



**PARIS 2024**



## **SOMMAIRE :**

- A. Présentation de l'entreprise :
  - A. 1. Les objectifs de l'application
  - A. 2. Les cibles
  - A. 3. Les objectifs quantitatifs
  - A. 4. Le type d'application
  - A. 5. L'équipement de vos cibles
  - A. 6. Périmètre du projet
- B. Graphisme et ergonomie
  - B. 1. La charte graphique
  - B. 2. Wireframe et Maquettage
- C. Spécificités et livrables
  - C. 1. Le contenu de votre application
  - C. 2. Contraintes techniques
  - C. 3. Les livrables
  - C. 4. Le Planning

## **A. PRESENTATION DE L'ENTREPRISE :**

### **Présentation de l'entreprise :**

- Entreprise : appLU
- La date de création : 1 janvier 2018
- L'activité principale : Agence web
- Les services ou produits vendus : Création de site web et d'application
- Le nombre de salariés : 5
- Le chiffre d'affaires : 500 000
- Les principaux concurrents : Fidesio, Churchill, Digital Cover

appLU est une agence web qui réunit de multiples compétences variés comme : développement d'application web et mobile, graphisme, audit Seo et du marketing digitale.

Elle comporte au total 5 salariés dont un chef de projet, deux développeurs qui sont spécialisés respectivement en développement back-end et front-end. Il y a aussi un UX/UI designer pour les réalisations graphiques de nos applications. On retrouve ensuite notre 5<sup>e</sup> salariés qui est lui spécialisé dans le marketing du digital.

Notre objectif est de créer des applications de grandes qualités pour de grandes utilisations.

## A. 1. LES OBJECTIFS DE L'APPLICATION :

Apporter une plus grande visibilité aux jeux olympiques, apporter un côté pratique pour visualiser les derniers résultats des différents athlètes, classement par nation actualisé en direct.

Pouvoir liker un sport et être notifié lorsque de nouveaux résultats sont mis en ligne.

Cette application sera utilisable sous toutes les plateformes permettant un maximum d'utilisation.

## A. 2. LES CIBLES :

Les cibles de cette application seront à l'international car les jeux olympiques sont regardés par des millions de téléspectateur à travers le monde.

Les cibles seront donc de tout âge. Bien évidemment que la cible devra disposer d'un ordinateur ou encore un smartphone ou une tablette afin d'accéder à cette application. Voici un des persona pouvant représenter l'une de nos nombreuses cibles.

# Alexandre Cagne

**Profile :**

**Genre:** Male

**AGE:** 24

**Adresse:** Paris, France

**Statut:** Etudiant

**Qualité :**

- Réseaux sociaux
- Organisé
- Sportif
- Communiquant

**Défaul :**

- Changer d'application pour trouver les résultats sur chaque sport
- Application pas fluide



**Hobbies**  
Réseaux sociaux, tennis, série et film

**Bio**

Alexandre est un étudiant en L3 de marketing. Son objectif est de travailler dans le monde du sport. Il est très compétitif et aime en apprendre tous les jours.

### **A. 3. LES OBJECTIFS QUANTITATIFS :**

Le volume de trafic visé sur cette application est de 10 millions. Un volume de téléchargement aux alentours de 17 millions. Une application simple d'utilisation et lisible, ainsi que fluide (pas de temps de chargement ou très peu).

### **A. 4. LE TYPE D'APPLICATION :**

Le type d'application utilisé est utilitaire. Elle a pour objectif d'aider les différentes personnes suivant les jeux olympiques d'obtenir tous les résultats dans chaque catégorie de sport.

### **A. 5. L'ÉQUIPEMENT DE VOS CIBLES :**

Cette application sera bien sur disponible sur PC car celle-ci est une web app. L'application sera compatible avec les supports mobiles et tablette. Se sera une application Android et IOS disponible sur l'App store et le Play store afin de les télécharger.

### **A. 6. PERIMETRE DU PROJET :**

Cette application sera multilingue traduite en un maximum de langue dans le monde pour que cette application soit utilisée à l'international durant toute la période de compétition.

L'utilisateur pourra activer les notifications par pays lorsqu'il souhaite savoir s'il y a un nouveau podium. L'application aura peu d'onglet pour simplifier la navigation.

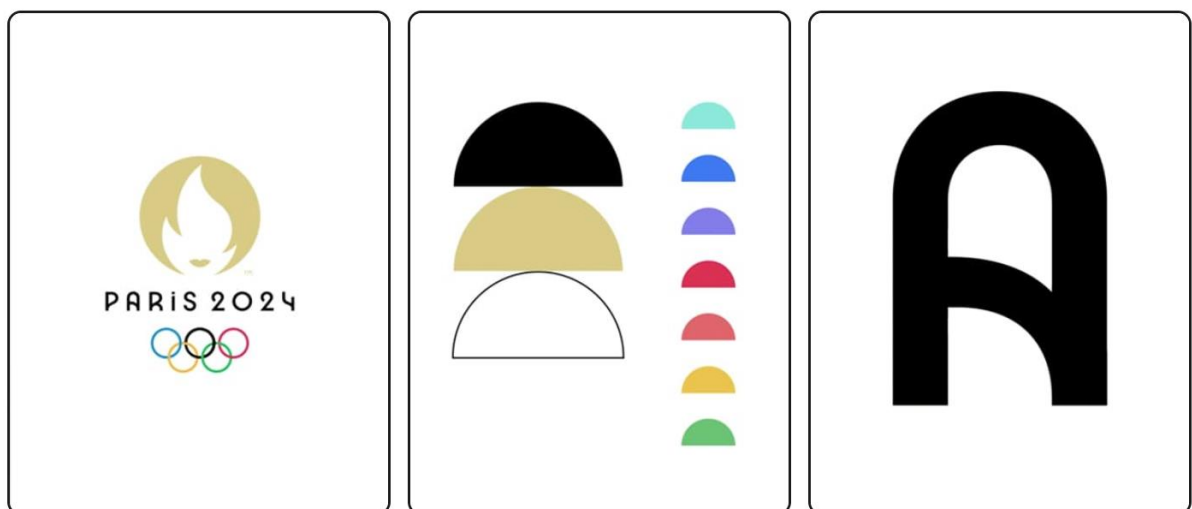
## B. GRAPHISME ET ERGONOMIE :

