

APPEL À PROJET: Passionfoot.fr

1 / Rappel du cahier des charges

Points principaux

Le cahier des charges pour ce projet vise à développer une plateforme digitale dédiée à la Ligue 2 de football, comprenant un site web et une application mobile.

L'accent est mis sur l'optimisation pour les appareils mobiles, offrant aux utilisateurs un accès rapide et intuitif aux informations de la Ligue 2.

Le projet priorise une expérience utilisateur fluide sur tous les supports, en particulier mobiles, avec une navigation simple et un design attrayant.

Un système de notifications push est requis pour tenir les utilisateurs informés des actualités et événements importants.

Sur le plan technique, l'architecture doit être robuste pour gérer les pics de trafic, notamment lors des matchs ou des annonces importantes.

La gestion de contenu nécessite une solution efficace, bien qu'il s'agisse d'un CMS, il faudra proposer un système de gestion de contenu efficace ou une alternative capable de stocker et conserver l'historique de tous les contenus.

Le cahier des charges souligne l'importance de la rapidité d'accès aux informations et de la performance globale de la plateforme. Des suggestions d'amélioration sont évoquées, comme l'optimisation du référencement et l'intégration avec les réseaux sociaux, sans pour autant être spécifiées comme des exigences fermes.

Points à détaillés

L'intégration d'un module de référencement avancé pourrait améliorer la visibilité du site et optimiser l'indexation de ses contenus par les moteurs de recherche.

De plus, l'ajout d'outils de publication automatique sur les réseaux sociaux permettrait de partager les publications facilement, ce qui pourrait accroître l'engagement et la portée des contenus diffusés.

2 / Présentation de l'Équipe Projet Mobilisée

Le chef de projet

Naïm HAMZA-ZERIGAT : En tant que Chef de Projet, je suis responsable de la coordination de l'ensemble des activités liées au projet. Cela inclut la gestion des délais, des ressources et la communication avec le client. Le projet sera géré selon une approche agile, ce qui me permettra de transformer efficacement les besoins exprimés en actions concrètes. Les détails sur la méthodologie agile utilisée pour ce projet seront détaillés plus bas. Les développeurs web

Les développeur web

Hervé NICOLAS & Paul SORA : Ces deux développeurs web viennent renforcer notre équipe. Hervé est un expert en hébergement, ce qui est crucial pour optimiser le site et garantir sa stabilité, tandis Paul est un développeur fullstack qui maîtrise le côté serveur comme le côté client. Ensemble, ils se concentreront sur l'amélioration du site web et l'intégration des notifications push. Leur expertise en développement et leur connaissance des infrastructures assureront une expérience utilisateur fluide et rapide.

Les développeurs d'application mobile

Kévin GIGOT & Samuel DAVI : Deux **développeurs mobiles** font partie de notre équipe et seront responsables de la création de l'application. Grâce à leur vaste expérience dans le développement d'applications et leur maîtrise des principes d'UX/UI, ils garantiront que l'application soit non seulement fonctionnelle, mais aussi agréable à utiliser. De plus, leur connaissance des dernières tendances et outils en matière de développement leur permettra d'intégrer des fonctionnalités innovantes et performantes.

UX/UI Designer

Alice BERNARD : Notre alternante en **UX/UI**, c'est elle qui aura le rôle designer est de créer une expérience utilisateur fluide et agréable, tout en veillant à ce que l'interface soit cohérente, plaisante et fonctionnellement efficace.

3 / Les méthodes et technologies

Développement du site web

Au lieu de WordPress, nous opterons pour une solution plus flexible et évolutive. Une architecture basée sur un framework moderne nommé **React**, principalement pour donner une vue interactive à l'utilisateur notamment lorsqu'il consultera les actualités/scores des matchs, le mercato, les infos sur son équipe, et toutes les autres fonctionnalités. C'est l'atout principal d'un langage comme React qui va permettre à l'utilisateur d'avoir un grand nombre d'interactions possible sur l'interface côté client.

