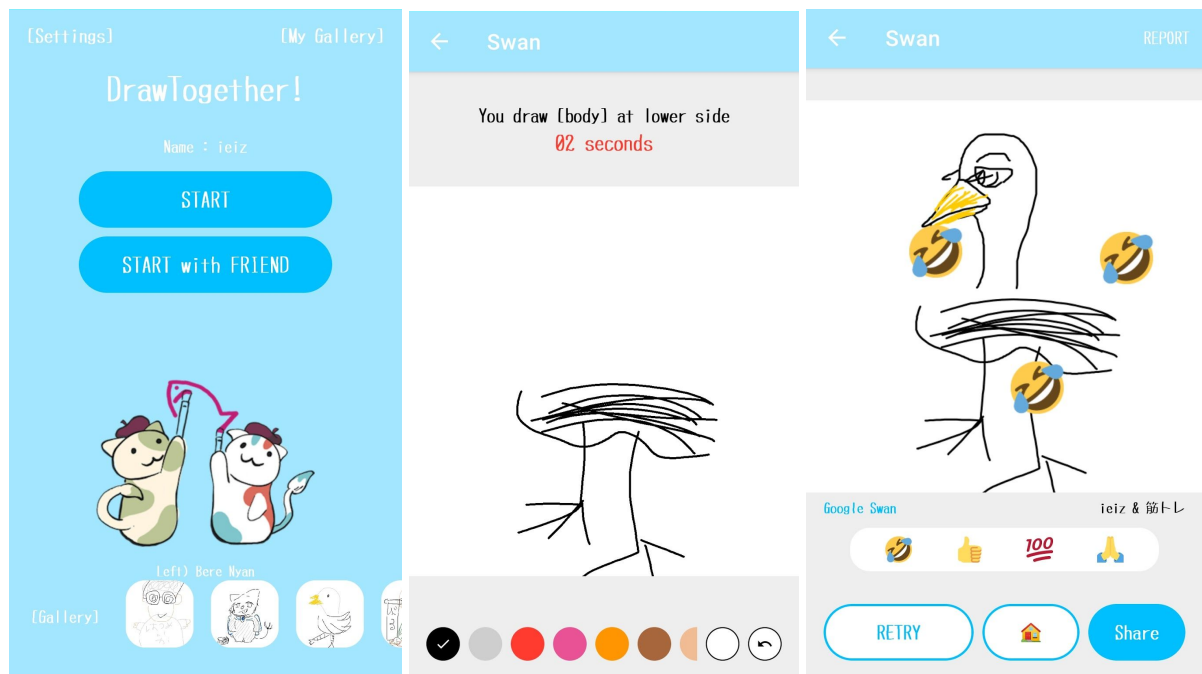
- Un visionnage classique (statique)
- Un visionnage des planches sous forme d'un livre ou l'on tourne les pages
- Un visionnage de l'histoire imaginée par les utilisateurs sous forme de flipbook

d. Analyse de l'existant

Après nos recherches approfondies sur l'environnement de notre projet (dessin), nous n'avons trouvé aucune application/site web correspondant à notre idée.

Il existe cependant plusieurs applications de dessin synchrone, ainsi que plusieurs applications assistant à la création de bandes dessinées. Quelques exemples :

Nom	Description	Points intéressants	Critiques
Draw Together!	Application mobile, petit jeu de cadavre exquis en multijoueur synchrone : une personne dessine la tête, une autre le corps d'un animal / personnage imposé, le tout en 30s chacun. Le résultat s'affiche et les joueurs peuvent réagir à leur création. Une galerie est présente sur la page d'accueil, montrant les dessins récents.	Rapide, ergonomique, simple. Réactions au dessins produit à la fin (emojis).	Le jeu est inutilement synchrone. Concept vite essoufflé, le personnage à dessiner n'est découpé qu'en 2 parties (tête et corps). Les personnages / animaux à dessiner sont tirés d'une liste fourni par l'app, c'est à dire que le jeu peut vite tourner en rond et redonner les mêmes sujets.
Skribbl.io	Site web, jeu de dessin en multijoueur synchrone. Une personne dessine une chose qu'il a choisi parmi une liste de propositions et les autres joueurs doivent deviner ce qu'il dessine en tapant le mot correspondant.	Amusant, rapide, ergonomique. Plusieurs langues disponibles pour les mots à (faire) deviner. Petits avatars amusants.	Les oeuvres réalisées éphémères.



e. Les risques

Il existe plusieurs risques en lien avec notre projet.

