

Linguissime

Etude d'opportunité et de faisabilité

Version 1.1

31/03/2015

Historique des révisions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Auteur** |
| 31/03/2016 | 1.0 | Réalisation de l'étude d'opportunité et faisabilité | Antoine Grandiere |
| 4/04/2016 | 1.1 | SWOT, Étude d'opportunité | Guillaume Danguin |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sommaire

[Mission 4](#__RefHeading___Toc278_938756131)

[Objectifs 4](#__RefHeading___Toc280_938756131)

[Opportunité 4](#__RefHeading___Toc282_938756131)

[Contexte initial et historique 4](#__RefHeading___Toc284_938756131)

[Périmètre du projet 4](#__RefHeading___Toc286_938756131)

[Vision à plus long terme et impact sur l’existant 5](#__RefHeading___Toc288_938756131)

[S.W.O.T. 5](#__RefHeading___Toc290_938756131)

[Études d’opportunités à mener 5](#__RefHeading___Toc292_938756131)

[Faisabilité 5](#__RefHeading___Toc294_938756131)

[Études de faisabilité 5](#__RefHeading___Toc296_938756131)

[Risques et actions en conséquence 5](#__RefHeading___Toc298_938756131)

# Mission

Linguissime est une application web accessible sur mobile, tablette et ordinateur permettant de créer facilement des exercices interactif en anglais et de les réviser.

# Objectifs

* Créer une fonctionnalité permettant de créer des exercices interactifs en moins de 5 minutes.
* Intégrer un moteur de recherche fournissant des résultats en dessous de 20 ms.
* Créer une fonctionnalité de gestion de d'images permettant de gérer au minimum 10 000 images.
* Mettre en production notre application sur une instance EC2 Amazon Web Service et faire du versionning de notre application.
* Créer notre propre framework CSS en ayant au moins 20 composants réutilisable nous permettant de concevoir le visuel de notre application et de ne pas dépendre des frameworks CSS open-source.
* Créer une fonctionnalité permettant d'envoyer des emails automatiques.
* Créer un système permettant de gagner des points et niveau pour un utilisateur.
* Créer un système de parrainage ou un utilisateur peut envoyer une invitation à un de ses contact en spécifiant l'email de son contact.
* Créer une un système permettant de créer des exercices interactifs à travers une configuration par défaut.
* Créer une fonctionnalité permettant à un utilisateur de visualiser son historique de révision.
* Créer un panel administrateur permettant de visualiser le nombre d'utilisateurs, d'exercices crée et de supprimer des exercices ou utilisateurs.
* Mis en place d'une stratégie SEO afin d'optimiser notre référencement.

# Opportunité

## Contexte initial et historique

Ayant fait le constat qu'il n'existe que très peu d'applications linguistiques gratuites et de très bonne qualité, nous souhaitons créer une plateforme d'apprentissage de langues centralisée autour d'exercices interactif.

## Périmètre du projet

Tout ce qui est spécifié dans les objectifs sera disponible dans un environnement de développement et de production.

## Vision à plus long terme et impact sur l’existant

Notre application une fois mis en production sera soumise à diverses modifications afin de corriger des bugs ou d'ajouter des fonctionnalités.

## S.W.O.T.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Atouts | Handicaps |
| Interne | **Forces :**   * Grande variété de technologies * Faible effectif (organisation plus facile) | **Faiblesses :**   * Faible effectif (travail plus lent) |
| Externe | **Opportunités :**   * -- | **Menaces :**   * Charge de travail élevée * Beaucoup d'objectifs |

## Études d’opportunités à mener

Il faudra voir quels types d'exercices sont les plus prisés lors de la vérification des connaissances a la suite d'un cours (QCM, phrases a compléter…).

# Faisabilité

## Études de faisabilité

Notre projet utilisant principalement des technologies leader dans leur secteur respectif ( Amazon web service, Symfony, Doctrine, Algolia ). Nous avons pu constater que tous nos objectifs était réalisable après recherche.

## Risques et actions en conséquence

Nous allons rencontré des risques techniques, en effet nous souhaitons réaliser une application de A à Z. C’est-à-dire partir d'une idée jusqu’à arriver à une application déployer en production.

Il s'agit donc pour notre projet d'avoir une application ayant des fonctionnalités avancées et performante. Ainsi si nous avons une fonctionnalité permettant de gérer les images (ce que nous allons avoir) il ne s'agit pas que de gérer 10 à 15 images mais plutôt des dizaines voir centaines de milliers d'images.