

Portfolio – Partie 2

Charte de Projet

Carte interactive de l'univers du Seigneur des Anneaux & Créations artistiques SDA

1. Objectifs du projet

1.1. But du projet

Créer une plateforme web interactive permettant d'explorer l'univers du Seigneur des Anneaux de manière immersive, en combinant une carte cliquable, des informations encyclopédiques tout en mettant en valeur les créations artistiques des passionnés.

1.2. Objectifs SMART

- Développer une carte interactive cliquable de la Terre du Milieu, avec fiches détaillées (lieux, personnages, créatures) d'ici la fin du MVP.
- Intégrer un espace de contribution pour les créations (Photo de création + texte descriptif) permettant aux utilisateurs inscrits de publier leurs œuvres.
- Mettre en place un système de gestion des utilisateurs sécurisé : Implémenter trois niveaux d'accès (invité, utilisateur inscrit, administrateur) avec authentification et modération des contenus, permettant aux utilisateurs inscrits de publier leurs créations artistiques.
- Concevoir un site à la fois esthétique, ergonomique et parfaitement fonctionnel.

2. Parties prenantes et rôles

2.1. Parties prenantes internes

Nom	Rôle	Responsabilités
Robin David	<ul style="list-style-type: none">- Chef de projet- Développeur Front-end principal	<ul style="list-style-type: none">- Développement de l'interface utilisateur- Intégration de la carte interactive- Design responsive- Expérience utilisateur
Thérèse-Marie Lefoulon	<ul style="list-style-type: none">- Responsable technique/support.- Développeuse Back-end principale	<ul style="list-style-type: none">- Sécurité et authentification- Implémentation des API- Gestion de la base de données- Expérience utilisateur

2.2. Parties prenantes externes

- ❖ Utilisateurs invités : consultation libre avec accès limité.
- ❖ Utilisateurs enregistrés : accès élargi, possibilité de publier des créations.
- ❖ Administrateurs : modération, gestion des contenus et utilisateurs.
- ❖ Fans de l'univers Tolkien, curieux et créateurs artistiques (cible finale).

3. Périmètre du projet

3.1. Inclus

- Carte interactive de la Terre du Milieu avec points cliquables
- Fiches détaillées des lieux, personnages et créatures
- Système d'authentification à trois niveaux (invité/utilisateur/admin)
- Galerie de créations artistiques des utilisateurs
- Interface responsive (desktop/mobile)
- Filtres par type de contenu
- Système de modération des contenus utilisateurs
- Base de données structurée pour les informations SDA
- Respect des normes W3C et une partie du SEO

3.2. Exclus

- Fonctionnalités e-commerce ou monétisation
- Système de chat temps réel complexe ou Forum
- Extension à d'autres univers fantastiques
- Application mobile native
- Arbre généalogique interactif complexe
- Gestion avancée des droits d'auteur

4. Identification des risques

Risque	Impact	Stratégie d'atténuation
Performance (temps de chargement élevé)	Haut	<ul style="list-style-type: none">- Optimiser le chargement des images- Implémenter un système de mise en cache- Tester régulièrement les performances
Gestion des droits d'auteur SDA	Moyen	<ul style="list-style-type: none">- Utiliser uniquement du contenu libre de droits- Se concentrer sur les créations des utilisateurs- Mentionner clairement les sources
Manque d'expérience sur certains outils	Moyen	<ul style="list-style-type: none">- Prévoir du temps d'apprentissage- Autoformation ciblée, tutorielsPair programming
Sécurité (authentification, utilisateur)	Haut	Mise en place JWT, modération, validation admin
Charge de travail et délais serrés	Haut	Planning agile, répartition claire des rôles
Gestion d'un gros stock de donnée	Moyen	<ul style="list-style-type: none">- Nettoyage régulier des données inutiles ou redondantes- Pagination- Utilisation de requête ciblés
Non responsivité sur certain appareils	Moyen	<ul style="list-style-type: none">- Test régulier sur différentes taille d'écran- Utilisation de framework- Retour d'autre peers pour corriger

5. Plan Haut Niveau

5.1. Phases du projet

Phase	Période	Livrables Principaux
Stage 1 : Formation d'équipe & Développement des idées	Semaine 1-2	<ul style="list-style-type: none">- Constitution de l'équipe- Exposition des idées de projets- Validation du projet retenu
Stage 2 : Développement Charte Projet	Semaine 3-4	<ul style="list-style-type: none">- Charte de projet finalisée- Objectifs SMART définis
Stage 3 : Documentation Technique	Semaine 5-6	<ul style="list-style-type: none">- Architecture technique- Maquettes- Modèle de base de données- Les technologies à utiliser
Stage 4 : Développement du MVP	Semaine 7-10	<ul style="list-style-type: none">- Carte interactive fonctionnelle- Système d'authentification- Galerie de base
Stage 5 : Finalisation et Clôture	Semaine 11-12	<ul style="list-style-type: none">- Tests finaux- Déploiement- Présentation finale

Document réalisé le 22/08/2025 par Thérèse-Marie Lefoulon & Robin David pour un projet Porfolio.