En premier lieu il y'a le risque d'avoir des publications inappropriées sur l'application. Cette dernière étant ouvert à tout public, y compris les personnes mineures. Cela implique donc que ces personnes peuvent se retrouver en face de contenu choquant ou blessant.

Ensuite, étant donné le contexte actuel, notre équipe est confrontée au risque de la perte d'un membre si ce dernier s'avère en contact de la COVID-19.

Puis il existe un risque matériel lié à la machine qui héberge l'application, si cette dernière s'avère hors d'état de marche notre application ne serait plus disponible aux utilisateurs.

f. Les contraintes

Durant l'élaboration de cette première partie du projet, il nous est apparu plusieurs contraintes.

Tout d'abord, les règles concernant l'utilisation des données des utilisateurs, leur stockage et leur transfert doivent s'effectuer de manière sécurisée. De plus, il nous a semblé important d'être vigilant concernant la publication des œuvres collaboratives réaliser dans le cadre de notre application.

Au vu de la définition du projet, il paraît essentiel, de bien se rappeler, que l'application doit être disponible, accessible et facilement utilisable sur tout types de supports.

Dans ce même cadre, il nous faudra garder à l'esprit que l'application doit être supporter par un maximum de plateforme, de navigateurs, y compris pour des utilisateurs ne possèdent pas de supports avec de grande puissance de calcul.

De plus, il est important de garder à l'esprit que les utilisateurs ne doivent pas être bloqué si jamais il se retrouvent sans connexion (plus particulièrement pour les supports mobile).

Comme exprimé précédemment, notre application nécessitera un système de modération à posteriori en lien avec la possibilité d'apparition de contenu inapproprié au seins de l'application. Cela implique aussi la mise en place d'un système de blacklist des pseudonymes.

Nous devons aussi s'assurer que les données de nos utilisateurs soit stocker de manière sécurisée et en respectant les principes exposés dans le Règlement Générale sur la Protection des Données (RGPD).

Enfin, il faudra anticiper la possibilité de travail à distance afin de conserver notre équipe dans son intégralité face au risque COVID.

2.Expression du besoin

a. Ciblage

Notre application se positionne comme un moyen de divertissement pour tout type d'âge, ne demandant pas de compétences d'artiste pour participer, utilisable partout et à n'importe quel moment.

Notre cible est donc très large : nous souhaitons toucher les plus jeunes comme les plus âgés, de tout horizon, afin de réunir les générations autour d'un jeu familial.

b. Les besoins

I. Besoins fonctionnels

Afin que notre application soit fonctionnelle, il faut avoir à disposition :

- Un serveur qui supportera l'application, son fonctionnement en arrière plan et une base de donnée.
- Un appareil permettant l'utilisation de l'application comme un ordinateur, smartphone ou tablette.
- Une connexion internet

II. Besoins non-fonctionnels

Pour que notre application soit correctement utilisable par notre public cible, il faut que l'application dispose :

- D'une interface de dessins.
- D'une interface de connexion et inscription
- D'une interface permettant de naviguer entre les planches finalisées et les planches en cours de réalisation.

c. Les critères de qualité

I. Qualité logicielle

Afin de s'assurer du bon fonctionnement de notre application, notre équipe effectuera une grande série de tests. Mais comme cela n'est pas suffisant, nous soumettrons notre application à des utilisateurs "testeurs" qui nous feront un retour du fonctionnement de l'application.

