

Numérisation du Pass Jeune



Table des matières

1. Contexte	3
2. Résumé exécutif	3
3. Enoncé du problème	7
4. Solutions proposées	7
5. Organisation	8
6. Planning	8

1. Contexte

Le contexte dans lequel se déroule ce projet est à destination de l'espace jeune, un lieu dédié aux jeunes de la ville et offrant des activités, des ateliers et des événements pour leur permettre de s'épanouir et de découvrir de nouvelles passions. Nous avons été approchés par Lagdar une personne travaillant à la Mairie pour l'Espace Jeunes. Il nous a parlé de moderniser le Pass jeunes via une application mobile.

2. Résumé exécutif

A Propos de nous

Nous sommes une équipe composée de 10 Membres

Notre équipe de jeunes dynamique et compétente est composée de professionnels passionnés par leur travail. Nous sommes tous engagés à offrir des services de qualité supérieure pour répondre aux besoins de nos clients.

Nous avons un solide bagage académique et une expérience professionnelle variée, ce qui nous permet de gérer des projets de façon efficace et professionnelle. Nous sommes également ouverts à de nouvelles idées et sommes toujours prêts à apprendre et à mettre en pratique de nouvelles techniques pour améliorer nos performances.

En tant qu'équipe, nous mettons un point d'honneur à travailler en collaboration et à échanger nos idées pour trouver les meilleures solutions pour nos clients. Nous sommes également soucieux de l'environnement et nous nous efforçons de limiter notre empreinte carbone lors de nos projets.

Notre équipe est composée de professionnels expérimentés et motivés, prêts à relever les défis et à travailler dur pour atteindre les objectifs fixés.

Pour ce projet nous sommes composés de 10 Membres :



Bryan Jeannot

Bryan Jeannot

Compétences : C++, Java et Python, Figma, JavaFx, R, montage vidéo, adobe et figma

Expérience Professionnelle :

1 An d'alternance chez la Fédération des Aveugles et Amblyopes de France Val de Loire

Actuellement : Alternance à Banque Populaire Caisse d'Epargne Solutions Informatique (BPCE SI)

Nicolas Besnard**Compétences :**

HTML / CSS / JS / PHP / mySQL, Framework Symfony, Adobe PhotoShop, la création de maquettes sur Figma et Adobe XD ainsi que la création de visuel sur Canva.

Expériences professionnelles :

Un stage à l'Association des Maraîchers de Bourges et un apprentissage chez Actiprint portant sur la création de site internet.

Actuellement :

Alternant au sein du Secrétariat Général du Ministère de l'Intérieur (SGAMI OUEST).

**Nicolas Besnard****Lucas Sarazin****Lucas Sarazin****Compétences :**

HTML, CSS, JS, PHP, Base de données SQL

Expériences professionnelles :**Actuellement :**

Alternant en tant que développeur dans l'entreprise COGEP il réalise des projets de site web pour l'intranet de l'entreprise.

Edwin Roye

Compétences : HTML/CSS, JavaScript, PHP/MySQL, React, Java, C#/Unity

Expériences professionnelles : Stages et alternance à la Ligue de l'Enseignement de Bourges en tant que Développeur Web

Actuellement : Alternant chez R&D Conception DevPoint, développement d'applications sous la PowerPlatform

**Edwin Roye**



Enzo Pereira

Enzo Pereira

Compétences :

PHP, Python, C/C++, HTML/CSS, JavaScript et BDD

Expérience professionnelle :

Stage de 6 semaines au Centre Hospitalier de Vierzon en tant que technicien informatique.

Actuellement :

En alternance dans l'entreprise Cactus à Bourges avec pour projet le déploiement d'une application en WebAssembly. .

Nicolas Da Costa

Compétences:

HTML/CSS/JS/PHP/mysql/C++

Expérience professionnelle:

Il a effectué un stage à l'école militaire de Bourges

Actuellement:

Il travaille en alternance chez MBDA.



Nicolas Da Costa



**Jean-Baptiste
Cherrier**

Jean-Baptiste Cherrier

Compétences:

HTML/CSS/JS/PHP/mysql/C++

Expérience professionnelle:

Actuellement:

Il travaille en alternance chez Boreal Business

Leonardo Rebelo Neto

Compétences:

- HTML/CSS/PHP/JS/C/C++/ Base de données/Virtualisation

Expérience:

- Stage 3 semaines, Service informatique de la mairie de Vierzon, Déploiement de postes/maintenance informatique.
- Stage 3 semaines, Point Information Jeunesse Vierzon, Administration réseau/modification de script.

Actuellement:

Alternance maintenant, Sodilec Brinon-sur-Sauldre, Développement sous windev/Déploiement de programmes en entreprise.



**Leonardo Rebelo
Neto**



Gérémi Zanin

Gérémi Zanin

Compétences : Laravel, Html, CSS, JS, PHP

Expérience professionnelle :

- Stage de 6 mois chez Lefort-Software
- Contrat d'alternance De 20 mois chez C2S Services -

Actuellement :

Contrat d'alternance chez DevPoint -> Développement d'une application C# WPF permettant à ses utilisateurs de transférer automatiquement une base de données Sharepoint vers une base de données Dataverse.

