

## **SPORACTION : Connectons les sportifs**



**Mounir DAOUDI  
Lison GALLOS  
Benjamin MAKUSA**

**i. Historique des versions**

Date de début : 19 Septembre 2014

**ii. Registre des éditions**

Date	Versions	Auteurs	Principales modifications
19-09-2014	1.0	Mounir Daoudi	Création du document
03-10-2014	1.1	Mounir Daoudi	Révision du document (présentation de l'application)
17-10-2014	1.2	Mounir Daoudi	Révision de document (personas, scénarios, analyse fonctionnelle)
24-10-2014	1.3	Benjamin Makusa	Révision du document (guide ergonomique)
04-11-2014	1.4	Lison Gallos	Révision du document (insertion de rubrique au document et finalisation de la note de cadrage)
05-11-2014	2.0	Mounir Daoudi	Révision du document (bibliographie et mise en pages)

**iii. Distribution**

Aux auteurs : Mounir Daoudi, Benjamin Makusa, Lison Gallos.

Aux tuteurs du projet : Mme Plénacoste et Jean-Claude Tarby, Université de Lille 1, cité scientifique, Villeneuve d'Ascq.

**iv. État**

Travail Terminé Validé Archivage.

**v. Sécurité Et Confidentialité**

A diffusion limitée aux membres du groupe de développement et aux tuteurs du Projet.

**vi. Responsabilité**

Ne s'applique pas.

## TABLE DES MATIERES

<b>1. INTRODUCTION GÉNÉRALE .....</b>	<b>6</b>
1.1. CADRE DU PROJET .....	6
1.2. OBJECTIFS DE QUALITÉ .....	7
1.2.1. <i>Qualités Fonctionnelles</i> .....	7
1.2.2. <i>Qualités non fonctionnelles</i> .....	7
1.3. OBJECTIFS DE DÉLAI .....	8
1.4. OBJECTIFS DE COÛTS.....	8
1.5. OBJECTIFS DE COMMUNICATION .....	8
1.6. OBJECTIFS COMPLÉMENTAIRES .....	8
1.7. ETUDES ET RECHERCHES PRÉALABLES.....	8
1.8. PLAN PRÉVISIONNEL.....	9
1.9. ORGANISATION DU RAPPORT .....	10
<b>2. PRÉSENTATION DE SPORACTION .....</b>	<b>11</b>
<b>3. PERSONAS/SCÉNARIOS .....</b>	<b>14</b>
<b>4. ANALYSE FONCTIONNELLE .....</b>	<b>19</b>
<b>5. GUIDE DE STYLE DE L'INTERACTION .....</b>	<b>21</b>
<b>6. GUIDE ERGONOMIQUE .....</b>	<b>22</b>
6.1. GABARIT .....	22
6.2. CHARTE GRAPHIQUE .....	23
6.2.1 <i>Typographie</i> .....	23
6.2.2 <i>Couleur</i> .....	24
6.2.3 <i>Structure de la page</i> .....	24
<b>7. SCÉNARIOS D'USAGE .....</b>	<b>27</b>
7.1. INSCRIPTION SUR L'APPLICATION .....	27
7.2. AUTHENTIFICATION SUR L'APPLICATION .....	27
7.3. ÉDITER PROFIL .....	28
7.4. ÉDITER UN ÉVÈNEMENT .....	29
7.5. SUPPRIMER UN ÉVÈNEMENT.....	31
7.6. PARTICIPER À UN ÉVÈNEMENT .....	32
7.7. QUITTER UN ÉVÈNEMENT .....	33
7.8. INVITER UN AMI À UN ÉVÈNEMENT .....	34
7.9. RECHERCHER UN ÉVÈNEMENT.....	35
<b>8. ARCHITECTURE GÉNÉRALE .....</b>	<b>36</b>
8.1. PROGRAMME .....	36
8.2. CONCEPTION.....	36
8.3. RÉALISATION.....	36
8.4. BILAN .....	36
<b>9. DIMENSION COMMERCIALE.....</b>	<b>37</b>
9.1. ANALYSE DU MARCHÉ DANS SON ENSEMBLE.....	37
9.2. ANALYSE DE LA DEMANDE .....	37
9.3. ANALYSE DE L'OFFRE (CONCURRENCE DIRECTE ET INDIRECTE) .....	37

9.4. ANALYSE DE L'ENVIRONNEMENT .....	38
<b>10. ETUDE COMPARATIVE .....</b>	<b>39</b>
<b>11. BIBLIOGRAPHIE.....</b>	<b>40</b>

**TABLE DES TABLEAUX**

Tableau 1 : Planning prévisionnel.....	9
Tableau 2 : Persona 1 .....	14
Tableau 3 : Persona 2 .....	15
Tableau 4 : Persona 3 .....	16
Tableau 5 : Persona 4 .....	17
Tableau 6 : Anti persona.....	18
Tableau 7 : Analyse fonctionnelle .....	20
Tableau 8 : Règles d'interactions.....	21
Tableau 9 : Typographie .....	23
Tableau 10 : Couleurs.....	24
Tableau 11 : Structure de vue .....	26
Tableau 12 : Inscription sur l'application .....	27
Tableau 13 : Authentification sur l'application .....	27
Tableau 14 : Edition d'un profil .....	28
Tableau 15 : Edition d'un évènement .....	29
Tableau 16 : Edition d'un évènement .....	30
Tableau 17 : Suppression d'un évènement .....	31
Tableau 18 : Participation à un évènement .....	32
Tableau 19 : Suppression d'une participation à un évènement.....	33
Tableau 20 : Invitation d'un ami à un évènement .....	34
Tableau 21 : Recherche d'un évènement.....	35
Tableau 22 : Concurrents .....	40