Cette technologie sera couplée à un backend **Node.js** pour avoir un environnement backend avec Javascript qui est maîtrisé par notre développeur avec **NestJS** pour pouvoir gérer la connexion avec la base de données ainsi que les routes/contrôleurs de l'API. Cette approche offre :

- Une meilleure **scalabilité** pour gérer la croissance de l'audience.
- Une meilleure **facilité** de connexion entre le backend et le frontend avec React.
- Des **performances** supérieures, cruciales pour une expérience utilisateur optimale.
- Une **flexibilité** accrue pour le développement de fonctionnalités personnalisées.

Développement de l'application mobile

Pour le développement de notre application mobile, nous avons choisi d'utiliser **Xamarin**. Ce langage nous offrent plusieurs avantages :

- Xamarin offrent les meilleures **performances**, similaires à celles des applications natives, garantissant une expérience utilisateur fluide.
- Créer **une seule** application qui fonctionne à la fois sur iOS et Android, ce qui réduit les coûts et le temps de développement.
- Enfin, Xamarin permet d'exploiter facilement les fonctionnalités spécifiques des appareils, comme les notifications push et la géolocalisation, pour enrichir l'expérience utilisateur.

Gestion de contenu

Pour gérer le contenu, nous utiliserons le CMS headless qui est **Sanity**.

Une migration des données de Wordpress de l'ancienne application sera faite afin de conserver l'historique pour le référencement. Cette solution permettra :

- Une séparation claire entre le contenu et la présentation.
- Une **API robuste** pour alimenter à la fois le site web et l'application mobile.

Gestion de projet

La gestion du projet se fera avec **Redmine**, un outil de gestion de projet open-source qui permet de suivre les tâches, les délais et les ressources de manière efficace.

Redmine offre une interface conviviale pour la planification et le suivi des activités, facilitant ainsi la coordination entre les membres de l'équipe.

Base de données

Pour ce projet, nous utiliserons **PostgreSQL** comme système de gestion de base de données relationnelle.

PostgreSQL est reconnu pour sa robustesse, sa fiabilité et ses performances élevées, ce qui en fait un choix idéal pour les applications web et mobiles exigeantes. Voici trois avantages de PostgreSQL :

- Il gère efficacement de grandes quantités de données et de requêtes simultanées, ce qui est essentiel lors des pics d'affluence pendant les événements de la Ligue 2.
- Ses fonctionnalités avancées de gestion des données temporelles et de versioning facilitent la conservation de l'historique des contenus.
- PostgreSQL excelle dans le traitement des requêtes complexes, permettant un accès rapide aux informations de la Ligue 2 et garantissant une expérience utilisateur fluide.

Hébergement

Pour l'hébergement, nous avons choisi **OVHcloud**, un fournisseur de services cloud français connu pour la qualité, la performance et la fiabilité de son infrastructure. Cette alliance stratégique permettra à notre site d'être hébergé sur un environnement robuste capable de supporter les pics de trafic de la Ligue 2.

Deuxième point fort, le fournisseur nous permet d'envisager un déploiement rapidement et facilement en capitalisant sur des serveurs à la pointe de la technologie, de niveau entreprise et de nous garantir l'opportunité d'être si proche des équipes techniques du fournisseur.

Environnement de développement

Nous utiliserons Visual Studio Code comme environnement de développement, car il est à la fois gratuit et très performant. Cet éditeur de code est apprécié par nos développeurs pour sa flexibilité et ses nombreuses extensions, qui facilitent le travail sur divers aspects

Gestion du versionnage

Nous utiliserons **GitLab** qui est installé au réseau interne de nos locaux, comme outil de versionnage. Il offre un suivi des modifications pour gérer l'historique du code et facilite la collaboration entre développeurs grâce à ses fonctionnalités de gestion des branches. L'avantage de GitLab est qu'il va permettre aux développeurs de pouvoir commenter leur revue de code directement sur la plateforme lorsque l'un d'entre eux voudra y pousser ses modifications.

