



Quentin BUTEAU

Portfolio

B.U.T.2 MMI - S3 | S4

Parcours Développement
Web et Dispositifs interactifs

2023-2024

**Ce portfolio est divisé en 5 compétences, suivies
de mes réalisations personnelles**

UE1.2 - Comprendre

UE2.2 - Concevoir

UE3.2 - Exprimer

UE4.2 - Développer

UE5.2 - Entreprendre

Réalisations personnelles

(Réalisé à l'aide du programme national 2022 du BUT MMI)

Ce portfolio du B.U.T. 2 de la formation MMI fait suite à mon portfolio réalisé pour mon B.U.T. 1, retraçant également l'ensemble de mes réalisations universitaires et personnelles faites lors de mes deux premiers semestres.

Portfolio B.U.T.1

UE1.2 - Comprendre

Comprendre la stratégie de communication et l'expérience utilisateur

AC21.01 | Analyser la stratégie de communication ou marketing d'un acteur, d'une organisation au regard d'un secteur ou d'un marché (stratégie, mission, valeurs...)

Dans le cadre d'une recherche sur la communication et le marketing d'une marque, j'ai effectué des **recherches sur l'entreprise Garçon Français**, afin de comprendre ce que représente cette entreprise, d'où vient-elle et d'où viennent les inspirations de son fondateur.

Mes recherches sont principalement tirées du **dossier de presse** de la marque, ce qui m'a permis d'obtenir des informations fiables la concernant et d'en tirer de bonnes conclusions sur son fonctionnement et son histoire. J'ai également effectué des recherches sur d'autres sites, notamment des interviews du fondateur.

Présentation de Garçon Français



Vicky Caffet

- Crée en 2012
- Idée survenue en 2008
- Mise en avant de l'idée dans des PME françaises

→ Vente partout en France

WR305 - Stratégie de communication et marketing
Q.BUTEAU - A.TRIBONDEAU - J.SELVARAJAH

Dossier de presse



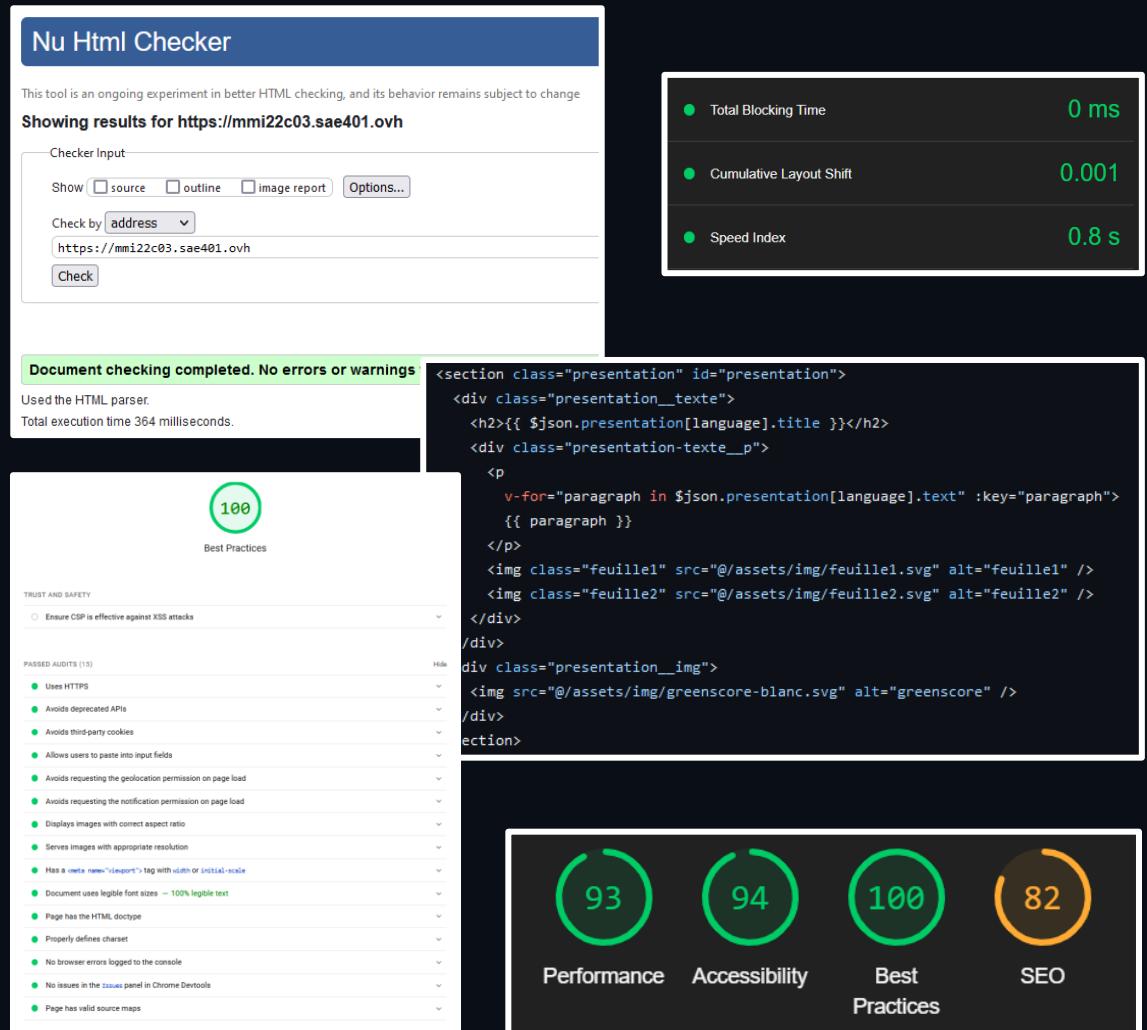
AC21.02 | Auditer un site web, une marque ou un service, en termes de trafic et de référencement

Lors de la conception du site de la SAÉ 401, j'ai tenté d'optimiser au mieux celui-ci, en mettant en œuvre une **stratégie SEO**.

Afin d'avoir une bonne optimisation, j'ai soigné l'**ajout des balises** (h1, h2, p...) et des images (**alt**) afin d'avoir une hiérarchisation correcte du contenu. J'ai aussi **minifié les fichiers** SCSS et JavaScript afin de diminuer la taille des ressources à charger. La **gestion des couleurs** était également primordiale, pour que le contenu soit lisible et non contraignant.

J'ai utilisé **Lighthouse**, une extension Google Chrome, qui mesure la qualité des pages d'un site web.

GreenScore



Nu Html Checker
This tool is an ongoing experiment in better HTML checking, and its behavior remains subject to change
Showing results for <https://mmi22c03.sae401.ovh>

Checker Input
Show source outline image report Options...
Check by address

Document checking completed. No errors or warnings
Used the HTML parser.
Total execution time 364 milliseconds.

100 Best Practices

TRUST AND SAFETY
 Ensure CSP is effective against XSS attacks

PASSED AUDITS (15)

- Uses HTTPS
- Avoids deprecated APIs
- Avoids third-party cookies
- Allows users to paste into input fields
- Avoids requesting the geolocation permission on page load
- Avoids requesting the notification permission on page load
- Displays images with correct aspect ratio
- Serves images with appropriate resolution
- Has a `<meta name="viewport">` tag with `width` or `initial-scale`
- Document uses legible font sizes → 100% legible text
- Page has the HTML doctype
- Properly defines charset
- No browser errors logged to the console
- No issues in the `issues` panel in Chrome DevTools
- Page has valid source maps

Total Blocking Time 0 ms
Cumulative Layout Shift 0.001
Speed Index 0.8 s

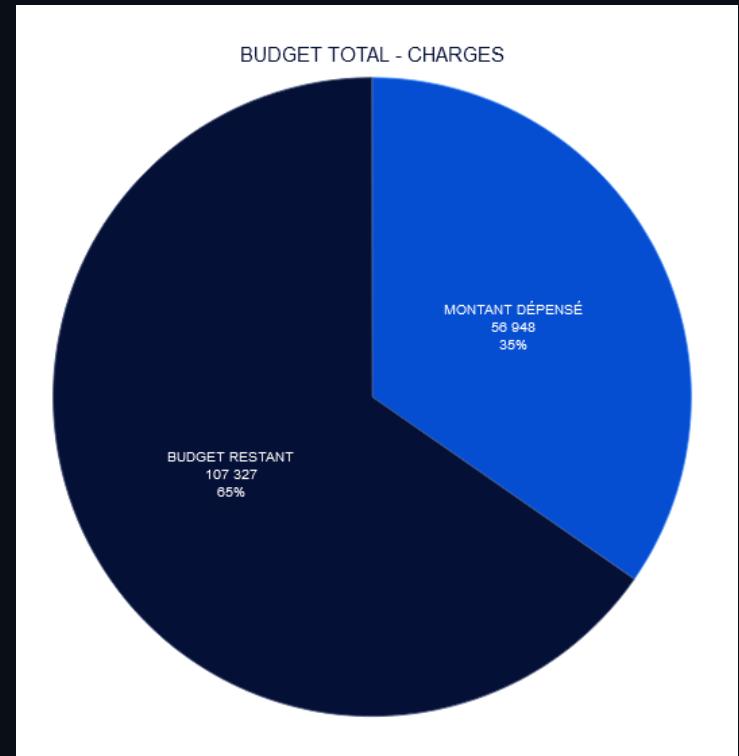
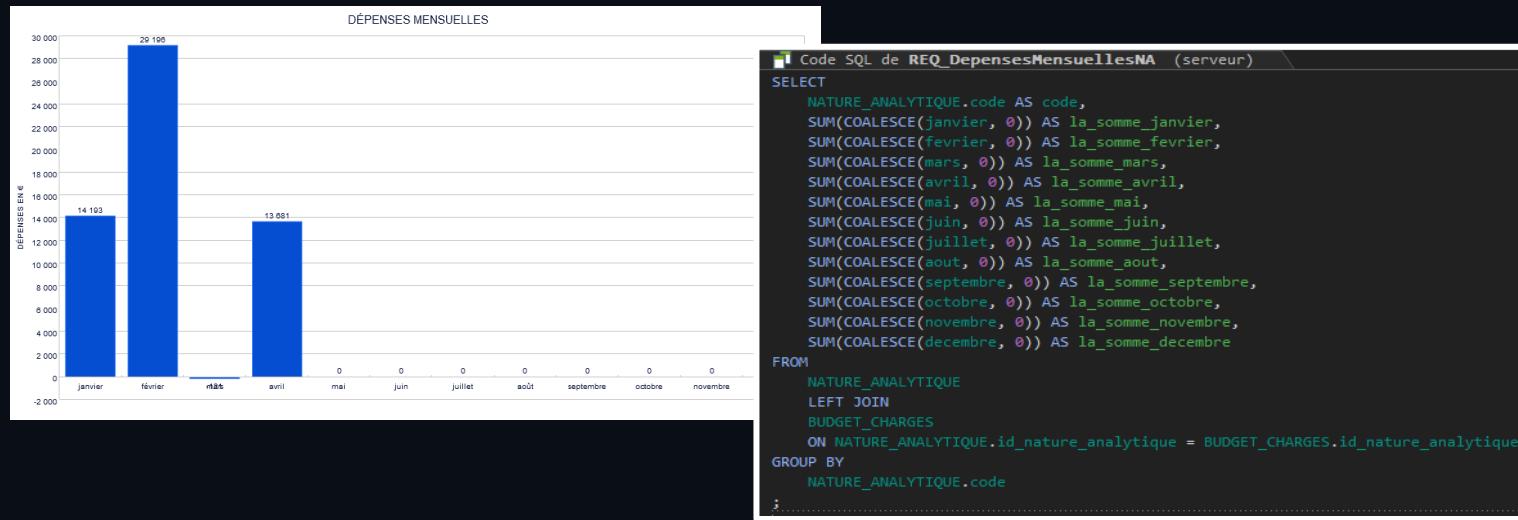
93 Performance 94 Accessibility 100 Best Practices 82 SEO

AC21.03 | Traiter des données avec des outils statistiques pour faciliter leur analyse et leur exploitation

Lors de mon stage, mon tuteur m'a mis sur un projet web qui permet de suivre le budget informatique. Dans celui-ci, il souhaitait que je mette en avant des **graphiques**, qui permettent de mieux visualiser la globalité du budget, avec ce qui a été dépensé et ce qu'il reste.

J'ai donc mis en avant le budget total, les dépenses mensuelles et un tri par nature analytique, grâce à des requêtes **SQL** qui va chercher les informations dont j'ai besoin parmi mes données.

Le tout représente une forme de **datavisualisation** de tout le budget.