II. Qualité ergonomique

Dans la même démarche de qualité, l'ergonomie de l'application sera soumise à des utilisateurs "testeurs" sur les différents supports. Ces derniers nous feront part de la même manière de leur expérience sur le point ergonomique.

3. Organisation du travail et découpage du projet

a. Mode de fonctionnement

Notre équipe fonctionnera en utilisant les principes de gestion agiles. Notre équipe se regroupera tous les vendredis afin d'effectuer une mise au point de l'avancement des tâches définies la semaine précédente. Par la suite nous fixerons les tâches à réaliser pour le vendredi suivant.

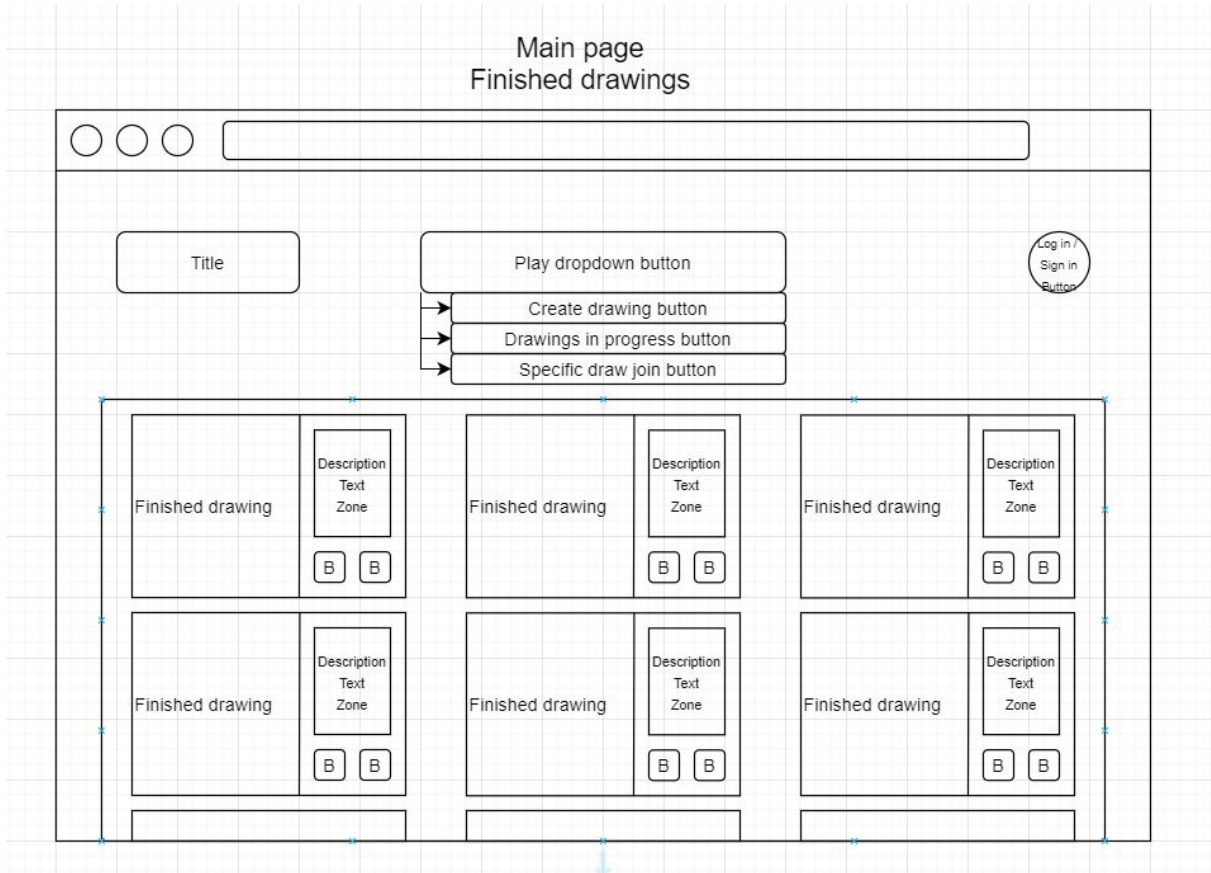
Dans une première itération, nous réaliserons la conception générale de notre application. Suite à cela, nous commencerons la réalisation d'une première maquette fonctionnelle.

b. Outils

Afin de correctement gérer notre avancement au cours du projet, nous utiliserons des outils tels que **git** ainsi qu'un outil de méthodologie de gestion de projet kanban, **Trello**.