**TABLE DES FIGURES**

Figure 1 : Gabarit de base de l'application .....	22
Figure 2 : Gabarit avec menu latéral .....	22
Figure 3: Chargement de l'application .....	24
Figure 4 : Menu latéral de l'application .....	24
Figure 5 : Edition profil .....	25
Figure 6 : Pop-up confirmation .....	25

# 1. Introduction générale

## 1.1. Cadre du projet

Ce travail s'inscrit dans le cadre de notre projet PLATINE. Le but est d'imaginer, de concevoir et de développer une application utile et utilisable :

- non déjà créée ;
- ayant une utilité validée par le tuteur ;
- proposant une navigation visuellement agréable et efficace ;
- proposant un contenu actualisé ;
- dont l'édition du contenu pourra être réalisée par différents profils de rédacteurs et ne nécessitera aucune connaissance particulière en matière de programmation pour le web.

Etudiants en charge du projet :

- Mounir DAOUDI : [mounir.daoudi@etudiant.univ-lille1.fr](mailto:mounir.daoudi@etudiant.univ-lille1.fr)
- Benjamin MAKUSA : [benjamin.makusa@etudiant.univ-lille1.fr](mailto:benjamin.makusa@etudiant.univ-lille1.fr)
- Lison GALLOS: [lison.gallos@etudiant.univ-lille1.fr](mailto:lison.gallos@etudiant.univ-lille1.fr)

Contact / responsables :

- Patricia PLENACOSTE (tuteur maquette) : [patricia.plenacoste@univ-lille1.fr](mailto:patricia.plenacoste@univ-lille1.fr)
- Jean-Claude TARBY (tuteur projet Platine) : [jean-claude.tarby@univ-lille1.fr](mailto:jean-claude.tarby@univ-lille1.fr)

Notre choix s'est porté sur la réalisation d'une plateforme mobile (Android), permettant aux utilisateurs de se retrouver autour d'un thème universel, le sport. Ils pourront trouver/organiser des parties en fonction de leurs intérêts tels que leur temps libre, leur lieu, leurs sports favoris et leurs niveaux.

Le support de notre application est motivé, d'une part, par l'explosion des usages dans le secteur des Smartphones ; et d'autre part, par la part de marché importante de l'OS Android par rapport à ses concurrents.

## ***1.2. Objectifs de qualité***

### **1.2.1. Qualités Fonctionnelles**

L'application web devra permettre la participation de personnes souhaitant faire du sport. L'application doit être utilisable par tous, sans connaissance en programmation web. L'interface de l'application devra proposer la possibilité à l'utilisateur de s'inscrire sur l'application, de participer/créer/quitter/modifier ou supprimer un rendez-vous sportif. L'application devra aussi durer dans le temps.

### **1.2.2. Qualités non fonctionnelles**

#### **1.2.2.1. Maintenabilité**

L'application sera administrée par l'ensemble des inscrits. Il est possible d'envisager un super administrateur unique.

#### **1.2.2.2. Efficacité**

L'application devra être accessible depuis le web, par Smartphone. Les rubriques du menu devront être clairement accessibles, et les menus de navigation devront présenter une arborescence efficace.

#### **1.2.2.3. Utilisabilité**

L'application devra être simple à utiliser. Les membres devront pouvoir interagir sur l'outil sans avoir nécessairement de connaissances en informatique.

#### **1.2.2.4. Fiabilité**

Une assistance : un système d'envoi de notifications permettra aux membres de se tenir informé d'évènements concernant les rendez-vous sportifs, afin de ne pas s'y rendre alors que celui-ci a été annulé.

#### **1.2.2.5. Portabilité**

L'application doit être compatible avec tous les Smartphones Android.



### ***1.3. Objectifs de délai***

L'application « SPORACTION » devra être opérationnelle avant la clôture des projets tuteurés, prévue en Février 2015.

### ***1.4. Objectifs de coûts***

L'ensemble des services mis en œuvre pour la création de l'application ne pourront être facturés, le coût total du projet ne devant pas excéder 0€.

### ***1.5. Objectifs de communication***

L'application devra diffuser de l'information régulièrement actualisée (terrains sportifs, etc.). Chaque membre pourra proposer à la publication des lieux de rencontres. Le superviseur de l'application devra valider l'information proposée avant publication définitive.

Pour la gestion du projet : Google drive et un dépôt Git sera partagé entre les 3 créateurs du projet Platine « SPORACTION ».

### ***1.6. Objectifs complémentaires***

Pour les étudiants : apprentissage de la gestion de projet et programmation Android :

- expérimenter la communication de groupe autour d'un projet commun ;
- répartir les tâches et les responsabilités de chacun, prendre des décisions communes ;
- définir des plannings prévisionnels et réaliser les objectifs fixés pour les échéances fixées ;
- expérimenter le développement Android et divers outils de développement.

### ***1.7. Etudes et recherches préalables***

Les contenus multimédias diffusés devront faire l'objet de demandes d'autorisations en ce qui concerne le droit à l'image.

L'actualisation et la vérification des données affichées sur l'application seront à la charge des étudiants responsables du projet.

Une étude parallèle consistera à déterminer quelle sera la meilleure stratégie de développement à adopter.

