

WEB FORCE GAME



1

Social
Builder
mixité & numérique

WEBFORCE 
***<HELLO WORLD>

CAHIER DES CHARGES

Magalie, Françoise, Yasmina, Hagère, Sonia



Index

I / Notre projet

1- Le projet et les objectifs du site.....	3
2- Présentation de l'équipe.....	4
3- Livrables (CDC / Moodboard/ Maquettes / Site).....	5

II / Benchmark

1- Les concurrents.....	6
-------------------------	---

III / Les besoins des utilisateurs

1- Les personas.....	7-10
2- L'utilisateur.....	10-11
3- Les contraintes.....	11

IV / Design et navigation

1- La charte graphique explication du moodboard.....	12
2- La navigation.....	13

V / Spécificités fonctionnelles

1- périmètre fonctionnel.....	14
2- Les contraintes.....	14
3- Arborescence.....	15
4- Wireframe.....	15-19

VI / Spécificités techniques et pratiques

1- L'hébergement.....	19
2- Obligations légales et sécurité.....	19-20
3- Besoins impératifs.....	20
4- Remerciements.....	21



I / Notre projet

1- Le projet et les objectifs du site

Ce site a vu le jour suite au confinement mis en place par le Gouvernement français après l'apparition de l'épidémie du COVID-19 en mars 2020.

Etant nous même concernées par ce dispositif exceptionnel mis en place, nous nous sommes demandées comment nous allions pouvoir occuper notre temps libre. A l'unanimité, nous avons répondu: grâce aux jeux de société!

Certaines d'entre nous vivent seules ou en couple, d'autres en famille avec des enfants d'âges différents. Nous avons donc décidé de créer un site pour permettre à tout un chacun, quel que soit l'âge ou la localisation, de jouer ensemble grâce aux jeux en ligne ou simplement en partageant un moment "détente" grâce à des plateformes de *visio*. Ainsi, ils pourront s'amuser à distance tout en étant ensemble!

Les utilisateurs auront également la possibilité d'acheter les jeux présentés sur notre site grâce à une liste de boutiques présentes en île-de-france (une fois le confinement levé).

L'objectif premier et la raison principale pour laquelle nous avons créé ce site est **le plaisir de pouvoir s'amuser ensemble**.

Notre second objectif est de proposer **des jeux pour les nomades des temps modernes!** Des jeux que l'on peut emporter dans son sac à dos, ou auxquels tout le monde pourra jouer à distance. En bref, une manière de jouer plus adaptée à notre quotidien.

D'une manière plus générale, notre site a pour vocation de:

- Trouver de nouveaux jeux pour ses utilisateurs,
- Réunir les gens à travers le jeu malgré la distance,
- Détailler les caractéristiques des jeux de société traditionnels (Monopoly, Uno, Scrabble) et des jeux plus originaux, insolites pour les plus passionnés!
- Trouver des partenaires de jeux qui seraient isolés(par exemple dans le cadre du confinement (vu le contexte actuel) ou à l'étranger,
- Localiser des boutiques de jeux en région parisienne,
- Réunir les jeunes et les moins jeunes autour d'une passion commune,
- Permettre aux utilisateurs de pouvoir jouer ensemble et en ligne,
- Pouvoir se divertir n'importe où : en voyage, au bureau (parce qu'il faut bien se détendre aussi!), chez soi, etc...

Les langages de programmation utilisés pour réaliser notre projet sont les suivants:



2- Présentation de l'équipe

Nous sommes 5 stagiaires en formation de Développeuse/Intégratrice Web. Nous présentons notre projet de fin de formation que nous avons réalisé en deux semaines et après 490h de formation. Notre équipe est composée de Françoise, Sonia, Yasmina, Magalie et Hagère.