4. Première version des maquettes non fonctionnelles

a. Navigateur / tablette



Drawings in progress

A wireframe of a media player interface. At the top, there are three small circles and a long rectangular input field. Below this, the interface is divided into two main sections. The top section contains a 'Title' label and a 'Text' input field. On the far right of this section is a circular button labeled 'Log in / Sign in Button'. The bottom section is a large container for a video player. It features a large 'Image' placeholder in the center. To the left of the image is a 'Prev. Image button' and to the right is a 'Next Image button'. Below the image is a 'Description text zone' and at the very bottom is a 'Play button'.

Log in / Sign in page

A wireframe of a login and sign-in page. At the top, there are three small circles and a long rectangular input field. Below this is a 'Text' input field. The main content area is divided into two columns. The left column is for 'Log in' and contains a 'Mail' input field, a 'Password' input field, and a 'Submit button'. The right column is for 'Sign in' and contains a 'Username' input field, an 'Age' field with 'Day', 'Month', and 'Year' sub-inputs, a 'Mail' input field, a 'Confirm mail' input field, a 'Password' input field, a 'Confirm Password' input field, and a 'Submit button'.

Drawing creation page

Title

Text

Title / Theme

Text input

Game mode :

Normal

Reverse

Intermediate

Description / constraint :

Text input

Template :

Template

Template

Template

Template

Template

Template

Template

Game type:

Public

Private

Submit button

Drawing page

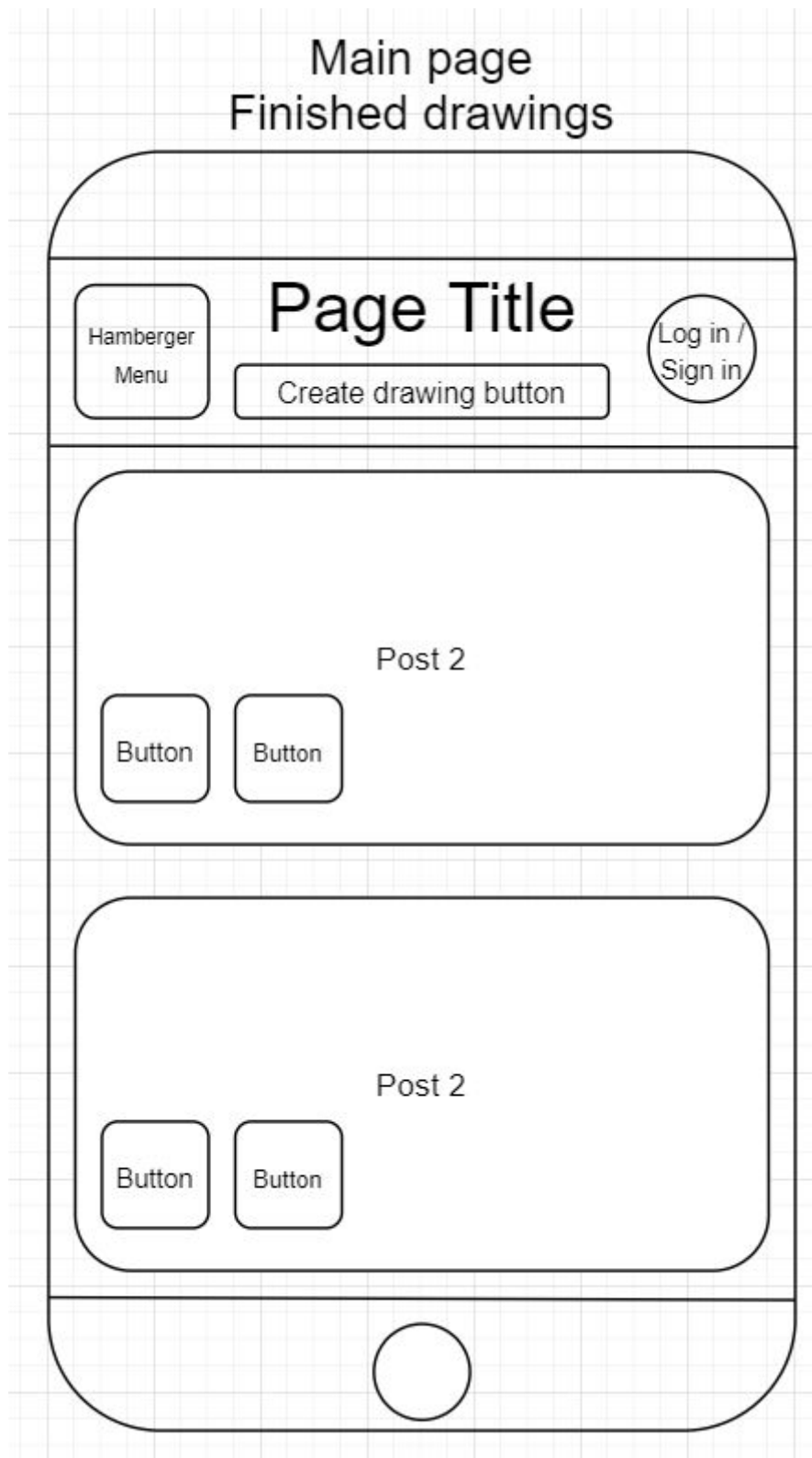
Previous Image

Tools Selector Zone

Color Picker

Submit Button

b. Smartphone



Log in / Sign in form

The wireframe shows a mobile application interface for logging in or signing in. It features a header with a hamburger menu icon and a page title. Below the header, there are two main sections: 'Log in' and 'Sign in'. The 'Log in' section includes fields for email and password, and a submit button. The 'Sign in' section includes fields for username, age (with day, month, and year selectors), email, confirm email, password, confirm password, and a submit button. The entire form is enclosed in a rounded rectangle with a home button at the bottom.

Hamburger Menu

Page Title

Log in :

Mail Password

Mail input zone Password input zone

Submit button

Sign in :