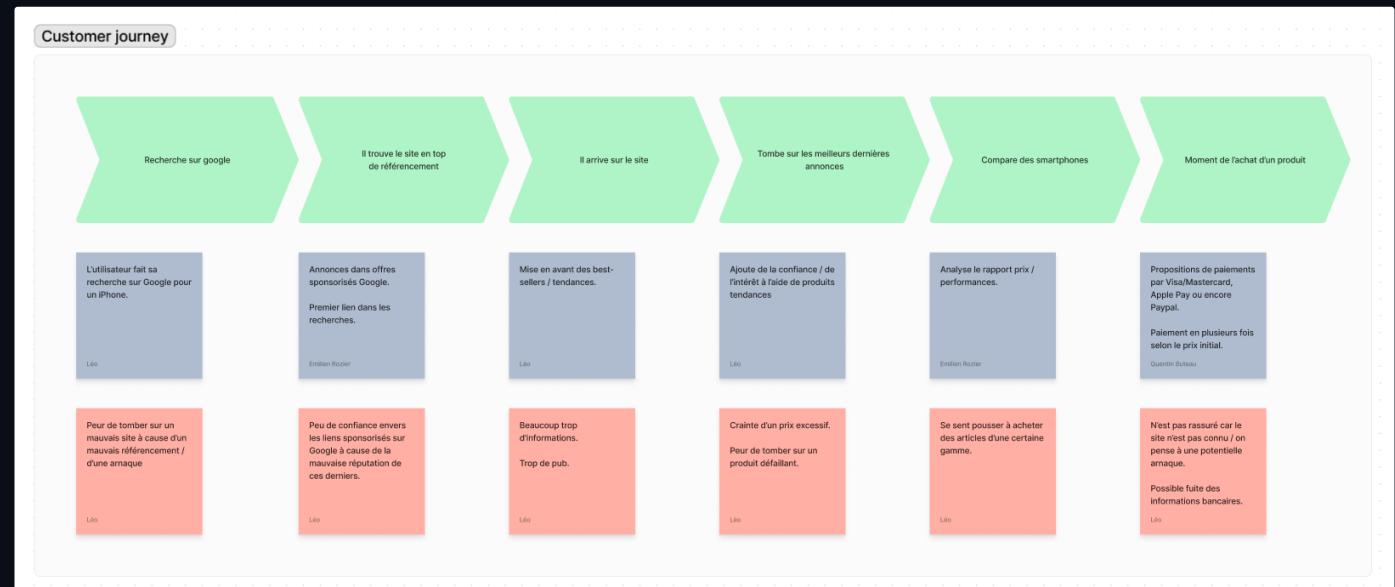


AC21.04 | Identifier et décrire les parcours client à partir d'enquêtes de terrain

En design d'expérience, nous devions effectuer des recherches sur un problème récurrent dans la société, problème auquel nous devions trouver une solution. Mon groupe et moi avons choisi de traiter **l'inflation et la hausse des prix des produits électroniques.**

Nous devions faire un dossier de recherche, dans lequel se trouve un persona, les personnes concernées par le problème et d'autres éléments de recherche, dont le **customer journey**, auquel j'ai contribué, et qui permet de mettre en avant des interactions lors de la visite du site et de noter les points de contact plus ou moins positifs en utilisant le point de vue de l'utilisateur.

Recherches



AC21.05 | Cartographier les expériences utilisateur : points de contact, points de friction et de satisfaction, carte d'empathie.

Lors d'un projet sur la conception d'une **application mobile nommée « CampusConnect »** qui permet d'organiser des événements pour les étudiants, je devais réaliser des **personae**, ayant chacun des profils différents, afin de déterminer les volontés des utilisateurs et les enjeux du projet pour créer cette application.

Mon persona principal est Artur, un jeune étudiant qui souhaite trouver un endroit pour passer la soirée avec ses amis et pour intégrer les nouveaux étudiants. Son expérience utilisateur permet de prendre en compte les moments les plus ou moins plaisants dans l'utilisation de l'application, en prenant compte de ce qu'Artur souhaite avoir ou non sur l'application, comme le fait de l'utiliser facilement et sans perdre trop de temps, comme ici avec la recherche sur la bibliothèque d'application et son référencement à prendre en compte à l'avenir.

The image displays two user-centered design artifacts. On the left is a 'PERSONA PRINCIPAL' card for Artur, a 23-year-old male student at BUT MMI. It includes a photo, basic information (age, gender, location, possessions), a biography (describing him as someone who enjoys the digital world, sports, and meeting new people), and his motivation for using the app (to find places to hang out and meet new students). On the right is an 'EXPERIENCE UTILISATEUR - CAMPUSCONNECT' map. This map is organized into columns based on user needs: 'Premier contact', 'Accès à l'application', 'Recherche des biens', 'Sauvegarde de biens', and 'Point de contact'. Rows represent different stages of the user journey: 'But: trouver un endroit où passer la soirée avec ses amis', 'But: trouver un endroit où passer la soirée avec ses amis', 'Objectifs', and 'Objectifs de contact'. Each cell contains a list of user requirements and associated smiley face satisfaction icons.

UE2.2 - Concevoir

Co-concevoir une réponse stratégique

AC22.01 | Co-concevoir un produit ou un service (proposition de valeur, fonctionnalités...)

Nous devions réaliser en groupe **un podcast parlant de la gamification des applications de rencontre**, en expliquant grâce à des sources ou à des témoignages comment les utilisateurs ont un comportement sur les sites de rencontre similaire à celui sur les jeux vidéo.

Me concernant, je devais réaliser une **chronique scientifique**, dans laquelle une vulgarisation scientifique devait être mise en place, le tout en utilisant les notes d'un des membres de mon groupe qui devait réaliser un échange avec l'enseignant sur un texte à étudier et en étudiant moi-même le texte en question.

Culture numérique
Marius Cadet

Gamification des rencontres en ligne

Cet article a été écrit par Marlène Dulaursans et Raphaël Marczaik, en février 2019

La gamification est une dynamique qui mobilise des mécaniques de jeu pour rendre stimulants des choses qui n'avaient pas vocation à l'être.

Exemple les sites de rencontre qui rende stimulant la quête de l'amour

Trouver l'amour représente pour beaucoup une démarche nébuleuse, décourage dès les premiers instants.

Découper cette activité en sous-tâches plus homogènes, à la fois motivantes et accessibles, pour ainsi placer les utilisateurs dans un état psychologique agréable, dit « de flow », durant lequel ils ne voient pas le temps passer, et ils peuvent, petit à petit, être amenés à réaliser des actions de plus-en-plus complexes

Ce flow est également ressenti lors de la réalisation d'une activité vidéoludique défini comme une « course de progression » : on guide un joueur progressivement vers des niveaux plus complexes,

Les deux conditions obligatoires pour le flow

La première implique que les objectifs soient clairs et atteignables Pour garantir cela, les sites et applications de rencontre essaient de diviser les tâches obligatoires en unités minimales. L'inscription se fait en trois ou quatre champs maximums (adresse email, mot de passe, sexe de l'utilisateur), avec parfois même la possibilité de se connecter directement avec un compte tiers (tel que Facebook), permettant une connexion immédiate si les informations Facebook sont déjà enregistrées sur le périphérique

Progressivement, l'application va demander ces informations à l'utilisatrice. En effet, pendant le parcours des profils, certains pop-ups

La deuxième condition nécessaire pour favoriser le flow se base sur une motivation intrinsèque (c'est-à-dire que le fait de réaliser cette activité produit déjà une motivation pour la poursuivre). Par exemple, pour remplir le profil, cette motivation intrinsèque est souvent soutenue avec une représentation visuelle, comme des badges

la narration, est prépondérante dans les sites de rencontre en ligne que nous avons identifiés où la recherche de l'amour se donne à voir comme une quête.

créer un avatar virtuel, le célibataire-joueur s'identifie par un pseudonyme. Revêtant une identité numérique construite autour d'une « dialectique du caché et du montré ».

on retrouve dans les sites de rencontre en ligne les éléments qui indiquent à un utilisateur qu'il est en réalité dans un environnement répondant à des codes liés aux jeux : score, expérience de l'avatar, succès, badges,

les mécaniques de compétition. Etre le plus beau le plus liker

Un classement réputationnel, visible par les autres utilisateurs,

Podcast - Gamification des rencontres en ligne
Quentin BUTEAU | TPA – Chronique scientifique

INTRODUCTION / ACCROCHE :

Il y a quelques temps, j'ai découvert quelque chose d'assez remarquable, ou d'assez intriguant selon le point de vue que vous souhaitez avoir. Il se trouve que l'amitié qui s'est inscrit sur une application de rencontre et il y passe nuit et jours dessus afin de trouver son âme soeur (qui je l'espère ne lui brisera pas le cœur). En revanche, pour l'avoir vu utiliser l'application, j'ai remarqué que son utilisation était assez impressionnante, je m'explique : Comme vous le savez certainement, le but de ce genre d'application est de choisir si la personne présente sur l'écran pourrait vous plaire ou non, et le choix final se fait en glissant le doigt vers la droite si c'est un oui, ou vers la gauche si c'est un non, jusqu'à ce que vous fassiez un « match », cela signifie qu'une personne dont votre première impression a été positive l'a aussi été pour cette personne vous concernant, ce qui est plutôt un bon début. Et mon ami en question avait la faculté d'être très concentré sur son téléphone, oubliant tous les signes de vie présents autour de lui, n'ayant pour seul objectif de trouver la femme de sa vie. Je l'ai regardé en lui disant qu'on a l'impression qu'il est obscurbié par un jeu mobile dont on n'arrive vraiment pas à se détacher, et c'est là que ma théorie rentre en jeu.

(Mon but était d'introduire le podcast en utilisant une situation déjà vécue (l'actice me concernant), comme le fait Xavier de la Porte, et d'expliquer concrètement l'utilisation des applications de rencontre, ainsi que d'expliquer comment je suis arrivé à la réflexion de cette théorie.)

PROBLÉMATISATION / ANGLE :

Mon but ici est de comprendre comment les sites et applications de rencontre utilisent de nos jours un mécanisme de gamification.

VULGARISATION THÉORIQUE :

Avant de perdre la moitié des auditeurs qui nous écoute, je vais d'abord définir ce qu'est la gamification. C'est en réaliée une technique de marketing qui désigne le fait de reprendre des mécanismes et des signaux propres aux jeux vidéo, afin de rendre stimulants des choses qui n'avaient pas vocation à l'être. Grossso-modio, on retrouve un niveau d'immersion et une durée de l'engagement entre l'utilisateur et l'application similaire à un jeu mobile, alors que ce n'est pas sensé être le but principal des applications de rencontre.

(Jouer sur l'humour et la potentielle non-connaissance du terme « gamification », l'expliquer dans un sens, peut dans un autre moins complexe)

Pour accompagner ma théorie, j'ai lu l'article *Sites de rencontre en ligne : comment se gamifie l'amour 2.0*, édité par les Presses universitaires de Bordeaux et écrit par Marlène Dulaursans et Raphaël Marczaik, qui sont tous les deux des chercheurs et maîtres de conférence à Bordeaux, qui démontre tout ce système de rencontres amoureuses en ligne à travers différentes techniques, et à travers des questions que les chercheurs se posent également.

(Mettre en avant la source qui m'a amené à développer sur ce sujet, expliquer ce qu'ils souhaitent et de quoi parlent-ils)

Marius Cadet

Sites de rencontre en ligne : comment se gamifie l'amour 2.0

(Once, Elite rencontre, E Darling, etc.) ou correspondant à des secteurs d'activités relevant de représentations professionnelles qui suscitent de nombreux fantasmes d'après les études menées par Dinesh Bhugra et Padmal De Silva (1996) (militaire, professeur, etc.). L'approche que nous préconisons trouve son ancrage au cœur d'un cadre théorique mobilisé autour du socioconstructivisme et de la manière dont les interactions communicationnelles conditionnées par la gamification exercent un moyen d'action et d'influence. Si certains auteurs ont analysé la manière dont la toile a bouleversé les relations intimes et encouragé les rencontres sentimentales par la médiation d'internet, notre angle de vue innovant en mettant l'accent sur l'instrumentalisation qui est faite dans ces nouveaux espaces de sociabilité amoureuse. Ainsi notre objectif visé dans cette contribution à comprendre dans un premier temps comment les sites de rencontres en ligne s'adaptent à de nouveaux publics en mettant en place des mécanismes de jeu qui renforcent l'accompagnement des « célibataires-joueurs » et qui optimisent l'efficacité de la rencontre amoureuse. Puis nous analyserons dans un deuxième temps, la manière dont la gamification propose une nouvelle dimension « storytellée » dans laquelle la narration, l'émotion, le social, l'espace, et le geste proposent un nouveau rapport à la séduction et donnent un sens épique à la recherche de partenaire. Enfin, nous montrerons comment la dimension réputationnelle conditionne la relation à autrui et conduit vers une méritocratie des rapports amoureux (mécaniques de compétition, de déclencheurs, de récompenses).

Et si la rencontre amoureuse vous était simplifiée... Accompagnement et flow

Trouver l'amour représente pour beaucoup une démarche nébuleuse, s'appuyant sur des stratégies hétérogènes à la fois spatielles (où rencontrer?) (Rolland 2017), sociales (comment échanger ?) (Mevisse 2015), affectives (comment avoir confiance en soi ?) (Couderc 2012) ou affines (est-ce la bonne personne ?) (Delahie 2014). Ces attentes multiples nécessitent la mise en œuvre de nombreuses compétences, tant et si bien qu'une telle quête amoureuse peut rapidement sembler insurmontable et décourager dès les premiers instants. Les sites et applications de rencontre en ligne ont bien identifié ce surplus anxio-gène, capable d'inhiber à lui seul toute volonté de rencontre. Une solution ? Découvrir cette **activité en sous-tâches** plus homogènes, à la fois motivantes et accessibles, en escomptant ainsi placer les utilisateurs dans un état psychologique agréable, dit « de flow », durant lequel ils ne voient pas le temps passer, et ils peuvent, petit à petit, être amenés à réaliser des actions de plus-en-plus complexes. Pour Mihaly Csikszentmihaly (2008), lorsqu'une personne est déterminée à s'engager dans la réalisation d'une activité d'apparence complexe (maîtriser un instrument de musique, réussir à courir un marathon, apprendre une nouvelle langue, etc.), il existe un état psychologique exaltant, le *flow*, qui est ressenti

113

Sites de rencontre en ligne :
Comment se gamifie l'amour 2.0 !