Notre équipe

	<p>MAGALIE Chef de projet</p> <p>Elle organise et conduit le projet de bout en bout.</p> <p>Ses qualités principales: écoute, communication, animation d'équipe, organisation</p> <p>in ig tw</p>		<p>SONIA Développeuse</p> <p>C'est la pro des langages informatiques. Elle est responsable de la programmation</p> <p>Ses qualités principales: curiosité, autonomie, rigueur, sens de la logique, écoute</p> <p>in ig tw</p>	
<p>HAGERE Community manager</p> <p>Elle possède plusieurs casquettes. La principale étant d'assurer la passerelle entre une communauté et la structure pour laquelle elle travaille</p> <p>Ses principales qualités: polyvalence, organisation, créativité, bon orthographe</p> <p>in ig tw</p>		<p>FRANCOISE Intégratrice</p> <p>Elle est chargée de monter les pages d'un site en réunissant l'ensemble des éléments décidés par le chef de projet</p> <p>Ses qualités principales: polyvalence, créativité, minutie, autonomie, rigueur</p> <p>in ig tw</p>		<p>YASMINA Web designer</p> <p>Elle crée des interfaces qui répondent aux besoins des utilisateurs en leurs offrant une expérience intuitive et différenciante</p> <p>Ses qualités principales: communication, empathie, pragmatisme, créativité</p> <p>in ig tw</p>

3- Livrables (CDC, moodboard, maquette, site)

Moodboard



Sketch 3D



Sketch 3D VictorMono

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	ABCDEF	GHIJKL
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	MNOPQR	STUVWXYZ
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	abcdefghijkl	
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	mnopqrstuvwxyz	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9				1234567890	

II / Benchmark

1- Les concurrents

Que la force du jeu soit avec toi!



<u>POINTS FORTS</u>	<u>POINTS FAIBLES</u>
Beaucoup de références de jeux	couleurs pas très joyeuses
responsive	Beaucoup d'informations, pas assez espacées
Les onglets du menu	



<u>POINTS FORTS</u>	<u>POINTS FAIBLES</u>
responsive	Pas beaucoup d'interactions avec le visiteur (site de vente en ligne)
sobriété des couleurs (violet, vert pomme)	



Tric Trac
Le site de référence sur vos jeux de société.

<u>POINTS FORTS</u>	<u>POINTS FAIBLES</u>
responsive	beaucoup d'informations
Ludothèque très complète	Beaucoup de publicités dans le site
Un fonction de recherche	Pas de section par âge
Possibilité de connexion pour noter les jeux et mettre des commentaires	Pas de section par genre de jeu

III / Les besoins des utilisateurs

1- Les personas



Philippe



Age: 41 ans
Métier: Plombier
Situation : Divorcé, 1 enfant
Localisation: Paris
Caractère: Réservé

Personnalité



Timide

Passionné

Âme d'enfant

Objectifs

- En pleine crise de la quarantaine, il cherche à se divertir en ligne afin de se replonger dans ses années d'ado "geek".

Craintes

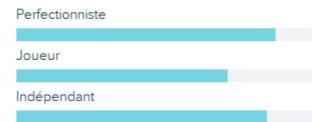
- Veut jouer à des jeux de société mais n'a que très peu d'amis
- Ne plus avoir assez de temps pour jouer vu que son travail accapare le plus clair de son temps.

Bio

Philippe a 41 ans, il est plombier, divorcé et a 1 enfant. Il vit à Paris et aime son métier. Il est également passionné par les films de mangas.

Sa deuxième passion est le jeu et plus particulièrement les jeux de société. Il joue beaucoup les week-end et aime tellement ça qu'il préfère commander à manger plutôt que de mettre son jeu sur pause pour préparer lui-même ses plats!

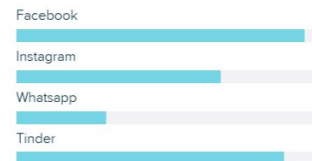
Caractère



Jeux préférés



Réseaux sociaux





Farah Coria



"Tant qu'il y a de la vie, il y a de l'espoir"

Age: 30 ans

Travail: Pizzaiolo

Famille: Célibataire

Localisation: Globe-trotter

Personnalité: Rêveuse, patiente, sociable, altruiste

Personnalité



Rêveuse

Globe-trotter

Sociable

Altruiste

Objectifs

- Pouvoir jouer avec sa famille, ses amis partout à travers le monde et n'importe quand
- Être toujours informée des nouveaux jeux
- Pouvoir naviguer sur un site dédié aux jeux malgré une connexion capricieuse par moment.