Username

Username input zone

Age

Day selector Month selector Year selector

Mail

Mail input zone

Confirm Mail

Confirm mail input zone

Password

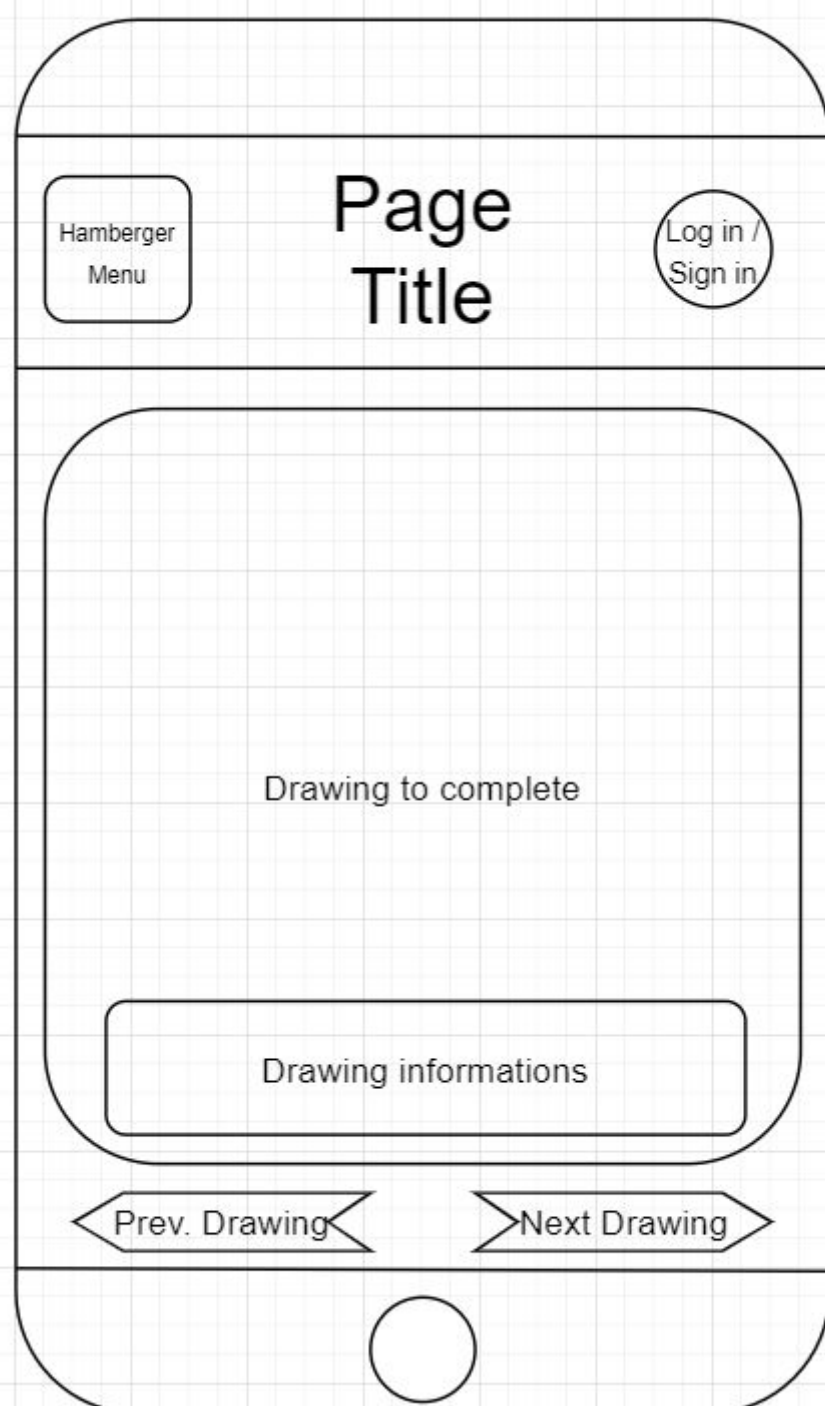
Password input zone

Confirm password

Confirm password input zone

Submit button

Drawings in progress



Drawing creation form

The form is titled "Drawing creation form" and is designed to look like a mobile application interface. It features a header bar with a hamburger menu icon on the left, the title "Page Title" in the center, and a submit button on the right. Below the header, there are five main sections: "Title / Theme" with a text input field; "Game mode" with three radio button options: "Normal", "Reverse", and "Intermediate"; "Description / constraint" with a text input field; "Template" with four buttons labeled "Template 1", "Template 2", "Template 3", and "Template n"; and "Game type" with two buttons labeled "Public" and "Private". A home indicator circle is located at the bottom center of the form.

Hamburger Menu

Page Title

Submit button

Title / Theme

Text input

Game mode :

☐ Normal ☐ Reverse ☐ Intermediate

Description / constraint :