AC22.02 | Produire une recommandation ergonomique à partir des tests utilisateurs (sur système fonctionnel, prototype ou maquette interactive)

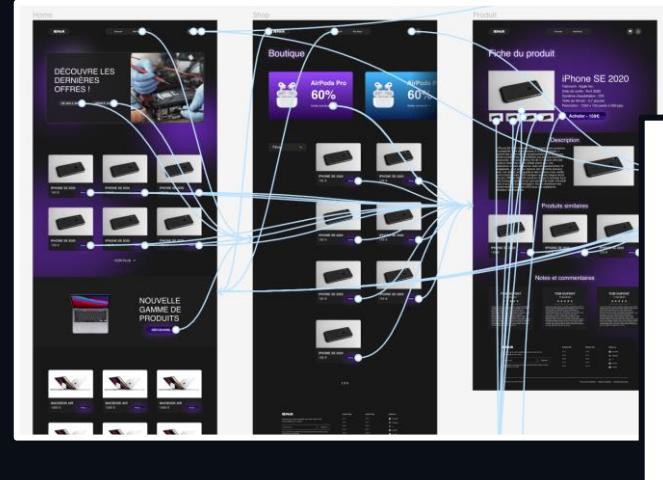
Toujours dans ce module (cf. AC21.04), nous avons effectué **des recherches** sur le sujet et j'ai fait passer un **entretien** avec un certain Axel concernant son ressenti et ses attentes sur le sujet, afin de réaliser quelque chose de concret et de réaliste pour promouvoir une bonne **expérience utilisateur**, le tout en s'inspirant de sites de revente de produits neufs et reconditionnés.

En conclusion, mes camarades ont effectué une **maquette** de notre idée et j'en ai fait un **prototype**, afin de le faire tester à deux personnes et d'obtenir des retours sur notre réalisation.

Projet Figma

Recherches

Back Market



Etudes de marché

79% de la population française possède un smartphone (en 2022).

Critère important quant à l'achat d'un produit électronique : le prix à 80%.

Taux des utilisateurs d'appareils connectés : 1 personne sur 5 | 30% chez les 15-29 ans.

21% des smartphones achetés en 2022 étaient reconditionnés ou d'occasion.

Entre janvier et novembre 2023 : hausse de 18% des prix des smartphones.

39% des sondés (PresseCitron) affirme acheter des produits reconditionnés à cause du prix des produits neufs.

Sources : [Annexes](#)

- Quel est votre ressenti vis-à-vis des marques qui maintiennent des prix élevés malgré l'inflation ? Comment cela influence-t-il votre perception de ces marques ?

→ Apple, perçue comme une marque plus luxueuse que Samsung, Huawei, etc. Ne comprend pas pourquoi les marques font ça. Un peu cher mais il y a une qualité de produit, le smartphone ne change pas vraiment. En revanche, différence de prix entre dernier iPhone et Apple Vision Pro (2000€ de diff), c'est justifié car technologie nouvelle et beaucoup plus travaillée.

- Est-ce qu'il existe un produit électronique en particulier dont la hausse des prix vous a surpris ou déçu ?

→ Les iPhone, quand il a repris la puce du iPhone 15 et la chaîne. Très grosse différence de prix entre le silencieux et le nouveau (entre 600 et 1000€ de diff). Encore une fois ne comprend pas cette différence alors que les performances ne changent pas plus que ça. Trouve ça invraisemblable que le dernier smartphone avec le + de stockage (iPhone 15 Pro - 1800€)

- Comment votre entourage, comme famille et amis, réagit-il face à cette augmentation des prix des produits électroniques ?

→ Ne sait pas vraiment pour ses amis, sa famille est du même avis que lui. A conseillé sa sœur de ne pas acheter le dernier iPhone avec énormément de stockage car pas utile, trouve que c'est juste jeté de l'argent par la fenêtre.

- Avez-vous eu recours à des stratégies spécifiques pour faire face à ces hausses de prix, telles que l'achat d'occasion, le report d'achat, ou d'autres approches ?

→ BackMarket pour les smartphones, les soldes, achats de produits reconditionnés.

- Quel rôle joue l'achat de produits électroniques dans votre qualité de vie, et comment la hausse des prix y a-t-elle influencé cette relation ?

→ Achète des produits en fonction de la durabilité et du rapport qualité/prix (a acheté une télé plus petite qu'une autre, car possible + de ports HDMI entre autres, a préféré acheter + petit mais + développé, une question de confort).

- Pensez-vous que les programmes de fidélité ou les offres spéciales ont un impact significatif sur votre décision d'achat, surtout en période d'inflation ?

→ Pas du tout, n'a pas de compte dans divers magasins.

- Comment percevez-vous l'équilibre entre le désir de posséder des produits électroniques de qualité et le besoin de rester dans les limites de votre budget ?

→ Il travaille pour avoir suffisamment d'argent pour s'acheter le produit souhaité, et garde de l'argent en plus pour des assurances, etc.

- Envisez-vous de changer de marques ou de produits en raison de la hausse des prix, ou êtes-vous fidèle à certaines marques malgré cela ?

→ N'arrivera pas à changer de marque de téléphone (Apple), attend que les prix baissent pour acheter futur téléphone, pour autres produits, fait en fonction des performances et du prix, pas de la marque (peu importe), pour les consoles, reste fidèle à PlayStation car a grandi avec cette marque.

- Avez-vous des astuces ou des conseils personnels pour économiser de l'argent tout en continuant à acquérir des produits électroniques de qualité ?

→ Toujours avoir de l'argent de côté pour s'acheter le produit souhaité.

- Comment percevez-vous le rapport entre la durabilité des produits électroniques et leur coût, et cela influence-t-il vos choix d'achat ?

→ Le + important pour lui, préfère acheter un peu plus cher mais ça vaut le coup s'il dure beaucoup plus longtemps que d'autres produits moins chers.

AC22.03 | Co-construire une recommandation stratégique (en structurant un plan d'action)

Lors de la SAÉ 401, avant de réaliser le site, j'ai conçu un **cahier des charges** afin de montrer quand et comment allons-nous procéder et pourquoi.

Le but est de mettre en avant tout un ensemble d'informations promouvant l'**interface** et la **technicité** du site, avec la conception visuelle et les fonctionnalités, en passant par les technologies utilisées et la sécurité auprès des utilisateurs.

Demandé par l'enseignant en charge de cette SAÉ (M. Annebicque), le but était de mettre en avant nos idées et de comparer ce cahier des charges avec le résultat final et voir si celui-ci a été respecté.

WS401D - Développer pour le web B.U.T.2 MMI

Introduction

Ce projet est réalisé dans le but de la SAE 401 de la 2^{me} année du BUT Métiers du Multimédia et de l'Internet, parcours Développement web et Dispositifs interactifs. Celui-ci a comme objectif de proposer un service web en lien avec des aspects écologiques ou sociétaux, qui doit proposer une expérience utilisateur de qualité et une expérience interactive. Nous avons choisi de réaliser **GreenScore**, un questionnaire en ligne sur l'écologie et l'environnement, qui doit mettre en avant des situations réelles dans lesquelles l'utilisateur pourra s'imaginer dans cette situation, pour plus de réalisme et d'immersion. Le tout en répondant à 20 questions, qui proposent 4 réponses chacune, chacune d'un degré d'importance différent selon l'impact écologique. À la fin, un résultat est donné en fonction de toutes les réponses, qui va définir son niveau d'implication au sein de l'environnement, ce qui va pousser l'utilisateur à réfléchir sur son rôle à jouer concernant l'écologie. Nous visons toutes les tranches d'âge, nous nous efforçons de motiver et d'inspirer chacun à contribuer de manière positive au sein de l'environnement et nous estimons que c'est dans l'essor de toute personne.

1. Conception visuelle

1.1. Couleurs

GreenScore utilisera une palette de couleurs en accord avec la nature et l'environnement, avec du vert (#006837), du marron (#57210B) et du jaune (#C1951F), ainsi que du blanc (#FFFFFF) pour donner du contraste au reste du contenu présent sur chaque page.

1.2. Typographie

L'ensemble des textes sera rédigé avec la typographie sans-serif Montserrat, qui est beaucoup utilisée sur le web, pour sa simplicité et sa lisibilité.

1.3. Logo

Le logo de GreenScore utilise la palette de couleurs naturelle et écologique que le site arborera également. Celui-ci contient des mains, qui englobent des étoiles qui font référence aux scores et aux points à cumuler, des feuilles pour rappeler l'environnement ainsi qu'un point d'interrogation, pour mettre en avant le questionnaire, qui est l'instrument de recherche que l'on va utiliser.

2. Fonctionnalités

2.1. Page d'accueil

L'arrivée sur le site se fera sur une page vitrine, qui introduira l'ensemble du site en expliquant le concept et le but de celui-ci. Le logo du site y sera également intégré pour renforcer l'identité visuelle et une présentation visuelle illustrera la page.

2.2. Questionnaire

Le questionnaire est l'outil phare de GreenScore. Il contiendra 20 questions axées sur l'écologie et l'utilisateur pourra répondre à chaque question grâce à 4 propositions de réponses, allant du plus écologique au moins écologique.

Quentin Buteau – Jathushan Selvarajah – Axel Tribondeau – Okesse Smith | Page 3 sur 5

WS401D - Développer pour le web B.U.T.2 MMI

Introduction

L'ensemble des questions et des réponses seront rédigées de manière que l'utilisateur s'imagine dans la situation en question.

2.3. Page de résultat

Après avoir répondu à toutes les questions, l'utilisateur va être amené à une page finale, qui sera son résultat du questionnaire, qui déterminera son niveau d'implication au niveau écologique et au sein de l'environnement. Notre algorithme va calculer le niveau d'impact envers l'environnement de chaque réponse, qui va définir le résultat final en fonction du nombre de points, et ainsi mettre en avant comment est son implication envers l'écologie.

3. Langages et technologies

Le site utilisera des technologies web front-end telles que HTML5, CSS/SASS/SCSS, JavaScript, le tout sous le framework Vue.js, qui l'utilise pour sa flexibilité et sa rapidité, ce qui assurera le développement d'interfaces et d'interactivité.

4. Interface utilisateur

4.1. Design et navigation

L'interface sera conçue de manière à garantir une expérience utilisateur optimale, en privilégiant un design intuitif et convivial pour les ordinateurs. La navigation sera fluide et simplifiée entre les différentes sections du site.

4.2. Accessibilité et conformité RGAA

L'interface du site sera élaborée en respectant les principes d'accessibilité, conformes aux règles du RGAA (Référentiel Général d'Amélioration de l'Accessibilité) de niveau AA, pour garantir cette expérience inclusive et exclusive aux ordinateurs.

5. Sécurité et confidentialité

Des mesures de sécurité seront mises en place pour protéger les informations personnelles des utilisateurs, ainsi que les données du site. Les normes de confidentialité et de protection des données seront respectées, tout comme la mise en œuvre du protocole HTTPS et la mise en place du certificat SSL du site.

6. Tests et validations

Plusieurs sessions de tests auront lieu lors du développement du site, aussi bien pour la mise en avant du projet Vue.js et de son back-office que lors de la mise en place de l'ensemble du contenu. Les développements front-end et back-end seront entièrement testés et validés en fonction de leurs avancées.

Quentin Buteau – Jathushan Selvarajah – Axel Tribondeau – Okesse Smith | Page 4 sur 5

AC22.04 | Optimiser le référencement d'un site web, d'un produit ou d'un service

En PPP, nous devions travailler sur notre **portfolio professionnel**, afin de mettre en avant notre image de développeur et nos réalisations personnelles.

Afin de le trouver facilement, je lui ai ajouté un **nom de domaine** (qbuteau.fr), me définissant et qui permet à toutes personnes susceptibles de le visiter d'avoir un accès simple à celui-ci.

Portfolio

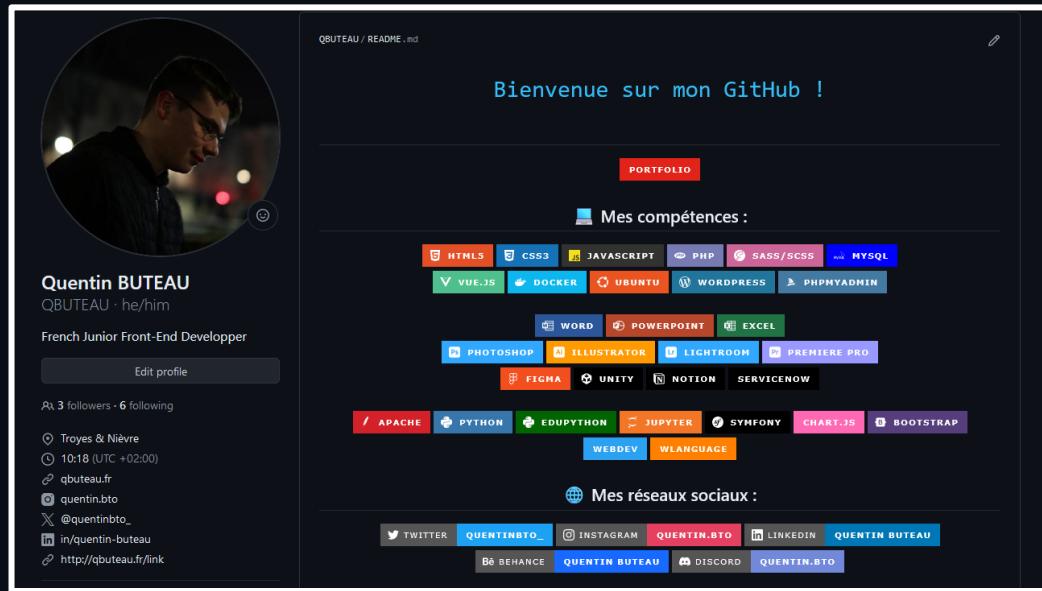
<input type="checkbox"/>	Nom de domaine	Statut	États techniques
<input type="checkbox"/>	qbuteau.fr	Enregistré	



AC22.05 | Mettre en place une présence sur les réseaux sociaux

En tant que développeur web junior, il faut mettre en avant un profil de développeur sur Internet. C'est pour cela que j'utilise **GitHub** pour promouvoir mes réalisations personnelles et universitaires, afin de montrer mes compétences aux autres développeurs.

On peut donc y retrouver des travaux (**repositories**) ainsi qu'une **présentation** format CV avec mes compétences en termes de langages, technologies et applications.