Craintes

- Le décalage horaire qui l'empêcherait de jouer avec ses proches
- Ne pas passer assez de temps avec sa famille ou ses amis
- Ne pas avoir le temps de réaliser tous ses projets

Bio

Farah a décidé d'entreprendre un tour du monde en solitaire! Elle est originaire de Paris. La vie parisienne lui a fait comprendre qu'il fallait revoir ses priorités. Pour cela, rien de mieux que de partir loin de tout et de tous... quitter son confort matériel pour redécouvrir ses besoins essentiels.

Elle est pizzaiolo, elle a hérité cette passion de son père. Elle souhaite régaler les papilles de personnes vivant aux quatre coins du monde... qui n'aime pas les pizzas après tout! ;)

Elle a toujours aimé découvrir de nouvelles cultures, de nouvelles personnes. Farah est très sociable et n'a pas peur d'aller au contact des autres. L'interaction humaine est pour elle une force. Plus que ça, c'est vital.

Ses revenus sont modestes mais sa détermination est sans limites. Elle travaille dur pour concrétiser ses rêves et bannir le mot "impossible" de son vocabulaire. C'est une éternelle optimiste.

Elle a une vie sociale bien chargée d'ordinaire mais son tour du monde l'a un peu éloigné de cette vie à 100 à l'heure. Cependant, elle reste très proche de ses amis d'enfance et de sa famille.

D'ailleurs, elle aime passer son temps libre à jouer à des jeux de société avec eux.

Elle compte bien continuer à partager ces moments très importants pour elle malgré les kilomètres qui les séparent.

Elle est très active sur Instagram, Twitter et Snapchat. Elle partage ses aventures à travers des photos qu'elle poste régulièrement. Sa culture musicale est très variée.

Réseaux sociaux

Instagram

Twitter

Snapchat

Jeux préférés



Centres d'intérêts

Jeux société/famille

Voyages/découverte

Peppe Cutraro

Trictrac.net



Timothé



Age : 13
 Work : Collégien
 Family : **Enfant unique**
 Localisation : Villemontble
 Caractère : **Calme**

Sa devise

"Je ne sais pas", "J'ai pas le temps", "J'ai pas vu"

Personnalité:

Stratégique, logique, aime les jeux de sociétés et les jeux vidéos. Il est timide.
 Aime être en compagnie des adultes de sa famille.

Frustrations

- Aimerais jouer à des jeux de société + souvent, mais ses parents ne sont pas souvent disponibles
- temps de jeux vidéos limité à deux heures, uniquement le week-end.
- Il demande à ses parents pour les achats en ligne
- son ordinateur est lent

Objectif

Timothé cherche un jeu qui plairait beaucoup à ses parents afin de jouer en famille plus souvent. Il utilise principalement son smartphone pour faire ses recherches. Il consulte les sites pour sélectionner des jeux et ensuite se rend en magasin avec l'un de ses parents.

Bio

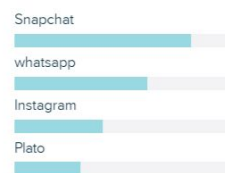
Timothé a 13 ans. Il est en 4ième, au collège St Exupéry à Villemontble. Il va à l'école en trottinette. Timothé est un bon élève. Il aime particulièrement les maths, les sciences naturelles et la technologie.

Il joue du saxophone depuis 4 ans, et fait du golf. Il aime les jeux de société et les jeux vidéos. Sa tante lui a offert un Nintendo Switch. Chaque week-end, il joue à Super Smash Bros Ultimate et au Pr Leyton.

Il a beaucoup de jeux de société tels que 2 Monopoly, La Bonne paie, Destin, Mille bornes.

Pour ses 10 ans, ses parents lui ont offert le jeu Jamaica, acheté dans une boutique spécialisée dans les jeux de société originaux de qualité peu ou non distribués dans les circuits traditionnels.