### 1.8. Plan prévisionnel

Le Planning Prévisionnel a été découpé en 6 grandes étapes :

Date	Phases	Principales activités	Documents associés
<b>19 septembre 2014</b>	Mise en place du projet	Réflexion sur : -le support de développement - le sujet du projet	Document concernant le projet et les premières idées.
<b>26 septembre 2014</b>	Initialisation	-Récupération des données -Analyse de l'existant -Analyse et spécification des besoins	Demande de projet
<b>03 Octobre 2014</b>	Préparation	- Conception générale - Conception détaillée	Note de cadrage
<b>17 Octobre 2014</b>	Planification	- Conception et rédaction (Maquette)	Complétion du document
<b>05 Novembre 2014</b>	1ère livraison : Maquette	-Mail à Patricia PLENACOSTE	patricia.plenacoste@univ-lille1.fr
<b>07 Novembre 2014</b>	Bilan	-1ère Soutenance du projet	Power point de présentation

Tableau 1 : Planning prévisionnel

### ***1.9. Organisation du rapport***

Au niveau de ce manuscrit, nous décrivons la première phase du projet, s'agissant de la maquette.

Ainsi, ce rapport contient :

- Une présentation de l'application,
- Les personas et scénarios associés,
- Une analyse fonctionnelle,
- Un guide de style de l'interaction,
- Un guide ergonomique,
- Une description des scénarios d'usage,
- Une description de l'architecture générale,
- Un argumentaire sur la dimension commerciale,
- Une étude comparative
- Une biblio.

## 2. Présentation de SPORACTION

SPORACTION est une application offrant une nouvelle façon de connecter les gens autour d'un thème universel qui est le sport. Elle a pour principal objectif de réunir les sportifs habitant la même zone géographique et partageant la même passion, et de faciliter la pratique des disciplines collectives.

La création de SPORACTION se justifie principalement par 2 chiffres clés :

- En France, en 2010, 65% des individus âgés de 15 ans ou plus, pratiquait un sport au moins 1 fois par semaine<sup>1</sup>,
- Selon l'INSEE, la pratique sportive serait ainsi largement dominée par les sports collectifs qui rassembleraient à eux seuls 34% des pratiquants.

La pratique d'un sport collectif n'est pas facile à organiser compte tenu de la difficulté à rassembler un groupe d'individus à un endroit donné durant un créneau précis. SPORACTION permettrait ainsi de fournir à cette population un outil facilitant la recherche et l'organisation d'évènements sportifs correspondant à leurs envies.

L'utilisation de SPORACTION nécessite la création d'un profil utilisateur renseignant les informations nécessaires afin de profiter au mieux de l'ensemble de fonctionnalités proposées par l'application (adresse mail, localisation, sports pratiqués, niveaux de pratique, etc.).

SPORACTION permet à la fois de participer à des évènements sportifs mais aussi d'en organiser.

Tout d'abord la participation. La participation à un évènement peut se faire de 3 façons différentes :

- A partir d'une notification envoyée par le système suite à la création, par un autre utilisateur, d'une partie. Les données saisies lors de l'enregistrement de la nouvelle

---

<sup>1</sup> Source : Enquête « Pratiques physiques et sportives en France 2010 », CNDS/Direction des Sports, INSEP, MEOS

partie créée devront alors correspondre au profil utilisateur. Toutes les parties correspondantes sont alors stockées dans un onglet « Favoris » ;

- A partir d'une recherche effectuée par l'utilisateur selon plusieurs critères (date, localisation, sport, etc.). Un critère au minimum est requis ;
- A partir d'une invitation envoyée par un autre utilisateur ne correspondant pas forcément au profil.

Enfin l'organisation. Pour organiser un évènement, l'utilisateur doit saisir les données suivantes : la date, l'heure, le lieu, le terrain, le sport, le niveau de pratique et le matériel requis. Il a la possibilité de soumettre un nouveau terrain ou d'en supprimer un existant.

L'utilisateur a la possibilité de modifier ou d'annuler les parties qu'il organise, et de quitter les parties auxquelles il participe.

Différentes notifications sont envoyées à l'ensemble des participants :

- Alerte de confirmation de la tenue d'un évènement : Envoyée ½ heure avant chaque évènement pour prévenir les participants que l'évènement aura bien lieu,
- Alerte d'annulation d'un évènement : Envoyée ½ heure avant chaque évènement pour prévenir les participants que l'évènement a été annulé suite à sa suppression par l'organisateur ou à cause d'un critère qui n'est pas satisfait (nombre insuffisant de participants, terrain ou matériel non disponible),
- Alerte d'invitation à un évènement : Envoyée par l'organisateur lors de la création ou durant la validité d'un évènement (jusqu'à ½ heure avant sa tenue),
- Alerte de participation à un évènement : Envoyée par le système lorsqu'une partie créée correspond au profil.

Ces notifications représentent la principale innovation et sont une vraie valeur ajoutée de SPORACTION par rapport aux applications existantes.

Le déploiement de SPORACTION se fera en 2 phases :

- Une 1<sup>ère</sup> phase dite « pilote » où l'application sera déployée sur le bassin lillois, notamment auprès des étudiants de Lille 1,
- Une 2<sup>ème</sup> phase où son utilisation sera étendue à l'ensemble du territoire.

### 3. Personas/Scénarios


	Identité
	Nom : DUPONT Prénom : Jean Age : 18 ans Profession : Etudiant Situation familiale : Célibataire
	Caractéristiques
<b>Objectifs</b> Jean souhaite profiter de son temps libre pour pratiquer du Volleyball. Il voudrait connaître les différents terrains autour de lui, et aimerait rencontrer des étudiants pour organiser des parties.	Hébergement : Campus Lille 1 Ancienneté à l'université : 2 mois Sport pratiqué : Volleyball Niveau sport : 6 ans de pratique Temps libre : 1 journée/Semaine Sociabilité : Timide/Renfermé Supports multimédia : Ordi, Smartphone, Tablette Accès Internet : Tout le temps
	Scénarios
	Jean cherche les événements Volleyball créés autour de lui. Il s'inscrit, s'authentifie et choisit un événement existant. Il s'inscrit en tant que participant. Il reçoit une alerte incluant la confirmation de sa participation une demi-heure avant la tenue de la partie.