This screenshot shows the "QBUTEAU_Portfolio" repository, which is public. It contains a single file named "QBUTEAU / README.md". The repository was last updated 2 weeks ago. Below the repository details, there is a list of other repositories: "VueJS-TP2-WR406D" (public, updated on Apr 23), "WebDocumentaire" (public, updated on Apr 16), and "Linktree_QBUTEAU" (public, updated on Apr 13).

This screenshot shows the "QBUTEAU_Portfolio" repository again, but this time it displays several repositories. It includes "CircuitLibrary_SAE203" (public, updated on Apr 13), "FormulaPedia_SAE105" (public, updated on Apr 13), "Linktree_QBUTEAU" (public, updated on Apr 13), and "ForeachDevoirs_SAE301" (public, updated on Apr 13). Each repository entry shows its name, description, visibility, last update date, and a "Star" button.

GitHub

UE3.2 - Exprimer

Exprimer une identité visuelle et éditoriale transmédia

AC23.01 | Produire un écrit journalistique sourcé et documenté

Dans le module WR308, je devais réaliser un **web documentaire** qui devait représenter les « invisibles », des personnes qui ne sont pas ou peu représentées au sein de la société, des personnes mis à l'écart de tous ou presque. Pour cela, j'ai choisi de parler des **femmes dans le sport automobile**, qui pour moi sont peu mis en avant bien que leur apparence se remarque de plus en plus.

J'ai donc réalisé un site qui se divise en plusieurs parties : une **introduction**, trois parties qui parlent de leur **invisibilité**, de leur **talent** et de leur **expérience**, avec pour chaque partie une ou deux vidéos qui promeuvent les femmes et qui complètent ce que j'ai pu dire précédemment, ainsi qu'une **conclusion**.

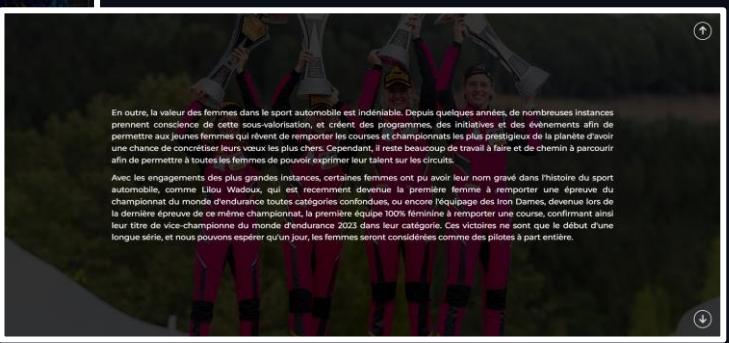
Le tout grâce à des sources, telles que des articles ou des vidéos.



Lien du site



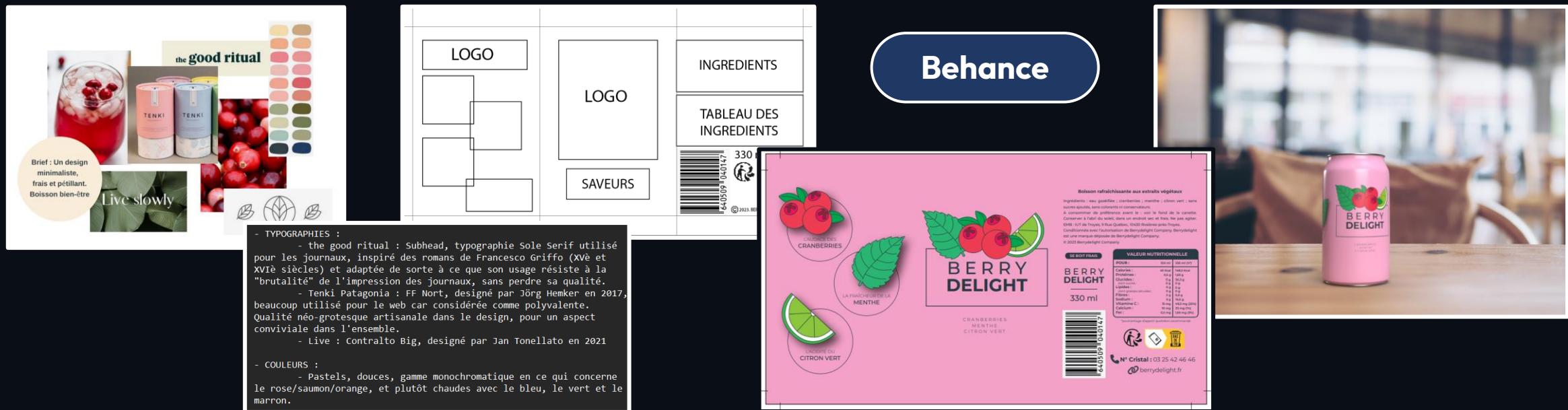
Page de sources



AC23.02 | Définir une iconographie (illustrations, photographies, vidéos)

Le tout premier travail de ce module consistait à réaliser le **packaging d'une canette**. J'ai choisi de faire celui de la marque **Berrydelight**, qui devait être une boisson fraîche et pétillante aux cranberries, au citron vert et à la menthe, le tout en partant d'un moodboard prédéfini.

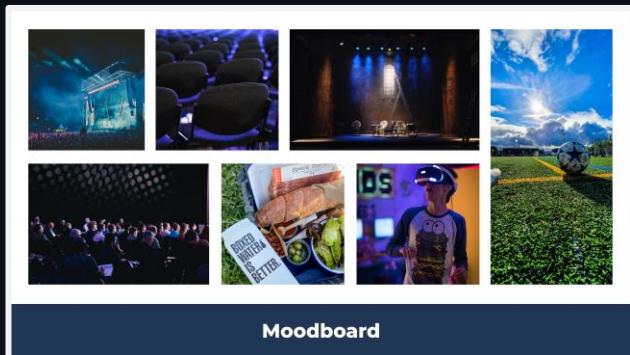
Afin de m'aider pour réaliser au mieux ce packaging, j'ai réalisé des recherches sur les **couleurs** et les **typographies** du moodboard, afin de mieux comprendre les attentes et de faire la meilleure canette possible. Cela m'a également permis de mieux appréhender les demandes du client et de pouvoir être en accord avec le sujet.



AC23.03 | Créer et décliner une identité visuelle (charte graphique)

Je devais réaliser la **refonte totale** du site web de **Sortir dans l'Aube**, un site référençant les événements à venir dans l'agglomération de Troyes et dans l'Aube. Pour cela, j'ai réalisé une **charte graphique**, contenant un nouveau logo et ces variantes, une nouvelle palette de couleurs et deux typographies (une pour les titres et une pour les textes).

J'ai également fait un **moodboard** contenant des images d'inspiration pour les couleurs et les images présentes sur le site final. Le projet contient également une **bibliothèque de composants**, des **wireframes**, des **maquettes** (version mobile et laptop) et des **prototypes** quant à la réalisation et la refonte du site.



Moodboard

Site original

Projet Figma

Charte Graphique



Montserrat

Bold - Extrabold

abcdefghijklmnoprstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNPQRSTUVWXYZ
éàùôëè1234567890 ?#%!/\$€

Exemple de Titre H1

Exemple de sous-titre H3

Le Livre Specimen est un spécimen de type écrit employé depuis la composition et la mise en page d'impressions. Le terme Specimen est le type écrit standard de l'imprimerie depuis le XVII^e siècle. Il a été utilisé pour la première fois par le imprimeur allemand Christopher Plantin dans son édition de l'ouvrage de l'archevêque de Tournai, lequel a été imprimé à Anvers en 1562. Le terme Specimen a été introduit dans l'imprimerie pour désigner un livre spécimen de polices de caractères. Il n'a pas fait que continuer à être utilisé pour ce type d'ouvrage, mais aussi pour d'autres types d'ouvrages, comme les catalogues de vente de papeteries ou les catalogues de vente de fournitures pour l'impression. Le terme Specimen a été étendu à d'autres types d'ouvrages, comme les catalogues de vente de fournitures pour l'impression, et a été utilisé dans des applications de vente en ligne, comme Alibaba PageMaker.

<https://fonts.google.com/specimen/Montserrat>

<https://fonts.google.com/specimen/Outfit>

Outfit

Regular

abcdefghijklmnoprstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNPQRSTUVWXYZ
éàùôëè1234567890 ?#%!/\$€

Typographie

AC23.04 | Imaginer, écrire et scénariser en vue d'une communication multimédia ou transmédia

Le projet du module WR311 était la réalisation d'**une publicité sur le produit de notre choix**. Mon groupe et moi avons choisi d'en réaliser une sur le **PC OMEN 16**, d'OMEN by HP.

J'ai co-réalisé la scénarisation de la publicité et fait le **Storyboard** de celle-ci, afin de mettre en avant l'ensemble des informations nécessaires et de faire en sorte que le PC soit le plus remarquable possible et que l'on doit l'acheter.

Je me suis inspiré de plusieurs publicités d'ordinateur et des conseils de mes camarades, dont l'un d'entre eux qui est la personne à qui appartient le PC présent dans notre publicité.

5	3s	Bureau de travail Jour	Plan sur l'ordinateur avec le logiciel Adobe Illustrator, avec la caméra prenant le point de vue de l'acteur.	Gros plan	Travelling de bas en haut	
6	3s	Bureau de travail Jour	Plan sur les mains de l'acteur utilisant le clavier	Gros plan	Zoom en avant	
7	1s	Bureau de travail Jour	Plan sur une notification qui apparaît sur l'ordinateur	Gros plan	Plan fixe	
8	2s	Bureau de travail Jour	Plan sur l'acteur qui regarde la notification et qui sourit	Très gros plan	Plan fixe	

Q. Buteau | A. Pinchon | E. Rozier | J. Gioffredi | O. Smith | E. Latu | S3 Fi TPA

Publicité

Référence du PC

13	2s	Bureau de jeu Nuit	Plan sur la main de l'acteur utilisant sa souris.	Très gros plan	Zoom vers l'avant	
14	1s	Bureau de jeu Nuit	Plan au-dessus de l'acteur montrant celui-ci jouer à « League of Legends ».	Gros plan	Dézoom	
15	1s	Bureau de jeu Nuit	Plan face à l'acteur, sur ces yeux.	Très gros plan	Plan fixe	
16	1s	Bureau de jeu Nuit	Plan sur l'acteur et le PC, sur lequel il joue au jeu « Tom Clancy's Rainbow Six Siege ».	Gros plan	Travelling de gauche à droite	

Q. Buteau | A. Pinchon | E. Rozier | J. Gioffredi | O. Smith | E. Latu | S3 Fi TPA

Quentin BUTEAU – B.U.T.2 MMI

R3.11 : Audiovisuel et Motion design

AC23.05 | Réaliser, composer et produire pour une communication plurimédia

Lors de la SAÉ 302, nous devions réaliser par groupe **une publicité pour un parfum fictif**, celui d' « **Inochi** » de la marque **Kenzo**. Le but était de reproduire une publicité attrayante et pertinente, qui reflète parfaitement l'image du parfum, à travers la **scénarisation** et le **packshot** qui clôture la publicité.

Pour cela, en amont du tournage, j'ai réalisé la **note d'intention**, qui permet de mettre en avant les inspirations et toutes les idées qui permettent de produire cette publicité, avec des recherches concernant l'origine du mot « Inochi », sur ce que propose la marque Kenzo dans ces autres publicités, le choix des **couleurs**, ou encore un bref **pitch**. Globalement, j'ai été acteur, coproducteur et coréalisateur sur ce projet.

Publicité

Kenzo – Homme

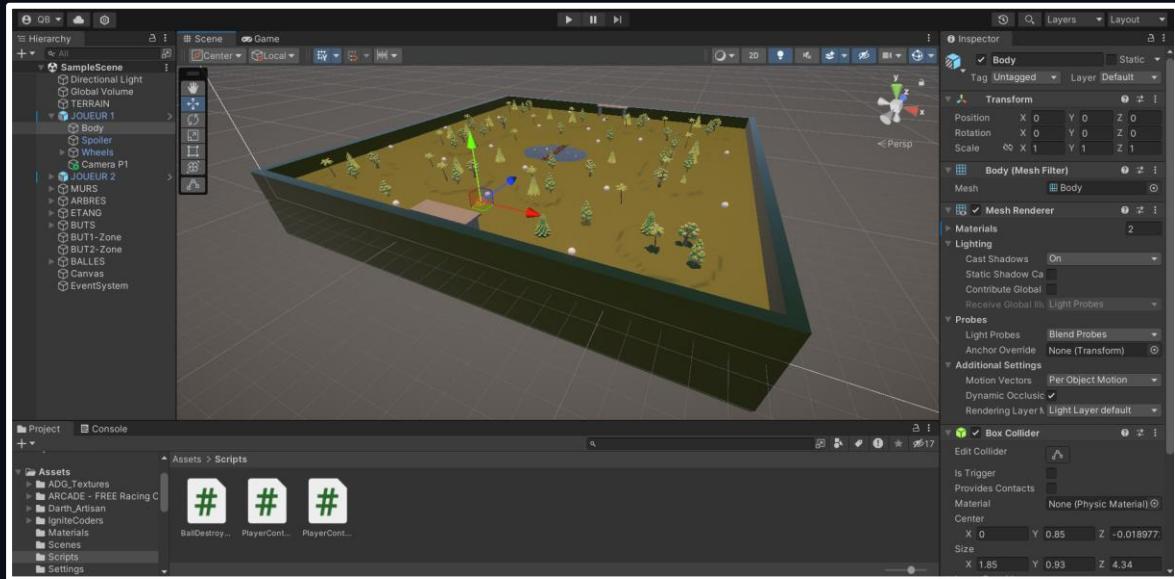


AC23.06 | Élaborer et produire des animations, des designs sonores, des effets spéciaux, de la visualisation de données ou de la 3D

L'évaluation du module WR409D était la réalisation d'un **jeu vidéo** développé avec le logiciel **Unity** et le langage **C#** (C Sharp).