Outil de design

Figma sera notre outil de design pour ce projet. Il permet à notre équipe de créer et d'itérer rapidement sur les maquettes. Il facilite aussi la collaboration en temps réel, ce qui permet aux développeurs d'accéder facilement aux designs et d'assurer une intégration fidèle des éléments visuels dans l'application et le site web.

Méthodologie de travail

Pour ce projet, nous adopterons la méthodologie **Agile**, plus précisément le framework **Scrum**. Cette approche est particulièrement adaptée à notre cas, car elle permet une grande flexibilité

et une adaptation rapide aux changements, ce qui est crucial dans le développement d'une plateforme digitale pour la Ligue 2 où les besoins peuvent évoluer rapidement.

Trois avantages et pratiques clés que nous mettrons en place sont :

1. **Product Backlog** : Créer un Backlog de Produit avec toutes les fonctionnalités et tâches à réaliser. Il précisera les éléments en fonction de la valeur ajoutée pour le projet et en fonction du besoin du client.
2. **Sprints de deux semaines** : Ces cycles courts nous permettront de livrer régulièrement des fonctionnalités opérationnelles et de recueillir rapidement les retours du client. Cela nous aidera à ajuster le développement en fonction des priorités émergentes de la Ligue 2. A la fin du sprint se déroule une période où l'on revoit les besoins ainsi que les tâches à réaliser dans le Product Backlog et/ou dans le Redmine du projet.
3. **Réunions quotidiennes** : Ces brèves rencontres quotidiennes de l'équipe favoriseront une communication constante, permettant d'identifier rapidement les obstacles et d'assurer une progression continue du projet. Cela sera particulièrement utile pour coordonner le développement du site web et de l'application mobile en parallèle.

4 / Planification du projet

Présentation

Comme dit précédemment, le projet sera déconstruit en plusieurs sprints. Sur ce diagramme de Gantt nous les découvrons dans leur ordre chronologique.

Le schéma est avant tout une estimation du projet, mais en fonction du déroulé de celui-ci et des attentes, nous viendrons réajuster les sprints et mobiliser notre équipe pour assurer les meilleurs résultats.

Le Redmine du projet permettra au client d'avoir la main sur chacun des sprints en ajoutant des tâches ou en commentaire afin de définir les priorités ou des choses à revoir.

Pour suivre l'avancée du projet et pour que le client puisse tester ce qui est fait, nous mettrons en place une pré-prod une fois que le back et le front auront avancé et que le projet sera testable.

Les sprints



Lien : <https://naimhamzazerigats-team.monday.com/boards/1680264021/>

Sprint 1

▼ Sprint 1 : Initialisation et planification						
<input type="checkbox"/>	Tâche		Admin	Statut ⓘ	Date ⓘ	Échéancier ⓘ
<input type="checkbox"/>	Analyse détaillée du cahier de...	+	👤	Pas commencé	○ 2 déc.	2 déc.
<input type="checkbox"/>	Création du Product Backlog i...	+	👤	Pas commencé	○ 3 déc.	3 déc.
<input type="checkbox"/>	Définition de l'architecture te...	+	👤	Pas commencé	○ 4 déc.	4 déc.
<input type="checkbox"/>	Création des wireframes	+	👤	Pas commencé	○ 5 déc.	5 déc.
<input type="checkbox"/>	Mise en place de l'environnem...	+	👤	Pas commencé	○ 6 déc.	6 déc.
<input type="checkbox"/>	+ Ajouter tâche					
					2 - 6 déc.	2 - 6 déc.

Le premier sprint portera sur l'analyse et la mise en place des différents points fondamentaux du projet.

Une analyse approfondie du cahier des charges sera faite afin de s'assurer que toutes les exigences des parties prenantes sont bien comprises, de clarifier les priorités, d'identifier les risques potentiels et de définir des critères de succès clairs pour le projet.

