CAHIER DES CHARGES TECHNIQUE

Projet Plateforme Disney+ Europe

Dossier rédiger par DISY Théo

2023

Sommaire

1 - Présentation de Disney+ 3
2 - Contexte 3
3 - Objectifs 3
4 - Périmètre 4
4.1 - Besoins fonctionnels 4
4.2 - Besoins techniques 4
5 - Réponses aux attentes 5
5.1 - Wireframes 5
5.2 - Maquettes 5
5.3 - Mockup 6
5.4 - Langages utilisés 6
5.5 - Plateforme de partage de code 7
5.6 - Hébergement 7
5.7 - Méthode projet utilisée et calendrier 8
6 - Annexes 9

1 - Présentation de Disney+

Disney+ est une plateforme de streaming payante appartenant à The Walt Disney Company qui offre un accès illimité à un large éventail de contenus issus de l'univers Disney, incluant les films, séries, documentaires, émissions pour enfants, ainsi que les contenus originaux exclusifs à Disney+. Cette plateforme de streaming a été lancée en novembre 2019, et depuis lors, elle a connu un succès incroyable auprès des amateurs de Disney, des familles et des fans de cinéma et de télévision.

La plateforme est facile à utiliser et permet aux utilisateurs de télécharger du contenu pour le regarder hors ligne. Elle est disponible sur de nombreux appareils, notamment les smartphones, les tablettes, les téléviseurs intelligents et les consoles de jeux.

2 - Contexte

Dans le cadre de son développement en Europe, The Walt Disney Company nous a sollicité pour créer la page vitrine française et anglaise de leur plateforme Disney+.

3 - Objectifs

Le développement de sites vitrine en deux langues différentes nécessite une attention particulière.

En effet, il faudra adapter le contenu en fonction de chaque langue pour que les visiteurs puissent comprendre aisément les informations affichées. Le prestataire devra donc être capable de traduire les textes de manière fluide tout en respectant le ton et le style de la marque.

Par ailleurs, des contraintes techniques peuvent se présenter lors du développement des sites vitrine de Disney+. Nous devrons être en mesure d'identifier ces contraintes et de proposer des solutions adaptées pour les résoudre.

4 - Périmètre

4.1 - Besoins fonctionnels

Le site vitrine de la plateforme Disney+ devra être conçu de manière à présenter clairement le fonctionnement du site de streaming, afin de faciliter la compréhension pour les visiteurs.

Pour ce faire, le prestataire sélectionné devra mettre en place une architecture de site adaptée et une organisation de contenu pertinente pour présenter les différents éléments liés à la plateforme. Le site devra permettre de mettre en avant les différents types de contenu disponibles sur Disney+, les tarifs proposés et les devices compatibles pour accéder au service.

Le fonctionnement de la plateforme devra également être présenté de manière claire et concise pour aider les visiteurs à se familiariser avec les différents aspects du service.

4.2 - Besoins techniques

Le choix des langages de programmation est crucial pour le développement du site vitrine de la plateforme Disney+.

Dans ce cas, le site devra être développé en HTML 5.0, CSS 3 et JavaScript, ce qui permettra de créer une interface utilisateur conviviale et intuitive.

Ces langages permettent également de garantir une bonne compatibilité avec les différents navigateurs et dispositifs, ce qui est essentiel pour offrir une expérience utilisateur cohérente sur toutes les plateformes.