Tableau 2 : Persona 1


	<b>Identité</b>
	Nom : SCHMIDT Prénom : Eva Age : 22ans Profession : Etudiante Situation familiale : Célibataire
	<b>Caractéristiques</b>
	Hébergement : Campus Lille 1 Ancienneté à l'université : 4 mois (ERASMUS pour une durée de 1 an) Sport pratiqué : Divers Niveau sport : Pratique occasionnelle Temps libre : 1/2 journée/Semaine Sociabilité : Extravertie Supports multimédia : Ordi, Smartphone Accès Internet : Uniquement sur PC (Chambre et fac)
<b>Objectifs</b>	<b>Scénarios</b>
Eva veut se faire de nouveaux amis sur le campus. Elle n'est pas du coin et connaît peu de monde. Comme elle aime le sport, elle veut l'utiliser pour agrandir son réseau d'amis.	Eva s'inscrit et spécifie le basketball comme sport préféré. Peu de temps après son inscription, elle reçoit d'une alerte la prévenant de la tenue d'une partie de basket sur le campus. Elle s'inscrit à cette partie et reçoit la confirmation.

Tableau 3 : Persona 2



**Identité**

Nom : PERRIER

Prénom : Claire

Age : 28 ans

Profession : Etudiante

Situation familiale : En couple

**Caractéristiques**

Hébergement : En dehors du campus

Ancienneté à l'université : 5 ans

Sport pratiqué : Footing

Niveau sport : 10 ans de pratique (participation au marathon de paris en 2012 et 2013)

Temps libre : 0 journée/Semaine, le soir

Sociabilité : Ouverte sur les gens

Supports multimédia : Ordi, Smartphone

Accès Internet : Labo, domicile

**Objectifs**

Claire souhaite rencontrer des joggeurs de son campus. Elle voudrait organiser des sessions de footing en fonction de son temps libre afin de garder sa fréquence de pratique hebdomadaire.

**Scénarios**

Claire s'inscrit, s'authentifie et organise des évènements de footing durant la semaine de cours de 19h à 20h. Elle cherche les emplacements disponibles sur le campus et en choisit un. Elle suit l'évolution de ses évènements en fonction des ressources (lieu, participants) et reçoit l'alerte de confirmation et d'annulation juste avant la tenue de l'évènement (30min).

**Tableau 4 : Persona 3**

	Identité
	Nom : DEPERRAULT Prénom : Richard Age : 25 ans Profession : Etudiant Situation familiale : En couple
	Caractéristiques
<b>Objectifs</b> Richard souhaite faire partager sa passion pour la musculation. Aussi, il est à l'affut de tous les matchs de foot organisés sur le campus et voudrait découvrir des nouveaux sports.	Hébergement : En dehors du Campus Ancienneté à l'université : 4 ans Sport pratiqué : Football/Musculation Niveau sport : Foot : Division d'honneur, Musculation : pratique quotidienne Temps libre : 3 journées/Semaine Sociabilité : Extraverti Supports multimédia : Ordi, Smartphone, Tablette Accès Internet : Tout le temps
	Scénarios
	Déjà inscrit, Richard s'authentifie et cherche un événement sportif pouvant l'intéresser. Se rendant compte qu'aucun événement n'est organisé les 2 prochains jours, il décide de créer une nouvelle partie de foot et invite son ami Benoit à participer en lui envoyant une invitation. Il reçoit une alerte lui confirmant la tenue de sa partie.

Tableau 5 : Persona 4

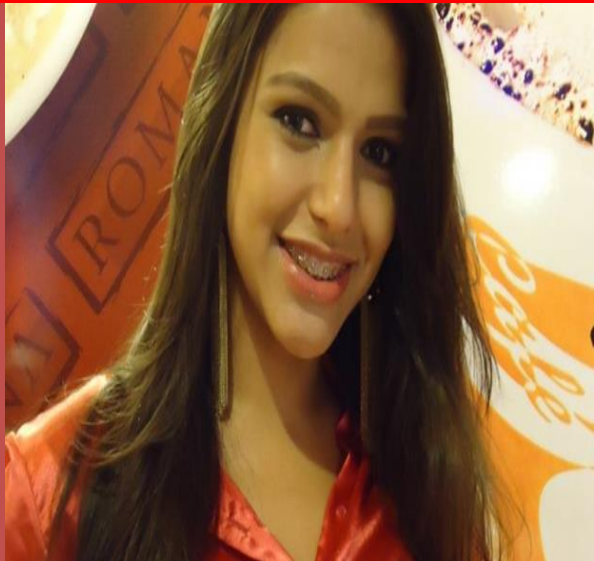
	Identité
	<p>Nom : LOPEZ          Prénom : Maria          Age : 21 ans          Profession : Etudiante          Situation familiale : Célibataire</p>
	Caractéristiques
<b>Objectifs</b> Maria connaît peu de monde, aime le sport et plus particulièrement le tennis qu'elle aimerait pratiquer sur le campus. Elle aime avoir le choix, retrouver la forme et du dynamisme mais a des difficultés à rencontrer de nouvelles personnes.	<p>Hébergement : Campus Lille 1          Ancienneté à l'université : 2 ans          Sport pratiqué : Tennis          Niveau sport : 14 ans de pratique          Temps libre : 2 journées/Semaine          Sociabilité : Timide/Renfermée          Supports multimédia : Ordi          Accès Internet : domicile</p>
	Scénarios
	Maria utilise le Smartphone de sa copine Emma, elle s'inscrit, s'authentifie et cherche une partie de tennis organisée sur le campus. Elle choisit un évènement se déroulant pendant son temps libre. N'ayant pas de Smartphone, elle ne peut pas suivre l'état de l'évènement auquel elle participe car ne peut pas recevoir les notifications de confirmation ou d'annulation. Donc elle est obligée de se rendre sur place sans garantie sur l'organisation de sa partie.