Lors de ce sprint nous créerons les premières wireframes, sur lesquels nous discuterons avec le client afin de pouvoir réaliser les maquettes pour le site web et l'application.

Le product backlog sera fait afin de prioriser et de gérer efficacement les fonctionnalités et les exigences du produit. Nous pourrons cibler précisément les tâches à introduire dans le Redmine et avoir une meilleur vue d'ensemble sur les besoins utilisateurs et les objectifs du projet.

Nos développeurs définissent l'architecture du projet et commenceront à mettre en place l'environnement de développement sur notre réseau interne et sur GitLab.

Sprint 2

▼ Sprint 2 : Conception UX/UI - Partie 1						
<input type="checkbox"/>	Tâche		Admin	Statut ⓘ	Date ⓘ	Échéancier ⓘ
<input type="checkbox"/>	Finalisation de la recherche ut...	+		Pas commencé	○ 9 déc.	9 - 11 déc.
<input checked="" type="checkbox"/>	Finalisation des wireframes	+		Pas commencé	○ 12 déc.	12 déc.
<input type="checkbox"/>	Début de la création des maq...	+		Pas commencé	○ 13 déc.	13 déc.
<input type="checkbox"/>	+ Ajouter tâche					
					9 - 13 déc.	9 - 13 déc.

Ce sprint se concentre sur l'expérience utilisateur, un aspect crucial pour PassionFoot.fr.

La finalisation de la recherche utilisateur permet de mieux comprendre les attentes des fans de la Ligue 2.

Les wireframes sont affinés par notre alternante en UX/UI et les premières maquettes sont créées, en mettant l'accent sur une navigation intuitive et une présentation claire des informations sur les matchs et les équipes.

Ce sprint sera divisé en deux parties puisque Alice, qui sera responsable de ces tâches, n'est là

qu'une semaine et ne sera donc disponible qu'à partir de son retour. De plus, cela permettra de lui laisser assez de temps pour affiner son travail car elle est encore en apprentissage.

Sprint 3

✓ Sprint 3 : Développement backend initial						
<input type="checkbox"/>	Tâche		Admin	Statut ⓘ	Date ⓘ	Échéancier ⓘ
<input type="checkbox"/>	Configuration initiale de la ba...	⊕	👤	Pas commencé	○ 16 déc.	16 déc.
<input type="checkbox"/>	Création de l'API pour le site ...	⊕	👤	Pas commencé	○ 17 déc.	17 - 18 déc.
<input type="checkbox"/>	Mise en place du CMS (Sanity)	⊕	👤	Pas commencé	○ 18 déc.	19 - 20 déc.
<input type="checkbox"/>	Préparation des données a tra...	⊕	👤	Pas commencé	○ 19 déc.	20 déc.
<input type="checkbox"/>	+ Ajouter tâche					
					16 - 19 déc.	16 - 20 déc.

Le backend est la colonne vertébrale du projet.

Lors de ce sprint Paul, notre développeur fullstack, commencera à mettre en place le backend du projet. Nous avons positionné ce sprint ici car le backend est fondamental pour que le front commence à être mis en place.

La configuration de PostgreSQL et la mise en place de Sanity CMS jettent les bases d'une gestion efficace des données.

La création de l'API est essentielle pour alimenter à la fois le site web et l'application mobile, assurant une expérience cohérente sur toutes les plateformes.

Lors de ce sprint Hervé, notre développeur réseau mettra en place la pré-prod pour pouvoir donner un accès au client sur le projet afin de tester directement les avancées.

Ceci marque le début du développement visible pour le client.