Le but du jeu était le suivant : deux joueurs (deux voitures) s'affrontent, chacun doit récupérer des balles et les mettre dans son but. Le premier qui arrive à 10 buts gagne.

Un terrain possédant 20 balles, un décor forestier, un affichage des scores, la création d'un étang ou encore une vue dite « split screen » étaient parmi les règles à respecter.



Jeu WebGL

Vidéo de démonstration

UE4.2 - Développer

Développer une application web interactive

AC24.01 | Produire des pages et applications web responsives

Lors de la SAÉ 301, mon groupe et moi devions créer une application web, simulant **un système de mise en avant des rendus et des travaux à faire au sein de la formation**, qui permettrait à chaque étudiant des trois promotions de partager les rendus à venir, avec un système d'administration afin de filtrer les demandes.

Je me suis chargé du **développement front** du site, en structurant les pages, les données, les devoirs. Le tout en prenant compte de l'ensemble des écrans, en développant le site afin qu'il soit « responsive », et ainsi être tout aussi accessible et visible sur un smartphone que sur un ordinateur.

Version DESKTOP

Bonjour, Quentin

Voici les futurs rendus :

Événement 9
2023-12-07

Événement 10
2023-12-08

Événement 12
2023-12-10

Événement 16
2023-12-14

Proposer un rendu

Accueil

Recherche

Agenda

Quentin

GitHub

Version MOBILE

Bonjour, Quentin

Proposer un rendu

Voici les futurs rendus :

Événement 9
2023-12-07

Événement 10
2023-12-08

Événement 12
2023-12-10

Événement 16
2023-12-14

Accueil

Recherche

Agenda

Quentin

AC24.02 | Mettre en place ou développer un back office

Lors de mon stage, à la demande de mon tuteur, j'ai réalisé un site web avec Webdev 26 qui permet de **suivre l'ensemble du budget informatique** (cf. AC21.03), qui sera utilisé par mon tuteur (Responsable Informatique) et la contrôleur de gestion.

Pour cela, j'ai fait un système de **CRUD** (Create, Read, Update, Delete) afin de gérer l'ensemble des données.

J'ai mis en avant un **tableau**, permettant de répertorier l'ensemble des données, et lorsque l'on clique sur une ligne du tableau, on peut voir les informations de ce suivi en question, ses données budgétaires, le **modifier** ou le **supprimer**. L'**ajout d'un suivi** est également possible et se fait sous forme de formulaire, tout comme la modification qui reprend les informations du suivi.

BUDGET CHARGES										
Nature analytique	Ver	Projet	Type	Fournisseur	Libellé	Invest.	Achat	PHT	Quantité	P
224090LJ	Fonctionnement	Locations Stme	CISCO ISR 4221	STIME	Fournitures informatiques	0	59,00 €	12		
224090LJ	Fonctionnement	Locations Stme	Location FORTIGATE	STIME	Fournitures informatiques	0	549,72 €	12		
224090LJ	Fonctionnement	Locations Stme	Location matériel LAN	STIME	Fournitures informatiques	0	1,00 €	20448		
224090LJ	Fonctionnement	Locations Stme	Location matériel WiFi	STIME	Fournitures informatiques	0	1,00 €	5008		
224090LJ	Fonctionnement	Locations Stme	Location Serveurs EX4	STIME	Fournitures informatiques	0	1,00 €	14318		
226040LJ	Fonctionnement	Locations Stme	Maintenance matériel LAN	STIME	Fournitures informatiques	0	1,00 €	8124		
226040LJ	Fonctionnement	Locations Stme	Maintenance matériel WiFi	STIME	Fournitures informatiques	0	1,00 €	2847		
226040LJ	Fonctionnement	Locations Stme	MANTENANCE ROUTEUR CISCO ISR 4221,3 ARS GRK4, 24/7	STIME	Fournitures informatiques	0	7,00 €	12		
248340GR	Fonctionnement	Locations autres fournisseurs	Affichage dynamique info-connexion (coût annuel par poste)	MAMANGELLI	Fournitures informatiques	0	100,00 €	7		
226040LJ	Fonctionnement	Locations autres fournisseurs	Maintenance STRADALine	STRADA	Fournitures informatiques	0	1,00 €	188		
204190GR	Radio Fréquence	Terreaux Portable	Balise TC/TCTP 4300 mAh	WWD	Fournitures informatiques	0	37,75 €	100		
224090LJ	Solution d'impression	Imprimante	Capteur / Multifonction / Location capsules	STIME	Fournitures informatiques	0	1,00 €	19318		
226040LJ	Solution d'impression	Imprimante	Carte espe (Copieur Ricoh)	RICHI	Fournitures informatiques	0	1,00 €	5898		
226040LJ	Solution d'impression	Imprimante	Imprimante D2410 Dantz	WWD	Fournitures informatiques	0	273,00 €	10		
224090LJ	Solution d'impression	Imprimante	Imprimante thermique réception GH420TT	WWD	Fournitures informatiques	0	279,00 €	2		
244090LJ	Téléphone	DEC7 / Téléphone sans fil	DEC7 PHS	FREEDOM	Téléphonie fixe (corso, abonnement, maintenance)	0	115,00 €	10		
244090LJ	Téléphone	DEC7 / Téléphone sans fil	Housse DEC7	FREEDOM	Téléphonie fixe (corso, abonnement, maintenance)	0	20,00 €	10		
240334GR	Téléphone	Logiciel	Soft des appels (InnoCall)	FREEDOM	Téléphonie fixe (corso, abonnement, maintenance)	0	101,00 €	10		
249354GR	Téléphone	PABX/PBX	Maintenance mensuelle Stme de l'IPBX	FREEDOM	Téléphonie fixe (corso, abonnement, maintenance)	0	72,00 €	36		
248354GR	Téléphone	Téléphone sans fil et fixe	Abonnements OBIS et sans fil de ligne	FREEDOM	Téléphonie fixe (corso, abonnement, maintenance)	0	1.174,00 €	12		

[Retour vers le tableau](#)

AJOUTER

Type :

Nature analytique : Actif :

Fournisseur : Quantité :

Libellé : PUHT :

Ver : PHT :

projet : Pro : Invest :

Commentaire :

MODIFIER

Type : Maintenance mensuelle Stme de l'IPBX

Nature analytique : 240304GR Actif :

Fournisseur : FREEDOM Quantité : 56,00

Libellé : Téléphonie fixe (corso, abonnement, maintenance) PUHT :

Ver : Téléphone PHT : 72,00 €

Projet : PABX/PBX Pro : Invest :

Commentaire : Maintenance téléphonie IP 1/2 partage avec la région 3/72/2 +72 module stats

Suppression d'un suivi

Vous êtes sur le point de supprimer un suivi.
Etes-vous sûr de vouloir le supprimer ?

Oui Non Annuler

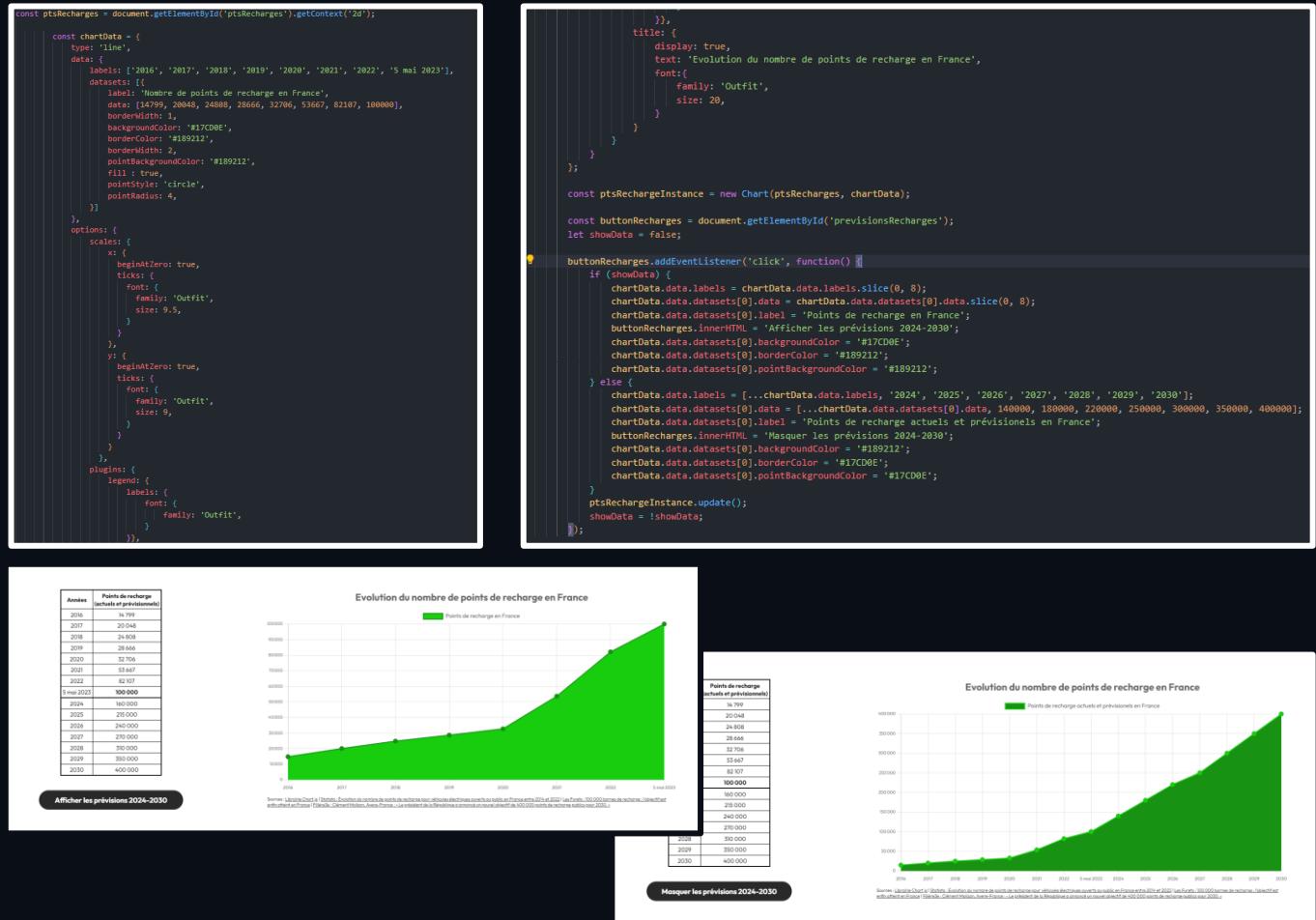
AC24.03 | Intégrer, produire ou développer des interactions riches ou des dispositifs interactifs

Lors de la SAÉ 303, je devais créer un graphique montrant **l'évolution du nombre de points de recharge de voitures électriques en France**. Pour cela, j'ai utilisé la librairie **Chart.js**, qui permet de créer plusieurs types de graphiques.

Dans un premier temps, j'ai appelé la librairie depuis une balise HTML `<script>`. Ensuite, j'ai mis une balise `<canvas>` afin d'afficher le graphique. Puis j'ai paramétré le graphique, avec les valeurs, la légende, et une fonction qui, lorsque l'on clique sur un bouton, change les valeurs du graphique pour montrer les objectifs pour 2030. Le tout en ajoutant un peu de CSS.

Dataviz

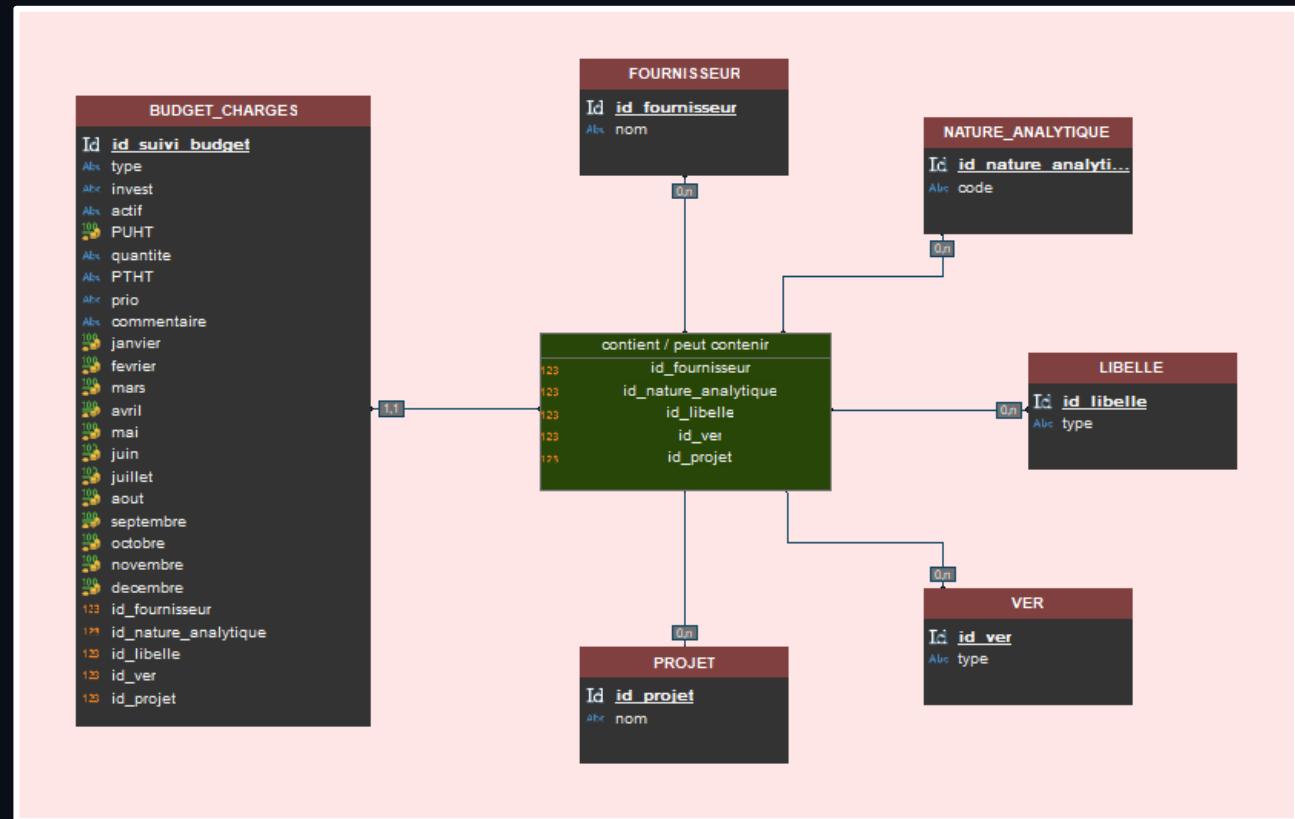
Chart.js



AC24.04 | Modéliser les traitements d'une application web

Avant de commencer la conception du site (cf. AC24.02), j'ai dû créer la **base de données** dans laquelle toutes les données nécessaires à la lecture des informations s'y trouvent.