Réseaux sociaux



Marques préférées





Sandrine, en recherche de nouveaux jeux de société



"Aime s'amuser entre amis"

Age: 37 ans
Travail: comptable
Famille: Mariée, sans enfants.
Location: Brest, Finistère
Character: Type

Bio

Sandrine est une femme de 37 ans, mariée, sans enfant, vivant en Bretagne. Elle est comptable dans une petite entreprise. Elle habitait auparavant en région parisienne, mais elle a décidé de revenir vivre dans sa région natale, malgré l'éloignement de ses amis. Elle aime sortir les week end pour voir ses amis, aller au cinéma ou à des concerts. Elle aime aussi les jeux vidéo, auxquels elle s'adonne durant son temps libre, ainsi que les jeux de société. Elle fait parfois des soirées jeux de société entre amis, mais joue également en duo avec son mari. Elle aime aussi voyager, la lecture, le cinéma.

Objectifs

- S'amuser
- Découvrir de nouveaux jeux de société, en duo ou entre amis
- Découvrir des jeux auxquels elle pourrait jouer à distance avec des amis qui habitent en région parisienne
- Trouver boutiques et des groupes de jeux proches de chez elle

Freins

- Travaille beaucoup, notamment à certaines périodes de l'année
- N'a pas toujours une bonne connexion internet dans sa campagne
- Ses amis ne sont pas forcément disponibles aux mêmes horaires pour jouer en ligne

Joyeuse Réservee Ouverte

Réveuse

Médias et réseaux préférés



Marques & influences



2- L' utilisateur

Quels sont ses besoins?

Il cherche à se divertir en jouant à des jeux de société. Il peut être seul, entre amis ou en famille. Tous les âges sont concernés. Il veut trouver de nouvelles idées de jeux ou simplement s'amuser avec des jeux plus traditionnels. Il veut avoir la possibilité de jouer n'importe où et n'importe quand (sur téléphone, jeux faciles à emporter). Il veut avoir la possibilité de jouer en ligne grâce à des plateformes dédiées (applications visio). Il veut savoir où est-ce qu'il peut se procurer certains jeux.

Qu'est ce qui pourrait le freiner ou le bloquer dans l'utilisation du futur site ou de l'application?

Une connexion internet difficile, le manque de personnes disponibles pour pouvoir jouer en ligne, ne pas renouveler assez fréquemment la rubrique "nouveaux jeux"

Pourquoi vient-il sur notre site et pas sur celui d'un concurrent?

Notre site est bien plus complet (catégories par type de jeu), cible un public plus large (catégories par tranche d'âge pour les enfants) et est en phase avec nos modes de vie devenus plus "nomades", (jeux faciles à emporter) possibilité de jouer en ligne avec sa famille, ses proches ou les personnes de la "communauté" malgré la distance, possibilité de maintenir le lien social malgré le contexte actuel (confinement).



Quelles sont les différentes étapes pour réussir mon besoin?

- Le site doit être clair, on doit pouvoir y naviguer facilement.
- Il doit comporter les bonnes redirections
- Il doit être responsive et être adapté au support utilisé (téléphone et ordinateur)
- Avoir un bon référencement naturel
- Être alimenter de manière régulière, proposer de nouveaux contenus pour donner à l'utilisateur l'envie de revenir sur notre site

3- Les contraintes

- Un délais assez court (2 semaines)
- Le codage de la partie back end est quasi impossible à réaliser pour le moment
- devoir travailler à distance sur notre premier projet de groupe avec des conditions de travail assez exceptionnelles (un confinement entraînant: gestions des enfants pour certaines, problèmes matériels pour d'autres).
- Nous étions 3 à pouvoir coder pleinement (problèmes d'ordre techniques et matériels pour certaines)
- Ne pas avoir appris à utiliser le logiciel "git" pour la gestion de notre projet.

Projets de développement qui viendront plus tard et les évolutions prévues pour ce projet

- Notation des jeux
- Newsletter
- E-commerce (vente de jeux de sociétés)
- Des photos que les utilisateurs auraient pris durant leurs parties de jeu et qu'ils partageraient avec la "communauté".
- Un moteur de recherche interne
- la rédaction d'un contrat de maintenance pour assurer le suivi (assistance quant aux réparations ou à la prévention de pannes