L'intégration du design et le développement des fonctionnalités de base du site web et de l'application mobile par nos développeurs Paul, Kevin et

Sprint 4

✓ Sprint 4 : Développement frontend (web) initial						
<input type="checkbox"/>	Tâche		Admin	Statut ⓘ	Date ⓘ	Échéancier ⓘ
<input type="checkbox"/>	Mise en place d'une pré-prod ...	+		Pas commencé	○ 23 déc.	23 déc.
<input type="checkbox"/>	Mise en place de la configurat...	+		Pas commencé	○ 24 déc.	24 déc.
<input type="checkbox"/>	Intégration du début de desig...	+		Pas commencé	○ 25 déc.	25 déc.
<input type="checkbox"/>	Développement des fonction...	+		Pas commencé	○ 26 déc.	26 déc.
<input type="checkbox"/>	Optimisation pour les appareil...	+		Pas commencé	○ 27 déc.	27 déc.
<input type="checkbox"/>	+ Ajouter tâche					
					23 - 27 déc.	23 - 27 déc.

Samuel commencent à donner vie au projet. Il seront responsables de l'intégration de la maquette et des animations.

L'accent est mis sur l'optimisation mobile, conformément aux exigences du client pour PassionFoot.fr.

Sprint 5

✓ Sprint 5 : Conception UX/UI - Partie 2						
<input type="checkbox"/>	Tâche		Admin	Statut ⓘ	Date ⓘ	Échéancier ⓘ
<input type="checkbox"/>	Finalisation des maquettes po...	+		Pas commencé	○ 30 déc.	30 déc.
<input type="checkbox"/>	Création des maquettes pour ...	+		Pas commencé	○ 31 déc.	déc. 31, '24 - j...
<input type="checkbox"/>	Création de prototypes intera...	+		Pas commencé	○ 2 janv., 20...	janv. 2, '25
<input type="checkbox"/>	Validation du design avec le cl...	+		Pas commencé	○ 3 janv., 20...	janv. 3, '25
<input type="checkbox"/>	+ Ajouter tâche					
					déc. 30, '24 - j...	déc. 30, '24 - j...

Ce sprint marque le retour de notre alternante, qui finira les maquettes tout en validant le design. Ce sprint pourra être étalé sur la semaine d'après si nécessaire car elle sera toujours en entreprise et pourra retoucher différents points si nécessaire.

La finalisation des maquettes pour le site web et de celles pour l'application mobile sont cruciales pour assurer une cohérence visuelle sur toutes les plateformes.

Les prototypes interactifs permettent au client de visualiser concrètement l'expérience utilisateur de PassionFoot.fr avant le développement complet.

(Ce sprint et celui d'avant seront peut-être reconsidéré au vu de la période des fêtes et du jour de l'an)




Sprint 6

▼ Sprint 6 : Finalisations du site web						
<input type="checkbox"/>	Tâche		Admin	Statut ⓘ	Date ⓘ	Échéancier ⓘ
<input type="checkbox"/>	Finalisations du developpeme...	+		Pas commencé	6 janv., 20...	janv. 6, '25
<input type="checkbox"/>	Début de l'intégration de l'app...	+		Pas commencé	7 janv., 20...	janv. 7, '25
<input type="checkbox"/>	Finalisations des fonctionnalit...	+		Pas commencé	8 janv., 20...	janv. 8, '25 - j...
<input type="checkbox"/>	Présentation du site avec le cl...	+		Pas commencé	10 janv., 2...	janv. 10, '25
<input type="checkbox"/>	+ Ajouter tâche					
					janv. 6, '25 - ja...	janv. 6, '25 - ja...

Ce sprint est dédié à la finalisation du site web par Paul, intégrant toutes les fonctionnalités requises pour PassionFoot.fr.

Le début de l'intégration de l'application mobile par Samuel et Kévin assure une progression parallèle sur tous les fronts du projet

Sprint 7







▼ Sprint 7 : L'application mobile						
<input type="checkbox"/>	Tâche		Admin	Statut ⓘ	Date ⓘ	Échéancier ⓘ
<input type="checkbox"/>	Avancé et finalisations de l'int...	+		Pas commencé	<input type="radio"/> 13 janv., 20...	janv. 13, '25 - j...
<input type="checkbox"/>	Support du backend pour régl...	+		Pas commencé	<input type="radio"/> 15 janv., 20...	janv. 15, '25 - j...
<input type="checkbox"/>	Tests finaux avec le client	+		Pas commencé	<input type="radio"/> 17 janv., 20...	janv. 17, '25
<input type="checkbox"/>	+ Ajouter tâche					
					janv. 13, '25 - j...	janv. 13, '25 - j...