Tableau 6 : Anti persona

## 4. Analyse fonctionnelle

L'application SPORACTION offre plusieurs fonctionnalités contenues dans 4 catégories distinctes.

Catégorie	Fonctionnalité	Persona	Commentaire
<b>Identification</b>	Inscription	Jean DUPONT, Eva SCHMIDT, Claire PERRIER, Maria LOPEZ	L'utilisation nécessite d'avoir un compte utilisateur. L'utilisateur doit fournir une adresse mail ainsi qu'un mot de passe.
	Connexion	Tous les personas	L'utilisation nécessite d'avoir un accès privé et protégé par mot de passe. Le système vérifie l'exactitude des données saisies.
<b>Profil</b>	Profil courant		Résumé des différentes informations saisies pour décrire le profil utilisateur. Il contient les éléments suivants : pseudo, adresse mail, adresse, sports pratiqués, niveau de pratique, plages horaires et rayon géographique.
	Edition du profil courant		Possibilité de changer les informations du profil utilisateur (pseudo, adresse, sports pratiqués,...).
	Les parties organisées		Résumé des parties que l'utilisateur organise (présent et futur).
	Les parties participées		Résumé des parties auxquelles l'utilisateur participe (présent et futur).
<b>Participation</b>	Parties favorites associées aux notifications d'organisation d'évènements	Eva SCHMIDT	Toutes les parties correspondant aux critères mentionnés dans le profil utilisateur (sports pratiqués, plages horaires, rayon géographiques,...) sont envoyés dès leur création par un organisateur et restent présentes dans la liste des parties favorites.
	Recherche d'évènements	Jean DUPONT, Richard DEPERRAULT	Possibilité de rechercher des évènements en spécifiant au moins un critère (lieu, terrain, sport, date,...).

	Abandon d'évènement		Possibilité de quitter un évènement jusqu'à ½ heure avant sa tenue (avant confirmation).
	Notification de confirmation /annulation d'évènement	Tous les personas	Tous les participants (organisateur compris) sont alertés de l'état de la partie. Ils reçoivent une notification ½ heure avant la tenue de la partie leur permettant de savoir si celle-ci est confirmée ou annulée (suite à sa suppression par l'organisateur, à un nombre insuffisant de participant ou l'indisponibilité du matériel).
<b>Organisation</b>	Création /Edition d'évènement	Claire PERRIER, Richard DEPERRAULT	Possibilité pour l'utilisateur d'organiser des parties en précisant la date, l'heure, le lieu, le terrain, le sport, le niveau de pratique et le matériel requis.
	Suppression d'évènement		Possibilité pour l'organisateur d'annuler l'évènement en le supprimant.
	Invitation à un évènement	Richard DEPERRAULT	Possibilité d'inviter un utilisateur non couvert par la notification d'organisation d'évènements.
	Gestion de terrain		Soumission / Suppression de terrains.

Tableau 7 : Analyse fonctionnelle

## 5. Guide de style de l'interaction

Les règles suivantes sont adoptées :

Action	Procéder
<b>Confirmation</b>	Pop-up avec les informations général
<b>Recherche: date, heure, sport, niveau, évènement</b>	Liste déroulante
<b>Recherche: ville, terrain</b>	Barre de recherche textuelle avec auto-complétion
<b>Invitation</b>	Pop-up de dialogue avec une barre de recherche pour les pseudos et une autre pour les mails accompagnés d'un bouton de validation
<b>Notification d'évènement</b>	Détail les informations sur la rencontre sportive concerner. Lorsque d'un clic, l'utilisateur est redirigé vers la page de l'évènement dans l'application,

Tableau 8 : Règles d'interactions

## 6. Guide ergonomique

Lors de cette étape, nous essayerons de mettre en harmonie les couleurs, les formes, et la typographie. Nous présentons dans cette partie le produit et la charte graphique que l'on a définie. Nous ne nous engageons pas à fournir à l'exactitude la totalité des propriétés ergonomiques présentées sur le produit final car nous nous réservons la possibilité de faire des modifications ultérieurement.