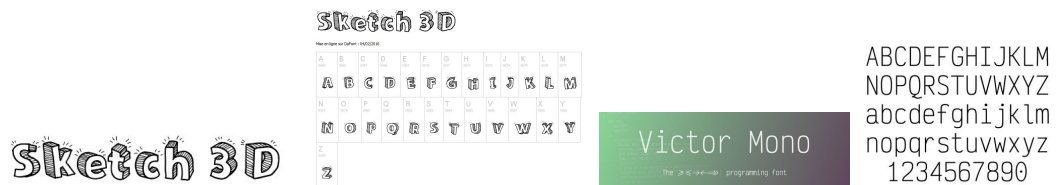
V / Design et navigation

1- La charte graphique (explication du moodboard)

Moodboard



Police: Sketch 3D et Victor mono



Les couleurs: #F0FAFB , #008B8B , #1994AD





Les boutons



Le logo



2- La navigation

Sur tous les supports, la navigation se fera à l'aide d'un menu (déroulant vers le bas pour les écrans inférieurs ou égaux à 768 px). Les 6 catégories y seront présentées. Lorsque l'utilisateur cliquera sur l'une des catégories, il sera redirigé vers celle-ci

Si l'utilisateur souhaite revenir à la page d'accueil il pourra: soit cliquer sur la flèche retour (en haut à gauche juste après le footer), soit cliquer directement sur le logo.

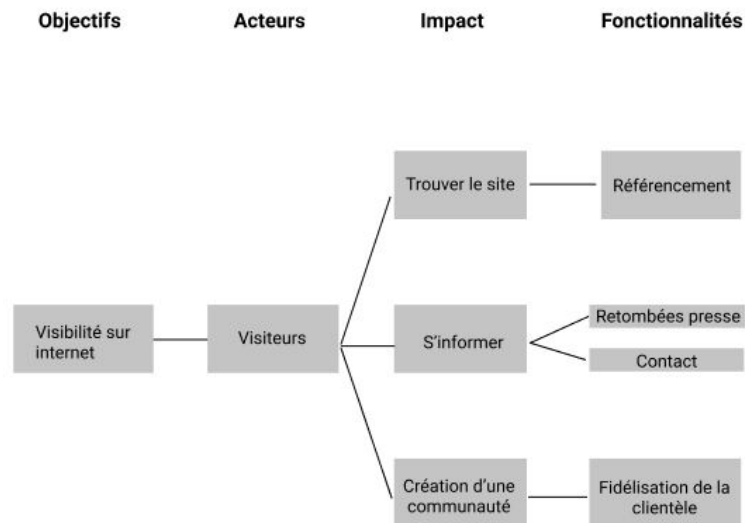
A chaque bas de page, une flèche en direction du haut sera cliquable. Ainsi, l'utilisateur pourra remonter directement en haut de la page sans avoir à scroller.

Dans chacune des catégories, l'utilisateur pourra cliquer sur la description associée pour accéder au contenu.



V / Spécificités fonctionnelles

1- Périmètre fonctionnel



Fonctionnalités	Contrainte(s) associée(s)
Formulaire de contact	Popup RGPD
Galerie des jeux (slider)	Contrôlable
Google map	Pas de contrainte particulière

2- Les contraintes

- Un délais assez court (2 semaines)
- Si le délai est dépassé le budget aussi => risque de nous voir appliquer des pénalités de retard
- Le codage de la partie back end est quasi impossible à réaliser pour le moment
- devoir travailler à distance sur notre premier projet de groupe avec des conditions de travail assez exceptionnelles (un confinement entraînant: gestions des enfants pour certaines, problèmes matériels pour d'autres).



3- Arborescence



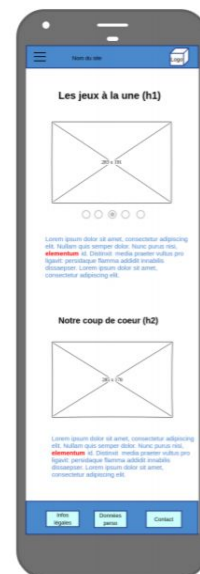
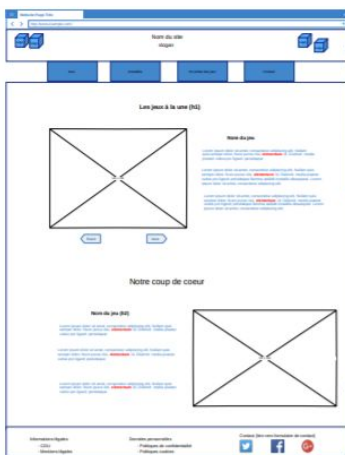
4- Wireframe

Tous les contenus sont adaptés pour les formats portable, tablette et desktop. Ils ont été pensés pour s'adapter au web. Grâce aux divers contenus, les objectifs seront atteignables.