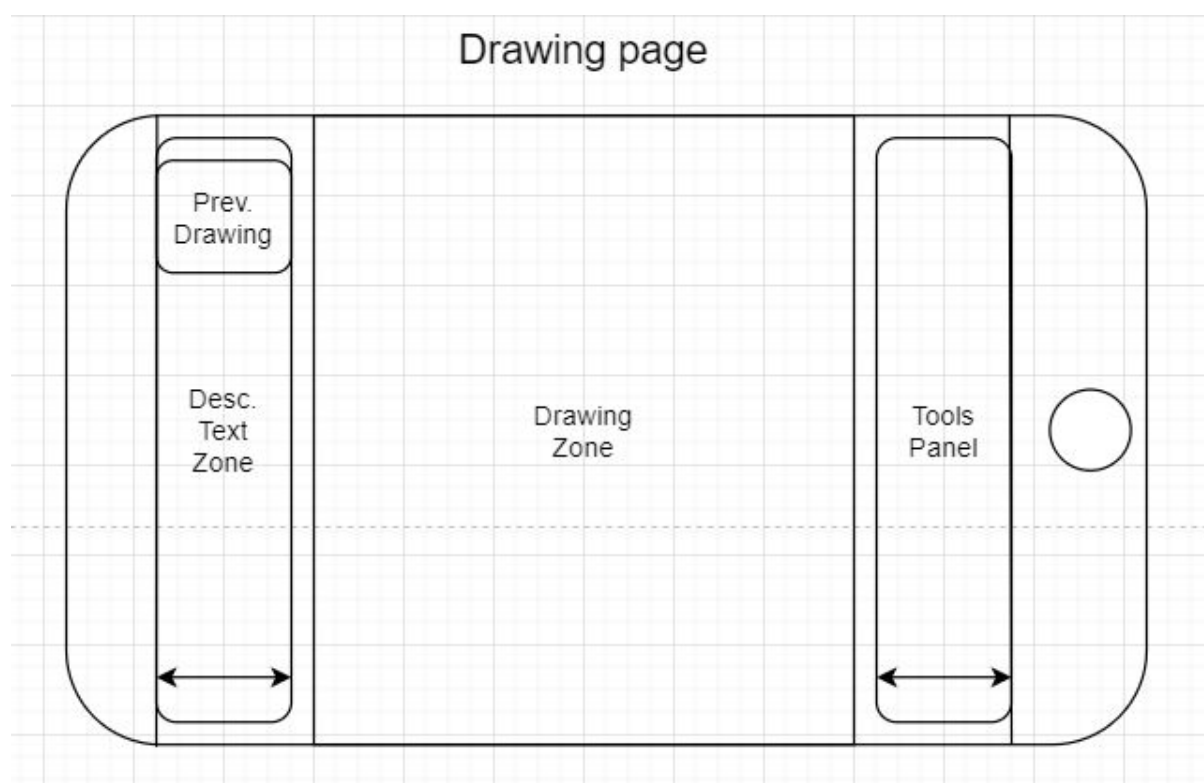
Text input

Template :

Template 1 Template 2 Template 3 Template n

Game type:

Public Private



5. Storyboard



inscris-toi *Gratuitement*

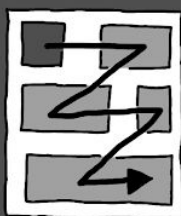


et lance *Directement* une partie

Jouer

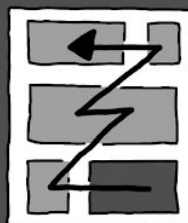
avec plusieurs *Modes de jeu*

Classic



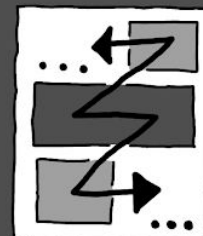
Début à la première case

Reverse



Début à la Dernière case

Intermediate



Début au Milieu

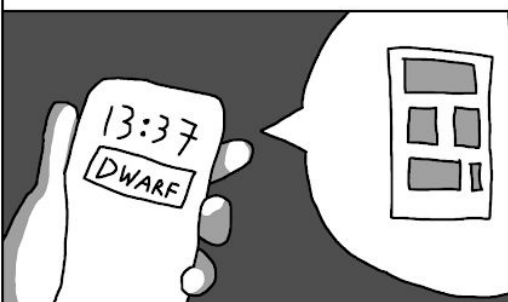
Dessine la première case



les autres dessineront
le reste



Une fois fini, tu seras notifié et tu pourras voir
votre oeuvre.



Partage-la et découvre les autres planches les plus
loufoques de la communauté