### 6.1. Gabarit

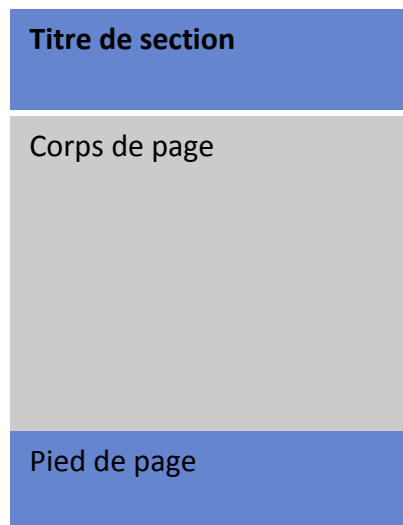


Figure 1 : Gabarit de base de l'application

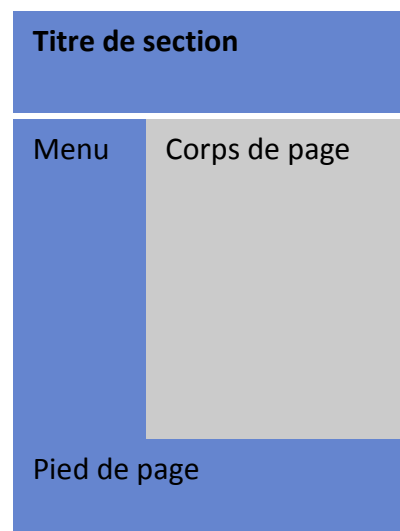


Figure 2 : Gabarit avec menu latéral

## 6.2. Charte graphique

### 6.2.1 Typographie

<b>Titres dans le menu</b>	Police : Helvetica Taille : 12 px Couleur : #FFFFFF Alignement : gauche Cadre : couleur #FFFFFF double ligne
<b>Texte menu</b>	Police : Helvetica Taille : 10 px Couleur : #FFFFFF Alignement : gauche
<b>Texte menu survolé</b>	Police : Helvetica Taille : 10 px Couleur : #000000 Alignement : gauche
<b>Texte menu sélectionné</b>	Police : Helvetica Taille : 10 px Couleur : #3399FF Alignement : gauche
<b>Texte corps de page</b>	Police : Helvetica Taille : 10 px Couleur : #3399FF Alignement : gauche
<b>Texte titre corps de page</b>	Police : Helvetica Taille : 12 px Couleur : #FFFFFF Alignement : centrer
<b>Texte pop-up</b>	Police : Helvetica Taille : 10 px Couleur : #3399FF Alignement : gauche
<b>Texte bouton</b>	Police : Helvetica Taille : 11 px Couleur : #FFFFFF Alignement : centrer
<b>Texte titre section</b>	Police : Helvetica Taille : 12 px Couleur : #FFFFFF Alignement : centrer

Tableau 9 : Typographie



### 6.2.2 Couleur

#000099	Couleur de fond du titre des sections (haut de page), du menu, pied de page et page de chargement.
#999999	Couleur des boutons lors d'un survol et d'un clic, boutons « non » des pop-ups.
#3399FF	Couleur des boutons et des boutons « oui » des pop-ups.
#E6E6E6	Couleur de fond de page, des pop-ups.

Tableau 10 : Couleurs

### 6.2.3 Structure de la page



Figure 3: Chargement de l'application

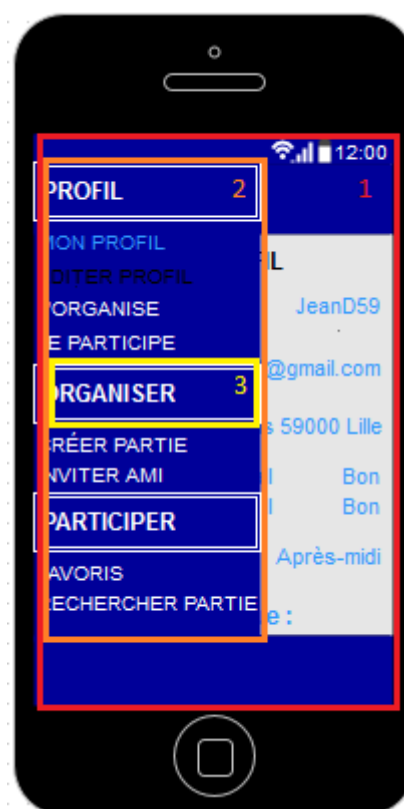


Figure 4 : Menu latéral de l'application



Figure 5 : Edition profil



Figure 6 : Pop-up confirmation

N°	Élément	Description
0	Logo	Page de chargement de l'application.
1	Corps de l'application	Le conteneur général de l'application.
2	Menu	Zone de menu latéral qui apparaît lors d'un clic sur les 3 lignes en haut à gauche.
3	Menu - Rubrique	Navigation de premier niveau – Indication du nom de la rubrique.
4	Zone de titre de la rubrique	Zone qui signale la section de l'application où l'on se situe. Sur la gauche se trouve le

		bouton d'accès au menu latéral.
5	Zone de contenu	Le contenu texte est toujours justifié à gauche.
6	Barre de pied de page	Aucun contenu spécifique n'est répertorié dans cette zone.
7	Bouton	Bouton type que l'on retrouve partout dans la zone de contenu de l'application. De couleur bleu, ils deviennent gris lors d'un clic.
8	Pop-up	Fenêtre de dialogue type de l'application, possédant un bouton de validation et d'annulation.
9	Bouton de validation et d'annulation	Le bouton d'annulation est le seul bouton gris par défaut.

**Tableau 11 : Structure de vue**

## 7. Scénarios d'usage

### 7.1. Inscription sur l'application

<b>Acteur</b>	Une personne se rend sur l'application
<b>Pré-condition</b>	Elle veut s'inscrire sur l'application
<b>Post-condition</b>	Participer à un évènement
<b>Scénario principal</b>	<p>Arrivée sur la page «Authentification», sélection de la page « Inscription », complétion de l'adresse mail et du mot de passe. Validation.</p> <p>L'application charge et amène le nouvel inscrit sur la page d'édition du profil.</p> <p>Complétion de l'édition du profil : Pseudo, Adresse, Sports pratiqués, Niveaux sport, Plages horaires, rayon géographique.</p> <p>Validation.</p> <p>Récapitulatif des informations du profil du membre.</p>
<b>Alternatif</b>	La personne est déjà inscrite

Tableau 12 : Inscription sur l'application

### 7.2. Authentification sur l'application

<b>Acteur</b>	Un membre se rend sur l'application
<b>Pré-condition</b>	Il veut s'identifier sur l'application
<b>Post-condition</b>	Participer à un évènement
<b>Scénario principal</b>	<p>Arrivée sur la page «Authentification», complétion de l'adresse mail et du mot de passe.</p> <p>Validation.</p> <p>Récapitulatif des informations du profil du membre.</p>
<b>Alternatif</b>	La personne n'est pas inscrite

Tableau 13 : Authentification sur l'application

### 7.3. Éditer profil

<b>Acteur</b>	Un membre se rend sur l'application
<b>Pré-condition</b>	Il veut éditer son profil sur l'application
<b>Post-condition</b>	Participer à un évènement
<b>Scénario principal</b>	Arrivée sur la page «Mon profil» après l'authentification. Élection du menu caché en haut à gauche de l'écran. Sélection de la rubrique « Editer profil ». Edition des informations du profil. Validation. Récapitulatif des informations du profil du membre.
<b>Alternatif</b>	Aucun