Accueil

Version desktop	Version mobile
<ul style="list-style-type: none"> - Header: logo à droite, nom du site et slogan au centre - Il y aura 6 rubriques cliquables sur notre page d'accueil: jeux classiques, jeux modernes, jeux nomades, où acheter et contact - 1 slider (photo et description) qui présentera les jeux à la une ainsi qu'une rubrique notre jeu "coup de coeur" sera disponible - L'utilisateur aura la possibilité de cliquer sur le bouton "voir le jeu" - Le footer sera composé de 3 rubriques dont les contenus seront cliquables: informations légales, données personnelles, contact 	<ul style="list-style-type: none"> - Header: logo à droite, nom du site au centre, menu déroulant vers le bas à gauche - 1 contenu avec un slider pour présenter les différentes rubriques - 1 contenu pour la rubrique "coup de coeur" - Les contenus seront disposés les uns en dessous des autres - le footer sera composé du même contenu que la version desktop mais les rubriques seront disposées les unes en dessous des autres





Article

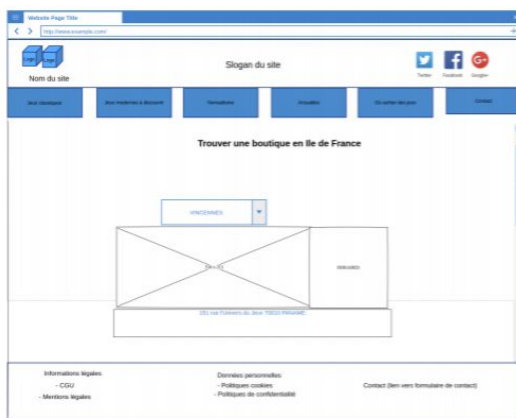
Version desktop	Version mobile
<ul style="list-style-type: none"> - Lorsque l'utilisateur cliquera le jeu visé il sera redirigé vers sa fiche produit - la page sera composée d'un slide photos et d'une description (l'image au dessus de la description) 	<ul style="list-style-type: none"> - Le contenu est le même que pour la version desktop sauf que les images et les description seront disposés les uns en dessous des autres





Localisation

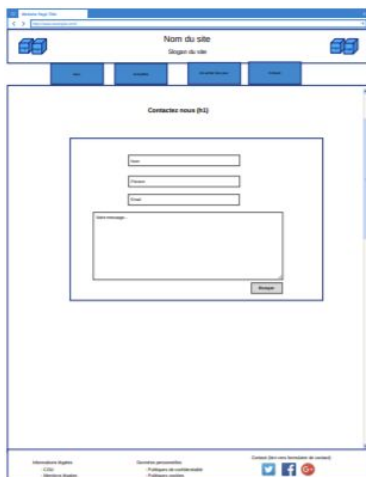
Version desktop	Version mobile
<ul style="list-style-type: none"> - Pour trouver un magasin l'utilisateur aura la possibilité de sélectionner son département (bouton déroulant) - L'utilisateur n'aura qu'à cliquer sur le magasin souhaité pour connaître son adresse (apparaîtra en bas de la sélection) 	<ul style="list-style-type: none"> - Même configuration que pour la version desktop





Contact

Version desktop	Version mobile
<ul style="list-style-type: none"> - l'utilisateur devra entrer: son nom/prénom et son e-mail avant de pouvoir laisser un commentaire - Une fois son message terminé, il n'aura plus qu'à cliquer sur le bouton "envoyer" - lors de l'envoi, un message apparaîtra pour informer l'utilisateur que son commentaire a bien été envoyé - si l'un des champs est vide ou mal rempli, un message d'erreur sera indiqué à l'utilisateur 	<ul style="list-style-type: none"> - Même rendu que pour la version desktop



VI / Spécificités techniques et pratiques

1- L'hébergement

Notre site sera référencé chez OVH

Notre nom de domaine sera : www.webforcegame.fr

2- Obligations légales et sécurité

a) Droits d'auteurs et contenus

Le responsable légal du contenu disponible sur notre site web est le chef de projet.