François : Ancien élève du BTS SN IR à Brisson, il possède de nombreuses compétences notamment en sécurité qui nous sera utile pour notre application.

- Notre équipe est jeune et dynamique, ce qui peut apporter une approche innovante et créative au développement de l'application
- Notre équipe est motivée, ce qui peut se traduire par un engagement et un travail acharné pour atteindre les objectifs de l'application
- Le marché des applications mobiles est en croissance constante, ce qui offre de nombreuses opportunités pour votre application.
- Votre équipe peut apprendre et se développer grâce à ce projet, ce qui peut ouvrir de nouvelles opportunités pour l'avenir.

SWOT



- Notre équipe est peut-être manquant d'expérience dans le développement d'applications mobiles, ce qui peut limiter certaines de ses capacités.
- Notre équipe peut être limitée par des ressources ou des compétences spécifiques, ce qui peut ralentir le processus de développement.
- La concurrence sur le marché des applications mobiles peut être féroce, ce qui peut rendre difficile pour votre application de se démarquer.
- Les changements technologiques et les exigences des utilisateurs peuvent évoluer rapidement, ce qui peut poser des défis pour votre équipe en termes de maintien et de mise à jour de l'application.

3. Énoncé du problème

Le pass culturel est un dispositif qui permet aux utilisateurs de bénéficier de réductions sur une large gamme d'activités culturelles, telles que les spectacles, les concerts, les expositions et les sorties cinéma et bowling.

Le but du projet est de dématérialiser ce pass culturel.

En créant une application qui permettra aux utilisateurs de gérer facilement leurs tickets de réduction et d'accéder à toutes les informations nécessaires sur les activités culturelles disponibles dans leur région.

L'application devra notamment permettre aux utilisateurs de :

- Consulter la liste des activités culturelles disponibles dans leur région, en fonction de différents critères (type d'activité, date, lieu, etc.)
- Recevoir des notifications pour être informé des nouvelles activités disponibles et des promotions en cours
- Inscription
- Liste des chèques

4. Solutions proposées

Il existe plusieurs solutions pour la numérisation du Pass Jeunes via une application mobile. L'une des approches les plus courantes consiste à utiliser des codes QR

pour permettre aux utilisateurs de scanner le Pass Jeunes avec leur téléphone pour l'utiliser.

Une autre approche consiste à utiliser des codes-barres qui peuvent être lus par les lecteurs de codes-barres présents sur les téléphones pour valider le pass jeune.

D'autres solutions pourraient inclure des fonctionnalités de paiement mobile intégrées à l'application, permettant aux utilisateurs de payer directement avec leur téléphone en NFC par exemple. Mais cela pose plus de problèmes de sécurité notamment et surtout cela demande que votre téléphone soit compatible et ait une puce NFC.

5. Organisation

Nous avons estimé la charge de travail du projet qui sera exprimée en Jour-Homme de 100j/Homme. Ça veut dire que le projet peut être réalisé en **100 j par une personne**.

Pour organiser notre projet de manière efficace nous consacrant environ 3 à 4 heures de travail par semaine, il est important de définir clairement les objectifs du projet et de créer un planning détaillé en tenant compte des ressources disponibles, des échéances et des éventuels imprévus.

Ce travail va être effectué sur 24 semaines maximum.

Nous allons également avoir des dépenses liées à la coordination et à la gestion du projet, les coûts liés à l'utilisation de logiciels ou d'outils de gestion de projet.

6. Planning

Livrable :

- Maquettes design application (figma) 16 janvier 2023
- Dossier de conception 16 janvier 2023
- Cas d'utilisation UML 23 janvier 2023
- Cahier des charges 9 janvier 2023
- Planning Détaillé 9 janvier 2023
- Application design 30 janvier 2023
- Application mobile 28 avril 2023
- Panel administration 15 mai 2023
- Documentation utilisateur 28 avril 2023
- Documentation technique 15 mai 2023
- Recette (test) 22 mai 2023

Pour notre planning, nous utilisons les méthodes agiles avec des rendez-vous réguliers pour valider les évolutions applicatives.

La méthode agile est une approche de gestion de projet qui vise à améliorer la flexibilité et la réactivité face aux changements. Elle s'appuie sur une collaboration étroite entre les différents membres de l'équipe et sur une approche itérative et incrémentale pour la réalisation des tâches.

Avec la méthode agile, le projet est divisé en différentes étapes, appelées "sprints", qui sont des périodes de temps bien définies pendant lesquelles une partie du projet est réalisée. A la fin de chaque sprint, l'équipe se réunit pour discuter de l'avancée du projet et planifier les prochaines étapes. Cette approche permet de s'adapter rapidement aux changements et de garantir que le projet reste en adéquation avec les objectifs et les attentes du client.

En résumé, la méthode agile est une approche de gestion de projet flexible et collaborative qui vise à améliorer la réactivité face aux changements et à garantir la réussite du projet. Elle s'appuie sur une approche itérative et incrémentale pour la réalisation des tâches et sur une collaboration étroite entre les différents membres de l'équipe.