Tableau 14 : Edition d'un profil

### 7.4. Éditer un évènement

<b>Acteur</b>	Un membre se rend sur l'application
<b>Pré-condition</b>	Il veut éditer un évènement sportif sur l'application
<b>Post-condition</b>	Participer à un évènement
<b>Scénario principal</b>	<p>Arrivée sur la page «Mon profil» après l'authentification.</p> <p>Élection du menu caché en haut à gauche de l'écran.</p> <p>Sélection de la rubrique «Organiser».</p> <p>Liste des évènements déjà organisés pour les sports sélectionnés par le membre (indiqués sur le profil).</p> <p>Sélection d'un évènement.</p> <p>Édition de l'évènement : Choix de sport, Choix de lieu, Possession d'équipements, Invitation membre ...</p> <p>Bouton « Éditer » : Validation.</p> <p>Récapitulatif des informations de l'évènement.</p>
<b>Alternatif</b>	Créer un évènement

Tableau 15 : Edition d'un évènement

<b>Acteur</b>	Un membre se rend sur l'application
<b>Pré-condition</b>	Il veut éditer un évènement sportif sur l'application
<b>Post-condition</b>	Participer à un évènement
<b>Scénario principal</b>	<p>Arrivée sur la page «Mon profil» après l'authentification.</p> <p>Élection du menu caché en haut à gauche de l'écran.</p> <p>Sélection de la rubrique «J'Organise».</p> <p>Liste des évènements déjà organisés pour les sports sélectionnés par le membre (indiqués sur le profil).</p> <p>Sélection d'un évènement.</p> <p>Édition de l'évènement : Choix de sport, Choix de lieu, Possession d'équipements, Invitation membre ...</p> <p>Bouton « Éditer » : Validation impossible, bouton grisé, mauvaise édition de l'évènement.</p> <p>Retour à « Édition de l'évènement ».</p>
<b>Alternatif</b>	Créer un évènement

Tableau 16 : Edition d'un évènement

### 7.5. Supprimer un évènement

<b>Acteur</b>	Un membre se rend sur l'application
<b>Pré-condition</b>	Il veut supprimer un évènement sportif sur l'application
<b>Post-condition</b>	Participer à un évènement
<b>Scénario principal</b>	<p>Arrivée sur la page «Mon profil» après l'authentification.</p> <p>Élection du menu caché en haut à gauche de l'écran.</p> <p>Sélection de la rubrique «J'Organise».</p> <p>Liste des évènements déjà organisés pour les sports sélectionnés par le membre (indiqués sur le profil).</p> <p>Sélection d'un évènement.</p> <p>Bouton « supprimer ».</p> <p>Fenêtre de confirmation de la suppression de l'évènement.</p> <p>Bouton « Oui »</p> <p>Retour à «Liste des évènements »</p>
<b>Alternatif</b>	Créer un évènement

**Tableau 17 : Suppression d'un évènement**



## 7.6. Participer à un évènement

<b>Acteur</b>	Un membre se rend sur l'application
<b>Pré-condition</b>	Il veut participer à un évènement sportif sur l'application
<b>Post-condition</b>	Participer à un évènement
<b>Scénario principal</b>	<p>Arrivée sur la page «Mon profil» après l'authentification.</p> <p>Élection du menu caché en haut à gauche de l'écran.</p> <p>Sélection de la rubrique «Je Participe».</p> <p>Liste des évènements déjà organisés pour les sports sélectionnés par le membre (indiqués sur le profil).</p> <p>Sélection d'un évènement.</p> <p>Bouton «participer».</p> <p>Fenêtre de confirmation de la participation à l'évènement.</p> <p>Bouton « Oui »</p> <p>Récapitulatif de l'évènement.</p>
<b>Alternatif</b>	Créer un évènement

**Tableau 18 : Participation à un évènement**

### 7.7. Quitter un évènement

<b>Acteur</b>	Un membre se rend sur l'application
<b>Pré-condition</b>	Il veut quitter un évènement sportif sur l'application
<b>Post-condition</b>	Participer à un évènement
<b>Scénario principal</b>	<p>Arrivée sur la page «Mon profil» après l'authentification.</p> <p>Élection du menu caché en haut à gauche de l'écran.</p> <p>Sélection de la rubrique «Je Participe».</p> <p>Liste des évènements déjà organisés pour les sports sélectionnés par le membre (indiqués sur le profil).</p> <p>Sélection d'un évènement.</p> <p>Bouton «quitter».</p> <p>Fenêtre de confirmation de la participation à l'évènement.</p> <p>-Bouton « Oui » : Récapitulatif de l'évènement.</p> <p>-Bouton « Non » : Liste des évènements déjà organisés pour les sports sélectionnés par le membre (indiqués sur le profil).</p>
<b>Alternatif</b>	Créer un évènement

Tableau 19 : Suppression d'une participation à un évènement

### 7.8. Inviter un ami à un évènement

<b>Acteur</b>	Un membre se rend sur l'application
<b>Pré-condition</b>	Il veut inviter un ami à un évènement sportif sur l'application
<b>Post-condition</b>	Participer à un évènement
<b>Scénario principal</b>	<p>Arrivée sur la page «Mon profil» après l'authentification.</p> <p>Élection du menu caché en haut à gauche de l'écran.</p> <p>Sélection de la rubrique «J'Organise».</p> <p>Liste des évènements déjà organisés pour les sports sélectionnés par le membre (indiqués sur le profil).</p> <p>Sélection d'un évènement.</p> <p>Bouton «inviter un ami».</p> <p>Bouton « envoyer », pour envoyer l'invitation à l'ami par mail</p> <p>Récapitulatif de l'évènement.</p>
<b>Alternatif</b>	Créer un évènement