Pour structurer au mieux cette base de données avant de la concevoir, j'ai créé un **MCD** qui permet de visualiser la table virtuellement et de tester les liaisons entre les tables.



AC24.05 | Optimiser une application web en termes de référencement et de temps de chargement

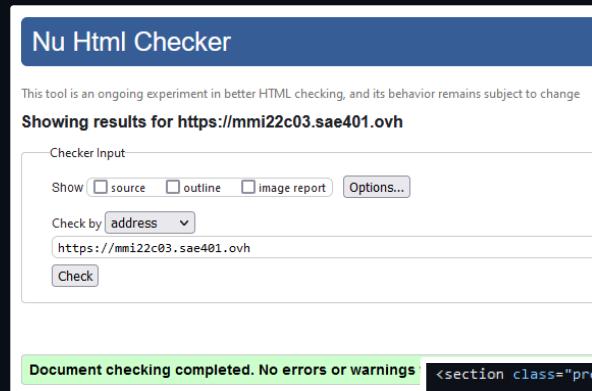
Lors de la conception du site de la SAÉ 401, j'ai tenté d'optimiser au mieux celui-ci, en mettant en œuvre une **stratégie SEO**.

Afin d'avoir une bonne optimisation, j'ai soigné l'**ajout des balises** (h1, h2, p...) et des images (**alt**) afin d'avoir une hiérarchisation correcte du contenu. J'ai aussi **minifié les fichiers** SCSS et JavaScript afin de diminuer la taille des ressources à charger. La **gestion des couleurs** était également primordiale, pour que le contenu soit lisible et non contraignant.

J'ai utilisé **Lighthouse**, une extension Google Chrome, qui mesure la qualité des pages d'un site web.

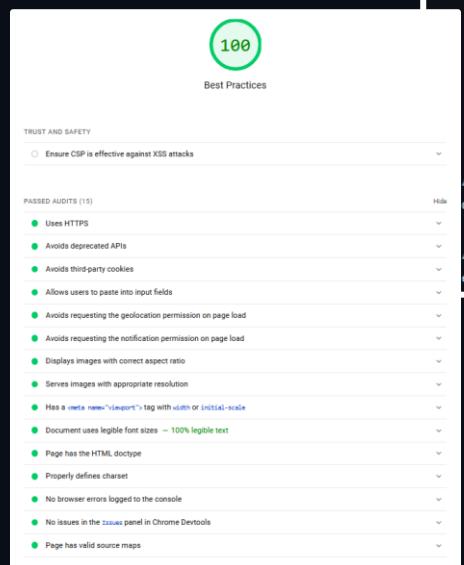
GreenScore

GitHub



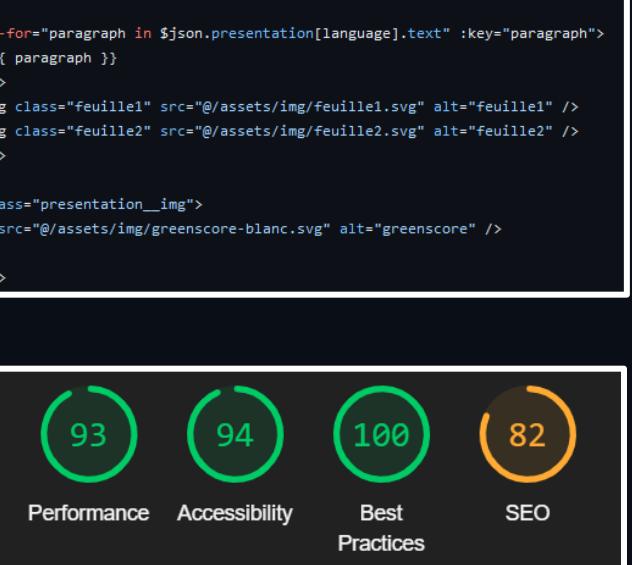
Nu Html Checker
This tool is an ongoing experiment in better HTML checking, and its behavior remains subject to change
Showing results for <https://mmi22c03.sae401.ovh>
Checker Input
Show source outline image report Options...
Check by address

Document checking completed. No errors or warnings
Used the HTML parser.
Total execution time 364 milliseconds.



100
Best Practices
TRUST AND SAFETY
Ensure CSP is effective against XSS attacks
PASSED AUDITS (15)

- Uses HTTPS
- Avoids deprecated APIs
- Avoids third-party cookies
- Allows users to paste into input fields
- Avoids requesting the geolocation permission on page load
- Avoids requesting the notification permission on page load
- Displays images with correct aspect ratio
- Serves images with appropriate resolution
- Has a <meta name="viewport"> tag with width or initial-scale
- Document uses legible font sizes → 100% legible text
- Page has the HTML doctype
- Properly defines charset
- No browser errors logged to the console
- No issues in the Issues panel in Chrome DevTools
- Page has valid source maps



Metric	Score
Performance	93
Accessibility	94
Best Practices	100
SEO	82

Total Blocking Time: 0 ms
Cumulative Layout Shift: 0.001
Speed Index: 0.8 s

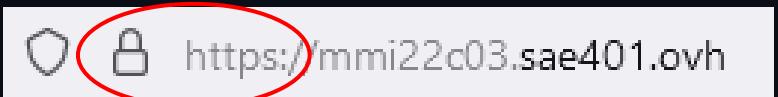
AC24.06 | Configurer une solution d'hébergement adaptée aux besoins

Afin de déployer le site de la SAÉ 401 :

1 – J'ai tout d'abord configuré le fichier **Apache** afin d'ajouter le **nom de domaine** en lien avec mon identifiant MMI et la SAÉ en question, ainsi que **la redirection vers le dossier**.

2 – Ensuite, j'y ai ajouté le **certificat SSL** afin de **sécuriser** l'ensemble du site.

3 – Sachant que le site est un projet Vue.js, j'ai fait la commande « **npm run build** », ce qui m'a créé un dossier « **dist** » regroupant tous mes fichiers que je dois mettre en ligne.



GreenScore

```
<VirtualHost *:80>
    ServerAdmin quentin.buteau@etudiant.univ-reims.fr
    ServerName mmi22c03.sae401.ovh
    DocumentRoot /var/www/sae401/dist

    ErrorLog ${APACHE_LOG_DIR}/error.log
    CustomLog ${APACHE_LOG_DIR}/access.log combined

    <Directory /var/www/sae401/dist/>
        Options Indexes FollowSymlinks
        AllowOverride All
        Require all granted

        RewriteEngine On
        RewriteBase /
        RewriteRule ^index\.html$ [-L]
        RewriteCond %{REQUEST_FILENAME} !-f
        RewriteCond %{REQUEST_FILENAME} !-d
        RewriteRule . /index.html [-L]
    </Directory>
    RewriteCond %{SERVER_NAME} =mmi22c03.sae401.ovh
    RewriteRule ^ https:// %{REQUEST_URI} [END,NE,R=permanent]
</VirtualHost>
```

Fichier .conf

```
root@mmi22c03:~# certbot --apache
Saving debug log to /var/log/letsencrypt/letsencrypt.log
Plugins selected: Authenticator apache, Installer apache
Which names would you like to activate HTTPS for?
1: mmi22c03-2.h205.online
2: mmi22c03.mni-troyes.fr
3: mmi22c03.sae401.ovh
4: mmi22c03.sae401.ovh
5: mmi22c03.sae401.ovh
6: mmi22c03.sae401.ovh
Select the appropriate numbers separated by commas and/or spaces, or leave input blank to select all possible options shown (inter 'c' to cancel): 6
Certbot will now find the options shown (inter 'c' to cancel): 6
Certbot has found no due date for any certificate.

You have an existing certificate that has exactly the same domains or certificate name you requested and isn't close to expiry.
(Ref: /etc/letsencrypt/renewal/mmi22c03.sae401.ovh.conf)

What would you like to do?
1: Attempt to reinstall this existing certificate
2: Remove & replace the cert (limit -6 per 7 days)
Select the appropriate number [1-2] then [enter] (press 'c' to cancel): 2
Renewing an existing certificate
Performing a challenge for mmi22c03.sae401.ovh
http-01 challenge for mmi22c03.sae401.ovh
Waiting for verification...
Deploying Certificate to VirtualHost /etc/apache2/sites-enabled/040-sae401-le-ssl.conf

Please choose whether or not to redirect HTTP traffic to HTTPS, removing HTTP access.
1: No redirect - Make no further changes to the webserver configuration
2: Redirect - Make all requests redirect to https://. Choose this for new sites, or if you're confident your site works on HTTPS. You can undo this change by editing your web server's configuration.
Select the appropriate number [1-2] then [enter] (press 'c' to cancel): 2
Enhancement redirect was already set.

Your existing certificate has been successfully renewed, and the new certificate has been installed.
```

certbot --apache

```
root@mmi22c03:/var/www/sae401# tree
.
+-- assets
    |-- ActeurTest-Dn5mNEWn.js
    |-- ActeurTest-n0Yj3wv6.js
    |-- ActeurVert-BH9TTdW.js
    |-- ActeurVert-C11RZHF.svg
    |-- ActeurVertFR-I4Obw8ZT.jpg
    |-- DefenseTest-B7mr6G5.js
    |-- DefenseTest-BwJLC-4.js
    |-- DefenseurVert-CIA_MPmN.jpg
    |-- DefenseurVert-sPNMFGuq.js
    |-- DefenseurVert-WYGtdEw.svg
    |-- EcoLeader-Bettter7.js
    |-- EcoLeader-C9pD468f.svg
    |-- EcoLeaderEN-BnEbxsL9.jpg
    |-- EcoLeaderFR-C4eqSiHB.jpg
    |-- emojis-vT9HuUBG.svg
    |-- favicon-CBZl7XQf.png
    |-- feuille1-DRxTLKA.svg
    |-- feuille2-CeMJkUHv.svg
    |-- Footer-CmYYEMr6.js
    |-- Footer-Jgzo1-2e.js
    |-- GreenActorEN-B9T2hX9A.jpg
    |-- GreenBeginnerEN-BvxopRW.jpg
    |-- GreenDefenderEN-BKSGJUOx.jpg
    |-- greenscore-blanc-BKBNi7MO.svg
    |-- header-3OH4uyTpA.svg
    |-- Header-BxE3cArZ.js
    |-- Home-DdjGla7u.js
    |-- Home-FbRHcab.js
    |-- index-8SpogBKh.js
    |-- index-B0CYHqLR.js
    |-- index-C9EL9Hw.css
    |-- index-Ukf-iMPR.css
    |-- LeaderTest-AB_jeeoh.js
    |-- LeaderTest-DYREX8Vf.js
    |-- logo_dark-BGUOYntp.svg
    |-- Notice-CjODJ2mc.js
    |-- Notice-DA7JnI_v.js
    |-- NoviceTest-Ctyomsng.js
    |-- NoviceTest-XVJRYeb7.js
    |-- NoviceVert-CZInXfKz.svg
    |-- NoviceVert-DyCRx0W.js
    |-- NoviceVertFR-DM889Tf.jpg
    |-- planisphere-BvluMDNI.svg
    |-- Questionnaire-3MFsxYGt.js
    |-- Questionnaire-CmMByQz6.js
    |-- favicon.png
    |-- index.html
```

2 directories, 47 files

Arborescence de mon dossier

UE5.2 - Entreprendre

Entreprendre un projet au sein d'un écosystème numérique

AC25.01 | Gérer un projet avec une méthode d'amélioration par exemple une méthode agile

Lors de la conception du cahier des charges du site de la SAÉ 401, j'ai pu introduire celui-ci **en définissant le projet**, avec ce que nous comptions réaliser et dans quel but, comment et pour qui.

S'en suit toutes sortes d'explications concernant l'interface, les fonctionnalités, etc.

À la fin, j'ai mis en avant **les différentes dates** de rendu, de présentation et de démonstration, dates importantes quant à la conception du site puisque chaque point nous a permis de réfléchir et revenir sur certaines choses déjà réalisées ou en phase de réalisation.