### B.1. LA CHARTE GRAPHIQUE :

La charte graphique utilisé sera celle des jeux olympiques, et plus précisément celle des jeux olympiques de Paris.



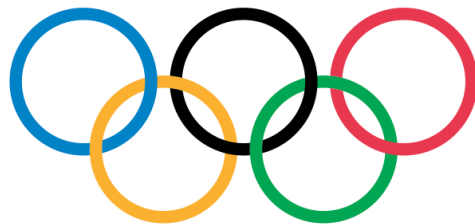
Logo Jeux Olympiques



Inspiration graphique et colorimétrique du site paris2024.org

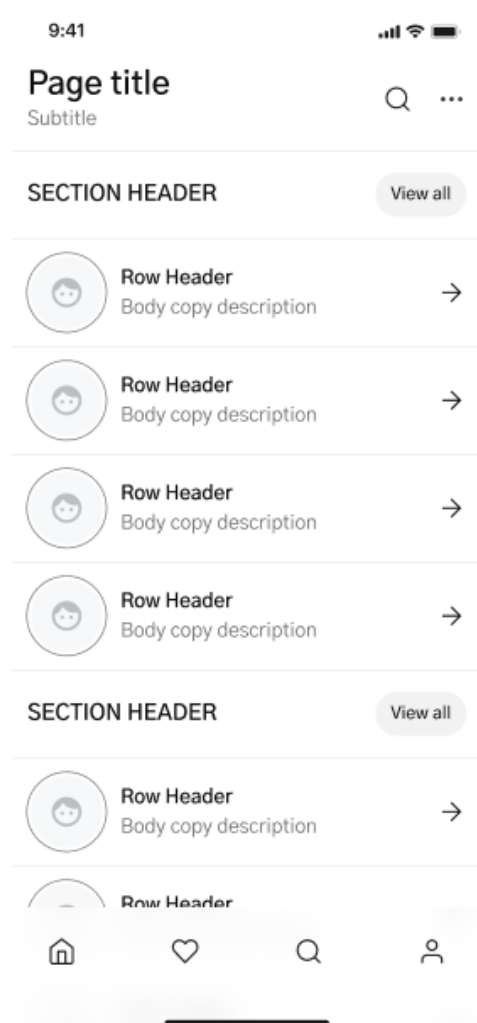


PARIS 2024



Logo officiel des jeux olympiques de Paris 2024

## B.2. WIREFRAME ET MAQUETTAGE :



Chaque épreuve est représentée par une card ci-dessus avec comme information : une image, le nom du sport et sa description.

Cet encadrer est cliquable et permet de développer le classement et les résultats de l'épreuve choisi.

Notre designer réaliser des maquettes et des prototypes afin de les présenter pour validation et ensuite lancer le développement de l'application.



## **C. SPECIFICITES ET LIVRABLES :**

### **C. 1. LE CONTENU DE VOTRE APPLICATION :**

L'application est composée d'un système de recherche. Il y a une fonctionnalité permettant de liker un sport. Ce qui permet de le retrouver plus facilement.

Il y a besoin de photo pour illustrer les différents sports en plus de photo des athlètes qui ont fini dans le top 3. Pour les afficher avec leur nom et leur position.

Il y aura un système de notification par pays, ou par groupe d'épreuve sportive (exemple : natation 100m nage libre, natation 4x100m, ect...)

Parti admin prévu pour ajouter les scores directement à l'API dédiés.

### **C. 2. CONTRAINTES TECHNIQUES :**

Il faut héberger l'application car elle sera connectée en direct à une api qui affichera les résultats au fur et a mesure qu'ils soient rentrés.

Il y aura une maintenance de l'application prévu en cas de bug ou crash de l'application. Sera notre développeur spécialisé dans le back-end qui réglera tout problème lorsque l'application subit des ralentissements ou crash.

Une formation est prévue pour ajouter un score sur l'api pour qu'il s'affiche ensuite sur l'application.

### C. 3. LES LIVRABLES :

Pour la liste des livrables vous les retrouverez ci-dessous :

- Calendrier de réalisation
- Création des maquettes graphiques
- Création de l'application
- Hébergement de l'application
- Phase de test
- Livraison de l'application
- Rapport et clôture du projet

## C. 4. LE PLANNING :

Voici un diagramme de GANTT qui représente la durée de réalisation des différentes tâches donné à notre équipe.

[illegible]