Tous les contenus mis en ligne sont libres de droits.



b) HTTPS et RGPD

L'HTTPS

Un contenu https est indispensable pour la bonne protection des données des utilisateurs (notre but à terme, est de développer une plateforme de e-commerce et de fidéliser les utilisateur en leur permettant de créer leur espace personnel) et d'avoir un bon référencement naturel (mieux nous serons référencés, mieux nous serons positionnés sur les résultats de recherche.

Le RGPD

Être en conformité avec le Règlement Général sur la Protection des Données est une obligation légale depuis son entrée en vigueur le 25 mai 2018. Le RGPD s'applique dès lors qu'un organisme traite ou collecte des données personnelles. Ces données peuvent permettre une identification directe ou indirecte.

Pour le moment notre site ne permet pas d'identifier directement ou indirectement ses utilisateurs. Cela dit, à plus long terme, l'identification directe des utilisateurs sera possible puisque nous aurons accès à des informations permettant d'identifier directement une personne avec un nom ou un prénom (création d'un compte client possible pour les utilisateurs).

Pour conclure, dans l'immédiat, non, notre site n'a pas l'obligation légale de mentionner la conformité au RGPD. Cependant, par souci de transparence avec l'utilisateur et si nous tenons compte de nos objectifs futurs, nous devons être en conformité avec celle-ci.

3- Besoins impératifs

Un site responsive?

Oui, il est impératif d'avoir un site responsive pour bénéficier d'un bon référencement naturel et toucher une large partie du public visé (les personnes mobiles)

Quels sont les résolutions d'écrans les plus importantes pour vous?

Nous souhaitons développer le site en priorité pour les mobiles et tablettes dans la mesure où une partie de la cible concerne des utilisateurs nomades

Un site sécurisé

La possibilité pour nos utilisateurs de s'identifier sur notre site à l'aide d'un login et d'un mot de passe est à inscrire dans nos projets à venir. Pour garantir à nos utilisateurs un maximum de sécurité, nous mettrons en place un backup externe ainsi qu'un login unique et un mot de passe fort. Pour le moment nous ne pouvons assurer que la partie front.



Conclusions et remerciements

Le projet collectif a été formateur. Cela nous a permis d'aborder plus concrètement la gestion de projet relative à la création d'un site internet. Ce projet nous a permis d'aborder une large palette des missions d'une développeuse front-end et d'une équipe de dev.

La préparation au diplôme de développeuse front-end ainsi que la réalisation de ce projet nous ont permis de mieux comprendre le métier. Nous nous sommes appropriées le vocabulaire propre à ce métier d'une part, mais nous avons également appris les différentes étapes du processus de production d'autre part.

Ce projet nous a permis de mettre en pratique tout l'enseignement dont nous avons bénéficié au cours de ces 3 mois et demi de formation. Aujourd'hui, nous espérons toutes nous épanouir dans ce métier en mettant en pratique toutes nos compétences acquises.

Pour finir, nous tenons à remercier chaleureusement les organismes ainsi que les personnes qui ont rendu tout cela possible.

En premier lieu, Social Builder, sans qui cette aventure n'aurait pas été possible. Un grand merci à Pauline SANI qui a été notre interlocutrice principale. Merci à toi pour l'écoute et le soutien dont tu as su faire preuve.

Nous remercions également le personnel de Web force 3 qui a assuré la partie technique de notre formation. Florence BOURDILLAT et Anaïs ROYER ont été d'une grande disponibilité et nous leur en remercions. Un grand merci à tous nos formateurs, si nous avons pu mettre sur pied un tel projet c'est grâce à vous. Votre pédagogie, votre disponibilité ainsi que votre bienveillance nous ont permis d'aller jusqu'au bout de cette formation malgré son intensité. Enfin, nous tenons également à remercier Brigitte ASSIER qui s'occupait de la partie "insertion professionnelle" et qui nous a donné des outils et des conseils précieux.

Merci pour cette chance, nous espérons avoir été à la hauteur de vos attentes.