Introduction

Ce projet est réalisé dans le but de la SAE 401 de la 2^{ème} année du BUT Métiers du Multimédia et de l'Internet, parcours Développement web et Dispositifs interactifs. Celui-ci a comme objectif de proposer un service web en lien avec des aspects écologiques ou sociaux, qui doit proposer une expérience utilisateur de qualité et une expérience interactive. Nous avons choisi de réaliser **GreenScore**, un questionnaire en ligne sur l'écologie et l'environnement, qui doit mettre en avant des situations réelles dans lesquelles l'utilisateur pourra s'imaginer dans cette situation, pour plus de réalisme et d'immersion. Le tout en répondant à 20 questions, qui proposent 4 réponses chacune, chacune d'un degré d'importance différent selon l'impact écologique. À la fin, un résultat est donné en fonction de toutes les réponses, qui va définir son niveau d'implication au sein de l'environnement, ce qui va pousser l'utilisateur à réfléchir sur son rôle à jouer concernant l'écologie. Nous visons toutes les tranches d'âge, nous nous efforçons de motiver et d'inspirer chacun à contribuer de manière positive au sein de l'environnement et nous estimons que c'est dans l'essor de toute personne.

7. Planning et livrables

- Début du projet : 7 février 2024
- Pitch de présentation : 14 février 2024
- Cahier des charges : 21 février 2024
- Point sur l'avancée des travaux : 6 mars 2024
- Démonstration du premier prototype : 20 mars (à reconfirmer)
- Fin de projet : 12 avril 2024

AC25.02 | Cartographier un écosystème (identification des acteurs, synthèse des propositions de valeur)

En tant que binôme, nous devions rédiger un rapport sur **une pratique sociale en lien avec des usages de technologies numériques** ou de services en ligne et qui permettent d'entretenir une socialisation dans notre société.

Nous avons donc choisi de parler de **Netflix**, et de **sa place importante dans l'audiovisuel**.

J'ai donc présenté l'entité qu'est Netflix, décrit son modèle économique, parlé de son lien avec la protection de la vie privée de ses utilisateurs et répondu à des questions grâce à un corpus vidéo parlant de l'influence de Netflix dans le monde.

II. Identité de l'entité

a. Nom de l'entité qui produit ou délivre le service et/ou la technologie

L'entité se nomme Netflix, Inc., c'est une entreprise américaine créée en 1997 en Californie, spécialisée dans la distribution et la création d'œuvres cinématographiques et télévisuelles par le biais d'une plateforme dédiée au service de vidéo à la demande.

b. Quelle est sa forme juridique ?

Netflix, Inc. est une société par actions, ou une société anonyme de droit américain. La forme exacte est une "corporation" sous la législation de l'Etat du Delaware, aux Etats-Unis.

c. Décrivez son modèle économique

Netflix repose principalement sur les abonnements payants. Globalement, cela fonctionne sur les abonnements mensuels, avec des tarifs variant en fonction du forfait choisi (qualité de la vidéo, nombre d'écran en simultané). Des contenus exclusifs sont également proposés, avec des séries, des films ou encore des documentaires. Cela repose sur une distribution mondiale, puisque Netflix est disponible dans de nombreux pays à travers le monde, ce qui lui permet de toucher un très vaste public. Afin d'élargir sa portée, Netflix établit des partenariats et des intégrations, avec des opérateurs de télécommunications et plusieurs plateformes. Enfin, Netflix propose des essais gratuits, ce qui permet aux potentiels futurs consommateurs de ce service de le tester sur une période limitée, avant de s'abonner ou non.

VI. Protection de la vie privée

a. Faites une description de la protection de la vie privée des utilisateurs et des informations partagées

Netflix collecte uniquement les informations nécessaires pour fournir ses services, en la présence de l'algorithme qui permet aux utilisateurs de voir en premier les programmes que proposent Netflix en fonction de ce que chacun a déjà visionné. Les utilisateurs ont tout de même la possibilité de définir leurs paramètres de confidentialité, comme le contrôle des appareils autorisés à accéder au compte Netflix, ou encore la gestion des recommandations personnalisées. En somme, Netflix ne conserve les données des utilisateurs que pendant la période nécessaire pour fournir ses services, une fois devenues inutiles, ces données seront supprimées.

b. Ce bien ou service numérique peut-il faire apparaître des formes d'inquiétudes pour sur la vie privée des utilisateurs et des informations partagées ?

En effet, Netflix recueille des données pour optimiser son algorithme et améliorer l'expérience utilisateur. Cependant, l'opacité entourant l'utilisation potentielle de ces données, comme leur vente à d'autres entreprises, suscite des préoccupations légitimes. Le manque de transparence de la part de Netflix quant à la destination exacte de ces informations crée une incertitude quant à la possibilité qu'elles soient utilisées à des fins autres que l'amélioration de l'expérience utilisateur, ce qui constitue un problème majeur en matière de confidentialité.

c. Description des contextes et environnements d'utilisation. Décrivez avec précision le service ou la technologie utilisée. Est-ce que la vidéo montre une expérience réelle de l'utilisation ? Est-ce que la vidéo montre l'expérience vécue par l'utilisateur ? Est-ce la réalité dans un contexte quotidien pour l'utilisateur ? Est-ce que la vidéo relate d'une fiction ?

En se basant sur l'accès à la plateforme sur de nombreux appareils multimédia, l'algorithme de Netflix se base sur ce que regardent chaque utilisateur. En récoltant les données de chacun, le catalogue proposé en arrivant sur la page d'accueil sera conçu de manière que l'utilisateur trouve un programme rapidement, grâce aux films et séries regardés en amont et en fonction du genre du contenu visionné. La vidéo montre une expérience réelle de l'utilisation, la journaliste du Monde prend l'exemple de son petit frère et d'elle, son petit frère regarde souvent des dessins animés, alors Netflix fait en sorte de lui proposer du contenu tel que "Pokémon" ou "Inazuma Eleven". Quant à la journaliste, elle regarde souvent des comédies romantiques, son catalogue contiendra plusieurs films de ce genre. Ce sont des cas que l'on retrouve chez la grande majorité des utilisateurs de Netflix.

Corpus vidéo

[Netflix : l'algorithme des recommandations a du mal à vous cerner ? On vous explique comment le guider](#)

[Netflix est-il une machine à standardiser les séries ?](#)

[Netflix a gagné près de six millions de nouveaux abonnés en resserrant la vis sur les abonnements](#)

AC25.03 | Initier la constitution d'un réseau professionnel

J'utilise **LinkedIn** pour mettre en avant mon **image professionnelle**, le tout en promouvant mes **expériences** passées et actuelles et mes **compétences** acquises lors de mes différentes formations.

Formation

IUT de Troyes
BUT Métiers du Multimédia et de l'Internet
sept. 2022 - août 2025

Adobe Creative Suite, Stratégie de communication numérique et 5 compétences de plus

Lycée Joseph Fourier
Baccalauréat général
sept. 2019 - juil. 2022
Niveau : Mention Assez Bien - Spécialités Mathématiques

Python (langage de programmation), Architecture

LinkedIn

Quentin Buteau
Développeur Front-End Junior

Quentin Buteau
Développeur Front Junior | Étudiant en BUT Métiers du Multimédia et de l'Internet
Taconnay, Bourgogne-Franche-Comté, France · Coordonnées
108 relations

Mes objectifs Ajouter une section au profil Plus

Expérience

Stagiaire au Service Informatique
ITM LOGISTIQUE EQUIPEMENT DE LA MAISON INTERNATIONALE · Stage
avr. 2024 - aujourd'hui · 2 mois
Anais, Nouvelle-Aquitaine, France · Sur site

Programmation de logiciels internes, gestion et suivi d'interventions via la plateforme de tickets, participation aux missions quotidiennes du service (dépannage, installation, préparation poste, etc).

Agent logistique
ITM LOGISTIQUE EQUIPEMENT DE LA MAISON INTERNATIONALE · CDD
juil. 2023 - août 2023 · 2 mois
Anais, Nouvelle-Aquitaine, France · Sur site

Préparateur de commande dans les circuits PRA et BHN | Aide au dépotage de colis à la réception | Autorisation de conduite CACES 1A

Jeune Reporter Académique
UNSS | Union Nationale du Sport Scolaire
mai 2021 - juil. 2022 · 1 an 3 mois
Bourgogne-Franche-Comté, France · Hybride

Diplômé Jeune Reporter de l'Académie de Dijon suite à une formation sur le rôle et le métier de journaliste sportif. Opportunité d'aller sur le terrain, comme des Cross Country et un championnat académique de Canoë- ...voir plus

Stagiaire
EFIRACK · Stage
févr. 2019 - févr. 2019 · 1 mois
Migennes, Bourgogne-Franche-Comté, France · Hybride

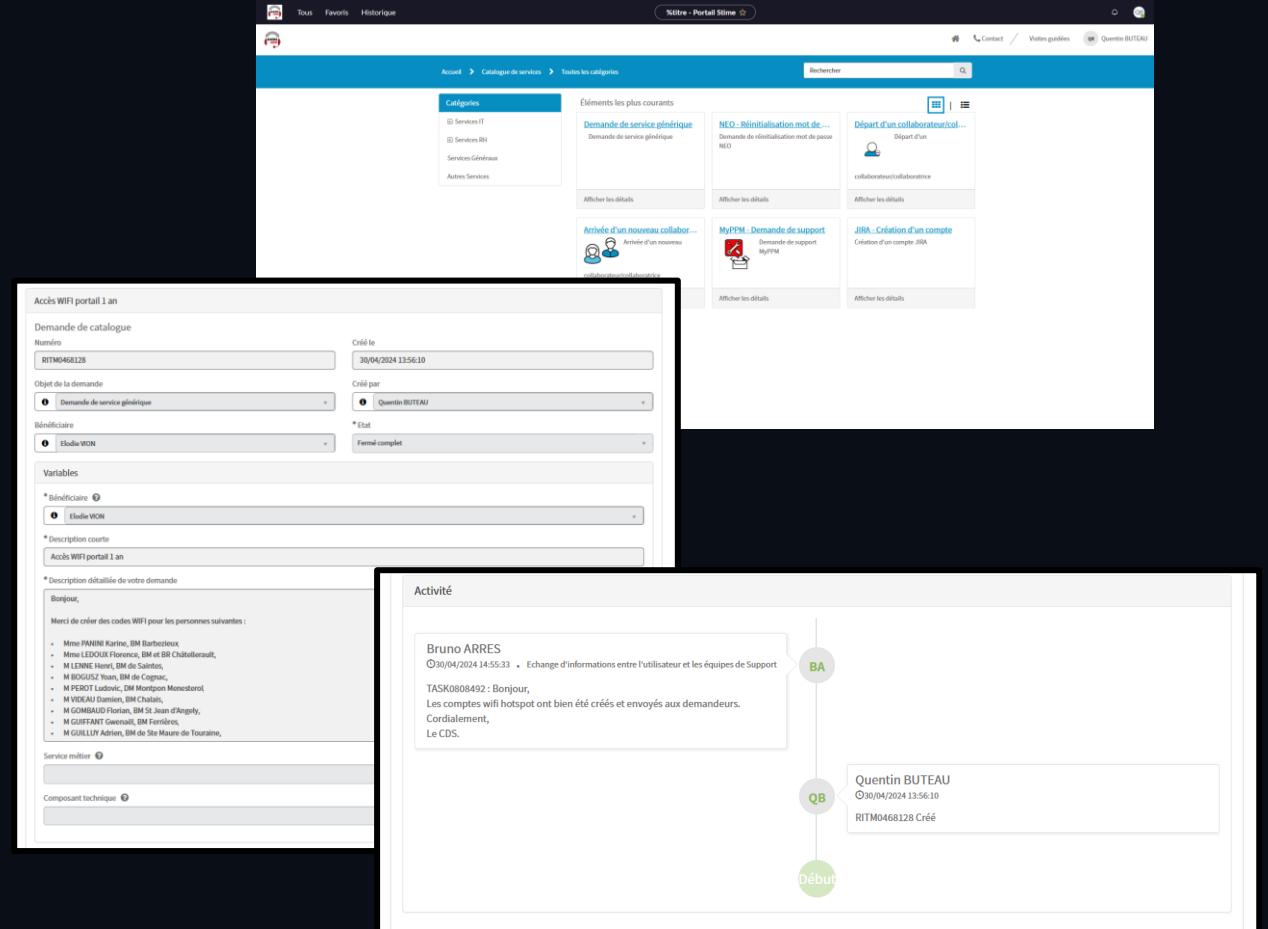
Stage d'observation de 3ème d'une semaine sur la conception et le fonctionnement des baies informatiques / datacenters, ainsi que sur le métier de commercial.

AC25.04 | Collaborer au sein des organisations

Lors de mon stage à l'ITM LEMI, j'ai pu apprendre à utiliser **Service Now**, une plateforme en ligne de gestion de ticket, qui permet de communiquer avec la **STIME** (Direction du système d'Information du Groupement) afin de faire diverses demandes.

Par exemple, à la suite d'un mail que l'on m'a transmis, j'ai fait une demande concernant la création d'identifiants et de mots de passe temporaires pour des adhérents de la Région Centre Ouest, afin de se connecter au Wi-Fi du bâtiment. Le tout en ajoutant en tant que bénéficiaire la personne chargée de leur fournir.

S'en suit un cheminement vers une personne de la STIME, qui nous renvoie sa réponse (dans ce cas de figure, j'ai reçu les PDF de connexion respectifs par mail).



AC25.05 | Maîtriser les codes des productions écrites et orales professionnelles

Lors de la SAÉ 401, nous devions réaliser **un pitch de 3 min** afin de présenter notre projet.

Mon groupe et moi avons réalisé un bref résumé de notre application web, de l'**expérience utilisateur**, de l'**expérience immersive** et des **défis techniques** qu'allait rencontrer le site.

Lors de la présentation orale, je me suis occupé des parties immersive et technique, qui mettent en avant l'envers du décor du site web.



EXPERIENCE UTILISATEUR

PALETTE DE COULEURS

#006837 #57210B
#F1F1F1 #C1951F

TYPOGRAPHIE
Montserrat

Exemple de titre
Exemple de sous-titre

Le Lorem Ipsum est simplement du faux texte employé dans la composition et la mise en page avant impression. Le Lorem Ipsum est le faux texte standard de l'imprimerie depuis les années 1500, quand un imprimeur anonyme assembla ensemble des morceaux de texte pour réaliser un livre spécimen de polices de texte.