Tableau 20 : Invitation d'un ami à un évènement

### 7.9. Rechercher un évènement

<b>Acteur</b>	Un membre se rend sur l'application
<b>Pré-condition</b>	Il veut inviter un ami à un évènement sportif sur l'application
<b>Post-condition</b>	Participer à un évènement
<b>Scénario principal</b>	<p>Arrivée sur la page «Mon profil» après l'authentification.</p> <p>Élection du menu caché en haut à gauche de l'écran.</p> <p>Sélection de la rubrique «Rechercher un partie».</p> <p>Formulaire permettant de filtrer les évènements présents dans l'application.</p> <p>Bouton «Rechercher».</p> <p>Liste des évènements correspondant aux critères.</p> <p>Sélection d'un évènement.</p> <p>Bouton «participer»</p> <p>Récapitulatif de l'évènement.</p>
<b>Alternatif</b>	Créer un évènement

Tableau 21 : Recherche d'un évènement

## **8. Architecture générale**

### **8.1. Programme**

Cahier des charges : présent document.

### **8.2. Conception**

Études, esquisse du projet : choix du sujet du projet.

Études complémentaires : analyse de l'existant, choix des fonctionnalités, travail collaboratif.

Descriptif du projet : Personas, scénarios, guide ergonomique, analyse fonctionnelle.

### **8.3. Réalisation**

Répartition des tâches.

Arborescence du projet. Entrée en matière du code de l'application en elle-même.

Direction de la bonne retranscription du cahier des charges.

Assistance commune et collaborative entre les différents membres du projet.

### **8.4. Bilan**

Présentation orale de l'application, rendu écrit du cahier des charges et rendu de l'application.

## **9. Dimension commerciale**

### ***9.1. Analyse du marché dans son ensemble***

Le projet va s'inscrire sur le marché public des applications Android. Ces dernières années, le monde commercial des applications Android est en pleine croissance. De plus en plus de personnes de la population est détenteur d'un Smartphone Android et est donc un potentiel membre de l'application.

Il existe néanmoins quelques sites déjà présents concernant la création d'événement sportif participatif.

### ***9.2. Analyse de la demande***

La clientèle visée est l'ensemble des particuliers sportifs souhaitant pratiquer du sport. Dans un premier temps, l'application vise les étudiants du campus Cité scientifique Lille 1. Après, il est envisageable d'étendre l'application à une plus grande brochette de la population de l'Hexagone.

De plus en plus, la société incite ses membres à pratiquer du sport. On peut, par exemple, constater l'érection de plusieurs courses (dans tous leurs états), triathlon, parcours du combattant ... Un secteur dont on ne connaît pas encore les limites.

### ***9.3. Analyse de l'offre (concurrence directe et indirecte)***

Il existe sur internet quelques sites proposant un service similaire en certain point à notre application. Néanmoins, celles-ci ne sont pas encore parfaites et comprennent des points non négligeables d'amélioration.

Sites déjà présents dans le marché Francophone: [www.rencontresportive.com](http://www.rencontresportive.com), <http://meetnsport.com/>

Application déjà présente : Application créées quelques années auparavant dans le cadre du projet Platine.

Les leaders de ce marché ne sont pas encore démarqué et reconnaissable dans le marché Français. On constate plus un leader Anglophone.

La différence non négligeable de notre projet réside dans l'alerte des participants, mais aussi dans la localité de celle-ci. En effet, la grande majorité des rencontres sportives créées via une application web se déroulent à Paris. Le marché dans sa totalité n'est donc pas couvert.

#### ***9.4. Analyse de l'environnement***

Les évolutions technologiques se trouveraient dans le recensement des terrains. Les éléments qui peuvent influencer votre marché seraient des catastrophes naturelles, épidémie.

## 10. Etude comparative

Nos concurrents ?	Leurs points forts et leurs points faibles ?	Leurs objectifs ?	Leur stratégie pour atteindre leur position d'aujourd'hui ?
Rencontresportive.com	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Grande communauté de membres actifs</li> <li>-Le site existe depuis 2002</li> <li>-Propose un portail de petites annonces pour vendre du matériel sportif</li> <li>-Localisé principalement au Québec</li> <li>-Les annonces sont de simples messages rédigés manuellement.</li> <li>-Pas d'application mobile</li> </ul>	Organiser des rencontres sportives en plein air pour sportifs confirmés. Créer des liens d'amitié et d'amour entre sportifs.	Le site s'oriente plus comme un site de rencontre amicale et amoureuse tels que meetic.com ou adopteunmec.com.
Sporttroops.com	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Bonne ergonomie du site</li> <li>-Les infrastructures sportives y sont répertoriées</li> <li>-Les évènements ne sont pas très actifs et trop dispersés (peu de participants, tournoi au Vietnam trop confidentiel)</li> </ul>	Devenir une référence mondiale dans le domaine des réseaux sociaux sportifs.	<p>Sporttroops mise beaucoup sur l'effet communautaire qui s'illustre notamment sur la création d'une page Facebook dédié.</p> <p>De plus ils organisent des évènements avec des partenaires comme Décathlon pour attirer un public</p>



	<ul style="list-style-type: none"><li>-Localisé principalement en région parisienne</li><li>-Application Android lancée en Octobre 2014</li></ul>		large.
--	---	--	--------

Tableau 22 : Concurrents

## 11. Bibliographie

[www.rencontresportive.com](http://www.rencontresportive.com)

[Sporttroops.com](http://Sporttroops.com)

<http://meetnsport.com>