L'accent est mis sur la finalisation de l'application mobile, un élément clé pour atteindre les fans de la Ligue 2 sur leurs appareils préférés.

L'application sera très similaire au site web ce qui permettra aux développeurs de suivre leur avancé et de se compléter.

Les tests avec le client ainsi que la démo, assurent que l'application répond aux attentes en termes de fonctionnalités et d'expérience utilisateur.

Sprint 8

▼ Sprint 8 : Déploiement - 1						
<input type="checkbox"/>	Tâche		Admin	Statut ⓘ	Date ⓘ	Échéancier ⓘ
<input type="checkbox"/>	Configuration des serveurs	+		Pas commencé	<input type="radio"/> 20 janv., 2...	janv. 20, '25
<input type="checkbox"/>	Mise en place des mesures de...	+		Pas commencé	<input type="radio"/> 21 janv., 20...	janv. 21, '25
<input type="checkbox"/>	Tests de charge pour vérifier l...	+		Pas commencé	<input type="radio"/> 22 janv., 2...	janv. 21, '25
<input type="checkbox"/>	Optimisation des performanc...	+		Pas commencé	<input type="radio"/> 23 janv., 2...	janv. 22, '25
<input type="checkbox"/>	Mise en place du système de ...	+		Pas commencé	<input type="radio"/> 24 janv., 2...	janv. 23, '25
<input type="checkbox"/>	Vérification et mise à jour du ...	+		Pas commencé	<input type="radio"/> 24 janv., 2...	janv. 24, '25
<input type="checkbox"/>	+ Ajouter tâche					
					janv. 20, '25 - ...	janv. 20, '25 - ...

Ce sprint prépare le terrain pour le lancement. Hervé, notre développeur réseau assurera ces différentes tâches.

La configuration des serveurs et les tests de charge sont cruciaux pour assurer que PassionFoot.fr peut gérer les pics de trafic lors des matchs importants.

L'optimisation des performances et la mise en place du système de cache contribuent à une expérience utilisateur fluide.

Sprint 9

▼ Sprint 9 : Déploiement - 2						
<input type="checkbox"/>	Tâche		Admin	Statut ⓘ	Date ⓘ	Échéancier ⓘ
<input type="checkbox"/>	Migration de la base de donn...	+		Pas commencé	○ 27 janv., 2...	janv. 27, '25
<input type="checkbox"/>	Mise en ligne du site	+		Pas commencé	○ 28 janv., 2...	janv. 28, '25
<input type="checkbox"/>	Publication de l'application m...	+		Pas commencé	○ 29 janv., 2...	janv. 29, '25
<input type="checkbox"/>	Soumission aux stores (App S...	+		Pas commencé	○ 30 janv., 2...	janv. 30, '25 - ...
<input type="checkbox"/>	+ Ajouter tâche					
					janv. 27, '25 - j...	janv. 27, '25 - j...

Le sprint final voit le lancement officiel de PassionFoot.fr.

La migration de la base de données et la mise en ligne du site marquent l'aboutissement du projet web.

La publication de l'application mobile sur les stores élargit la portée de PassionFoot.fr, permettant aux fans d'accéder aux informations de la Ligue 2 où qu'ils soient.

Total

Nous avons donc une estimation du projet de minimum **2 mois**, qui pourra varier légèrement en fonction des besoins et des problèmes rencontrés par notre équipe.