EXPERIENCE IMMERSIVE

Créer une expérience personnalisée et interactive

Influencer le parcours utilisateur

Susciter une réflexion active sur l'écologie

DÉFIS TECHNIQUES

Architecture de base de données solide

Elaborer un parcours unique pour chaque utilisateur

Recommandations comportementales

AC25.06 | Prendre en compte les contraintes juridiques

Le site de la SAÉ 401 nécessitait une page de **mentions légales**, ce qui m'a permis d'indiquer l'ensemble des éléments importants dans la **conception, l'hébergement et les potentiels mises à jour du site.**

Il est important de **créditer** l'ensemble des éléments présents sur le site, aussi bien dans l'interface que la partie technique. J'ai fait le nécessaire pour que chaque utilisateur puisse prendre en compte tous les facteurs importants concernant la moindre chose présente sur le site.

L'indication de la **non prise en compte des données** de chaque utilisateur est également très importante et y figure sur la page.

The screenshot shows three stacked sections of a legal notice page:

- INFORMATIONS GÉNÉRALES**: Describes the site as the property of students developed during the SAE 401 course at IUT de Troyes, hosted by PulseHeberg. It includes the social address: IUT de Troyes - 9 Rue Québec - 10430 Rosières-prés-Troyes - FRANCE.
- CRÉDITS**: Acknowledges Quentin Buteau and Jathushan Selvarajah for development and integration, Axel Tribondeau and Okesse Smith for infographics, and fontawesome.com for icons. It also credits members for question and answer redaction.
- POLITIQUE DE CONFIDENTIALITÉ ET DONNÉES PERSONNELLES**: States that GreenScore reserves the right to update its privacy policy at any time. It assures users that personal information is not collected, and that no cookies are used to track activity.

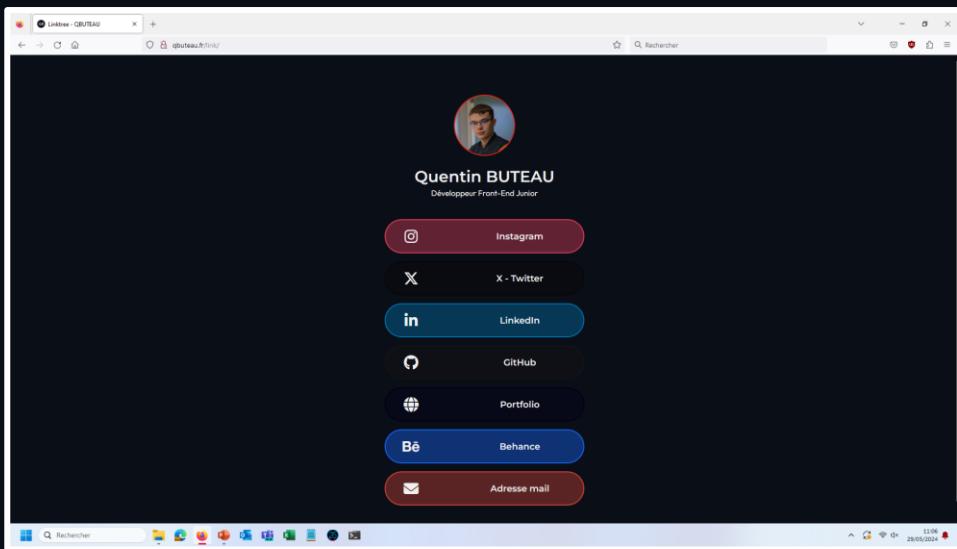
Mentions légales

Réalisations personnelles

Site similaire à Linktree

Afin de faciliter la mise en avant de mes réseaux, j'ai créé un site qui ressemble à l'environnement de [Linktree](#), qui est beaucoup utilisé par les créateurs de contenu. Cela me permet de rassembler l'ensemble de mes présences sur Internet en un seul endroit simple d'utilisation.

Il s'utilise surtout au format mobile, mais reste tout de même accessible avec un ordinateur.



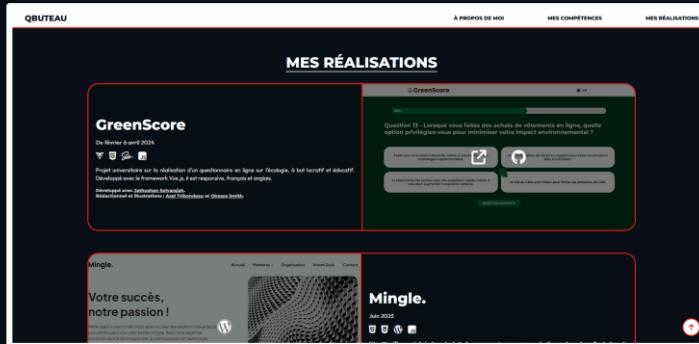
Site
GitHub

A screenshot of a mobile device displaying the same website. The top header shows the URL "qbuteau.fr" and a share icon. Below is a circular profile picture of the young man. The name "Quentin BUTEAU" and title "Développeur Front-End Junior" are displayed. A list of social media links is shown in rounded rectangular bubbles: Instagram (red), X - Twitter (black), LinkedIn (blue), GitHub (grey), Portfolio (dark blue), and Behance (blue).

Refonte de mon portfolio

Pour mon image personnelle et professionnelle, j'ai amélioré mon portfolio, en changeant les couleurs et en améliorant l'interactivité et la partie responsive du site.

J'ai donc ajouté du JavaScript natif, la librairie ScrollReveal, intégré du SCSS et pris en compte le SEO, pour que mon site soit bien mieux que la version précédente. Le tout en mettant en avant mes connaissances et tout ce que j'ai appris tout au long de ma première année de formation.



A comparison of the old and new portfolio designs. On the left is a screenshot of the old 'Mes réalisations' section from July 2023, showing a dark theme with multiple cards and a cluttered layout. In the center is a large red button labeled 'Portfolio'. On the right is a screenshot of the new 'Mes réalisations' section from today, showing a clean, minimalist design with a single large button labeled 'Portfolio'. The new design uses a red-to-white gradient background and a clear, sans-serif font.

A comparison of the old and new portfolio designs. On the left is a screenshot of the old 'Mes réalisations' section from July 2023, showing a dark theme with multiple cards and a cluttered layout. In the center is a large red button labeled 'Portfolio'. On the right is a screenshot of the new 'Mes réalisations' section from today, showing a clean, minimalist design with a single large button labeled 'Portfolio'. The new design uses a red-to-white gradient background and a clear, sans-serif font.

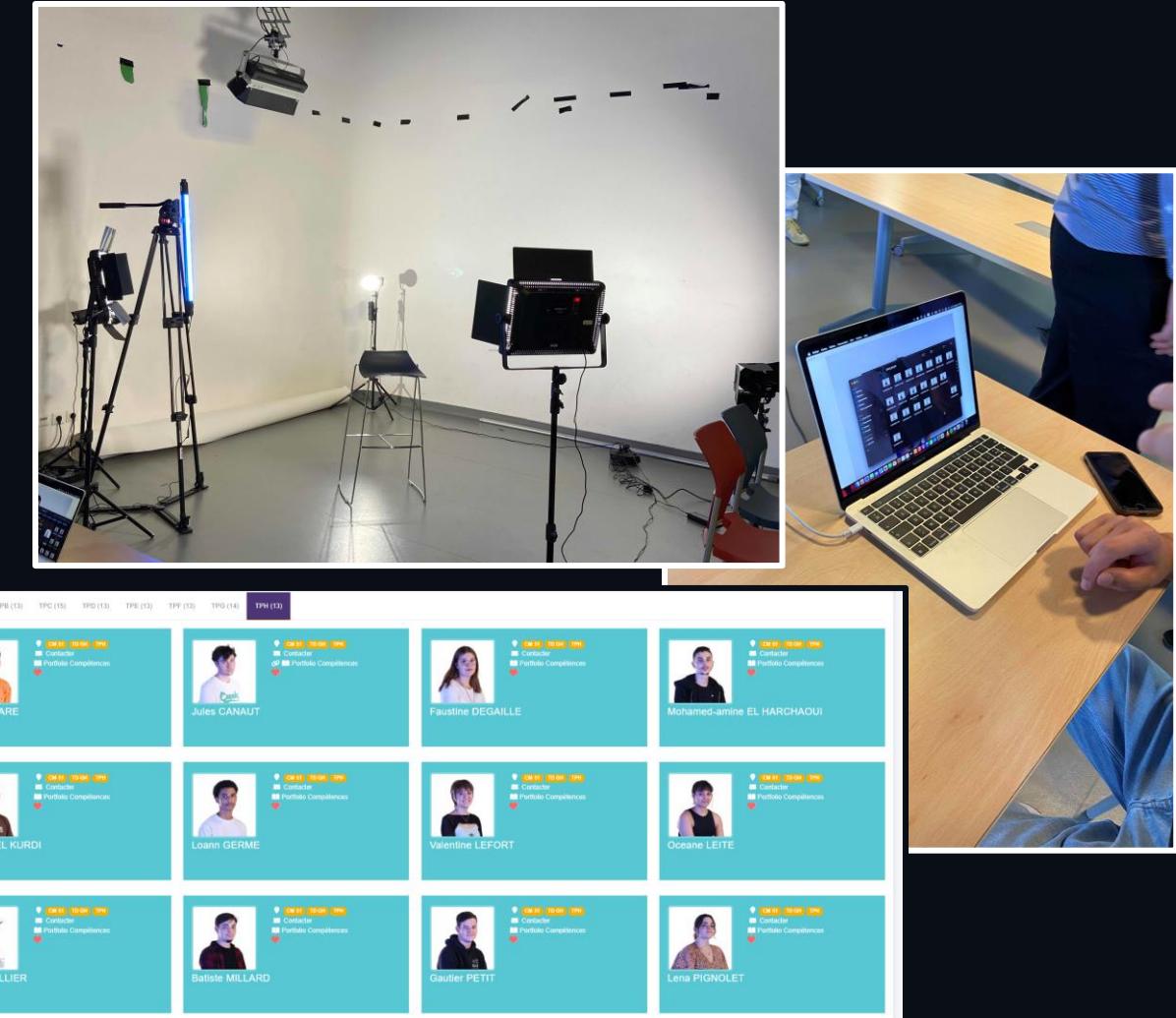
juillet 2023 – aujourd'hui

Quentin BUTEAU – B.U.T.2 MMI

Journée d'intégration des nouveaux S1

Ayant participé à l'atelier photo lors de mon B.U.T.1, je me suis porté volontaire pour prendre en photo les nouveaux S1, afin d'avoir leurs photos dans le trombinoscope de l'intranet de l'IUT.

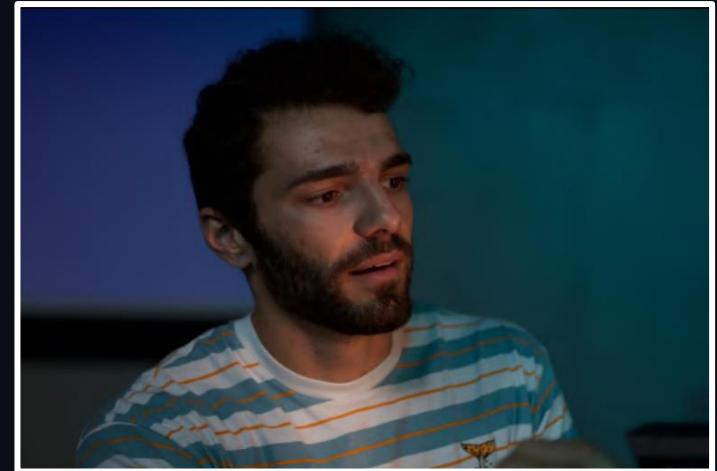
Avec d'autres camarades, nous avons commencé la journée avec l'installation des deux stands de photos, avec les lumières, les trépieds, les LED et les chaises, afin d'accueillir au mieux ces nouveaux étudiants. L'après-midi, après avoir fait la rencontre de nos filleuls, je me suis occupé de prendre en photo les étudiants des TPs A, C, F et H. Pour terminer la journée, j'ai pris en photo quelques S3 qui souhaitaient changer leur photo de l'an passé.



Atelier Photo

Lors de mon B.U.T.1, j'ai participé à l'atelier photo qu'organise l'IUT de Troyes lors des PAC (Pratiques Artistiques et Culturelles) du jeudi après-midi. Cela m'a permis d'en apprendre plus sur le fonctionnement d'un appareil photo, comment prendre une photo et comment faire de la retouche.

Cela m'a également permis de découvrir la ville de Troyes et de faire des rencontres.



Jeune Officiel UNSS

De la 6^{ème} à la Terminale, j'ai été licencié à l'UNSS et à l'Association Sportive de mon collège et mon lycée, et ai participé à plusieurs événements sportifs au cours de ces années.

Cela m'a permis de suivre une formation de jeune reporter en mai 2021, qui fait partie de la liste des Jeunes Officiels de l'UNSS, dans laquelle nous avons appris à rédiger un article sportif et à faire un reportage sur un événement sportif, et nous devions intégrer une voix-off, des interviews, des inserts et plusieurs plans pris au cours d'un événement fictif créé pour l'occasion.

À la fin de la journée, tous les participants ont reçu le diplôme de Jeune Reporter Académique, ce qui nous a permis d'aller sur plusieurs événements UNSS afin de faire des articles et des reportages.

J'ai également été diplômé Jeune Arbitre de Futsal en janvier 2017 lorsque j'étais au collège.



Les élèves du lycée participent au
Cross départemental UNSS



Nos élèves s'illustrent au championnat
Académique UNSS de Canoë-Kayak



 Portfolio – qbuteau.fr

 qbuteauquentin10@gmail.com