A la suite du dernier sprint et donc du déploiement, nous passerons donc en temps de

maintenance (TMA) qui sera réservé uniquement à la résolution d'éventuels bugs ou nouvelle fonctionnalités qui pourront être mis en place.

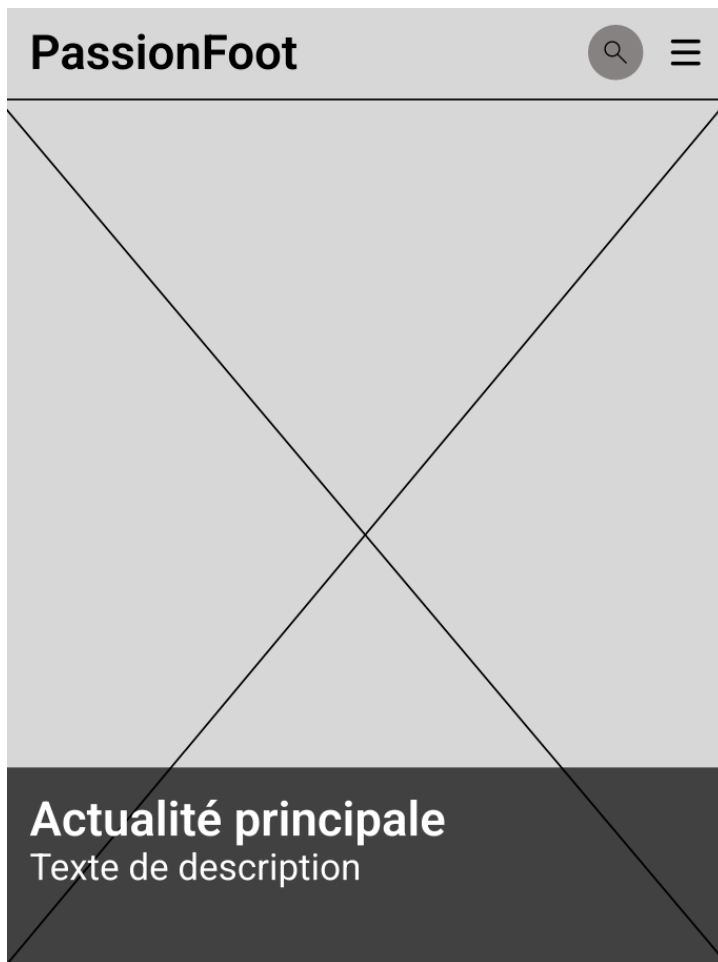
5 / Maintenance

Le site PassionFoot.fr reposant sur une base digitale qu'il faut entretenir, son entretien fait partie intégrante de la stratégie d'exploitation pour qu'il soit performant.

En effet, l'entretien régulier d'un site et d'une application aide à éliminer les bugs plus rapidement, modifier l'infrastructure face à l'évolution technologique, ainsi qu'assurer la sécurité de toutes les données des utilisateurs.

Pour les passionnés de football, une plateforme qui ne faillit pas et qui est sans cesse renouvelée, cela signifie professionnalisme. Cet entretien permettra également de mettre en place des améliorations, des modifications et de nouvelles fonctions tout en prenant soin de maintenir la performance et la sécurité de l'interface utilisateur tout en surpassant la popularité de PassionFoot.fr sur d'autres plateformes de sport.

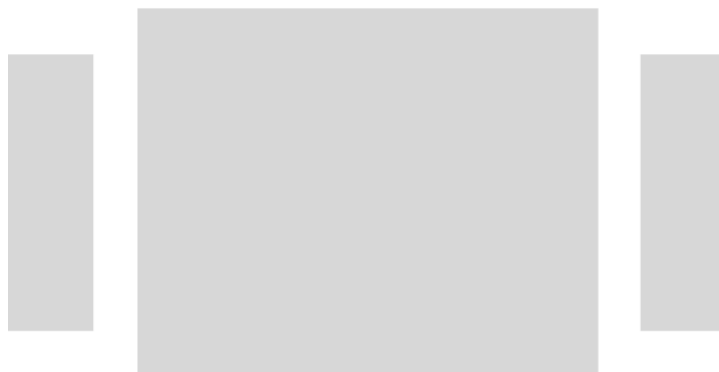
6 / Wireframes



Vos actualités par catégorie

Filtrer 

[voir tout](#)




Score en direct

VS

45 min

1 : 0

 NAIM '25

EN DIRECT

La ligue 2 en video



Photos de la semaine



Une experience sans pub

S'abonner

7 / Budget prévisionnel

Notre équipe

- Naïm : 45 jours x 300€ = 13 500€
- Hervé : 40 jours x 250€ = 10 000€
- Paul : 40 jours x 250€ = 10 000€
- Kévin : 35 jours x 250€ = 8 750€
- Samuel : 35 jours x 250€ = 8 750€
- Alice : 20 jours x 100€ = 2 000€

Total Équipe : 53 000€

Outils et Licences

- Licences Xamarin : 1 500€
- Licence Sanity CMS : 1 000€ (abonnement annuel)
- Autres outils magiques : 1 000€

Total Outils : 3 500€

Infrastructure

- Hébergement et serveurs : 2 000€
- Nom de domaine : 50€

Total Infrastructure : 2 050€

Maintenance et Imprévus

- Maintenance : 5 855€
- Provision pour imprévus (5%) : 2 927,50€

Total Marge et Imprévus : 8 782,50€

Total Général

Coût total du projet (Site web & application mobile) : 67 332,50€

Ce budget reflète notre engagement à créer une plateforme exceptionnelle pour les fans de la Ligue 2, tout en restant raisonnable.

Chaque membre de l'équipe apporte sa passion et son expertise pour faire de PassionFoot.fr une réussite. Nous avons ajusté les tarifs pour offrir le meilleur rapport qualité-prix, sans compromettre la qualité du projet. Avec cette équipe et ce budget optimisé, nous sommes prêts à créer une expérience inoubliable pour les amateurs de football !

7 / Notes reflexives

Compréhension des besoins	8/10	L'équipe a bien saisi les principaux points du cahier des charges, notamment l'accent mis sur l'optimisation mobile et l'expérience utilisateur fluide. Il y a peut-être eu quelques détails mineurs qui n'ont pas été pleinement adressés
Solution proposé	9/10	La solution technique proposée est très solide, avec l'utilisation de React pour le frontend et Node.js pour le backend, offrant flexibilité et performance. Le choix de Xamarin pour l'application mobile et Sanity comme CMS headless sont également des décisions judicieuses, nos développeurs étant déjà expérimenté dessus.
Travail de l'équipe	8/10	L'équipe semble bien structurée avec des rôles clairement définis. Cependant, la note suggère qu'il y a des axes d'amélioration au niveau de la coordination ou de la communication qui ont légèrement impacté l'efficacité globale.
Technologies	10/10	Le choix des technologies est excellent, couvrant tous les aspects du projet avec des solutions modernes et performantes. L'utilisation de React, Node.js, Xamarin, PostgreSQL et Sanity démontre une compréhension approfondie des besoins techniques du projet
Planning prévisionnel	9/10	Le planning est bien détaillé avec une approche agile utilisant des sprints. La division

		<p>du travail semble logique et bien pensée. La note élevée suggère que le projet a été livré dans les temps ou avec seulement des retards mineurs</p>
Wireframes	6/10	<p>Cette note plus basse indique que les wireframes initiaux n'étaient pas aussi détaillés ou précis que souhaité, nécessitant peut-être des révisions importantes par notre UX/UI Designer au cours du projet</p>
Budget	8/10	<p>La gestion du budget semble avoir été efficace, avec une bonne allocation des ressources. Les périodes de sprints se sont bien passés et les timings ont été respectés. Notre aptitude à travailler de cette manière sur tous nos projets peut certainement expliquer cette note.</p>