5 - Réponses aux attentes

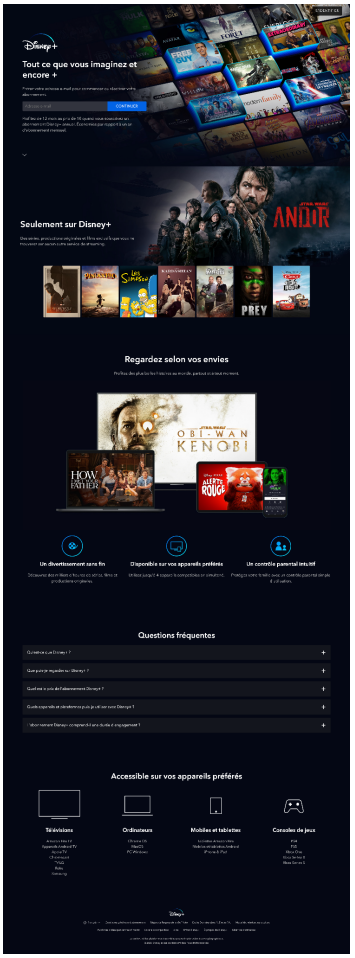
5.1 - Wireframes

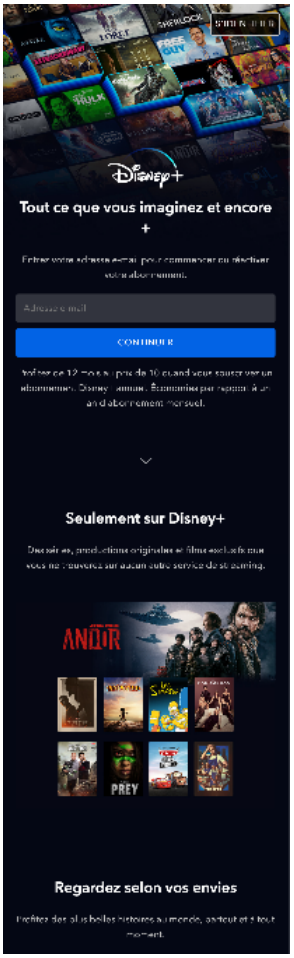
Les wireframes sont une étape essentielle dans la création de votre site, car ils servent de base pour la conception de votre interface utilisateur. Nous espérons que vous trouverez ces wireframes utiles et que vous serez satisfait du résultat final.

Annexe 1, 2, 3.

5.2 - Maquettes

La maquette est conçue pour aider les parties prenantes à mieux comprendre l'interface utilisateur et l'expérience utilisateur globale de notre produit.





5.3 - Mockup

Le mockup joue un rôle important dans la planification et la gestion des projets de conception, car il permet aux équipes de travail de visualiser et de comprendre l'apparence et les fonctionnalités du produit final, avant qu'il ne soit construit.

Ainsi voici le mockup réalisé par nos soins.

5.4 - Langages utilisés

Le choix des technologies HTML, CSS et JavaScript pour la création du site internet de Disney+ a été fait pour plusieurs raisons.

Tout d'abord, ces langages sont largement utilisés pour la conception de sites web modernes et offrent une grande flexibilité et une facilité de mise en œuvre.

De plus, ils sont compatibles avec une large gamme de navigateurs web et permettent une conception responsive pour s'adapter à différents types d'appareils, tels que les ordinateurs de bureau, les tablettes et les smartphones.

Enfin, ces technologies sont bien supportées par les outils de développement modernes, ce qui permet une création rapide et efficace de l'interface utilisateur et des fonctionnalités avancées du site web.

5.5 - Plateforme de partage de code

Dans le cadre de la réalisation de ce projet, la plateforme de partage de code choisie est GitHub.

GitHub est une plateforme populaire et largement utilisée pour héberger et partager du code source en ligne. Elle offre une variété de fonctionnalités telles que la gestion de versions et la gestion des problèmes.

L'utilisation de GitHub permettra aux membres de l'équipe de développement de collaborer efficacement en travaillant sur le même code source et en pouvant suivre les modifications apportées en temps réel.

5.6 - Hébergement

Nous avons choisi d'héberger le site Disney+ Europe sur la plateforme Netlify pour plusieurs raisons.

Tout d'abord, Netlify offre un hébergement rapide et sécurisé pour les sites statiques, avec une infrastructure de CDN mondiale pour une performance maximale.

De plus, Netlify propose des fonctionnalités intégrées pour la gestion des déploiements et la collaboration en équipe, ce qui facilite le développement et la mise en production du site.

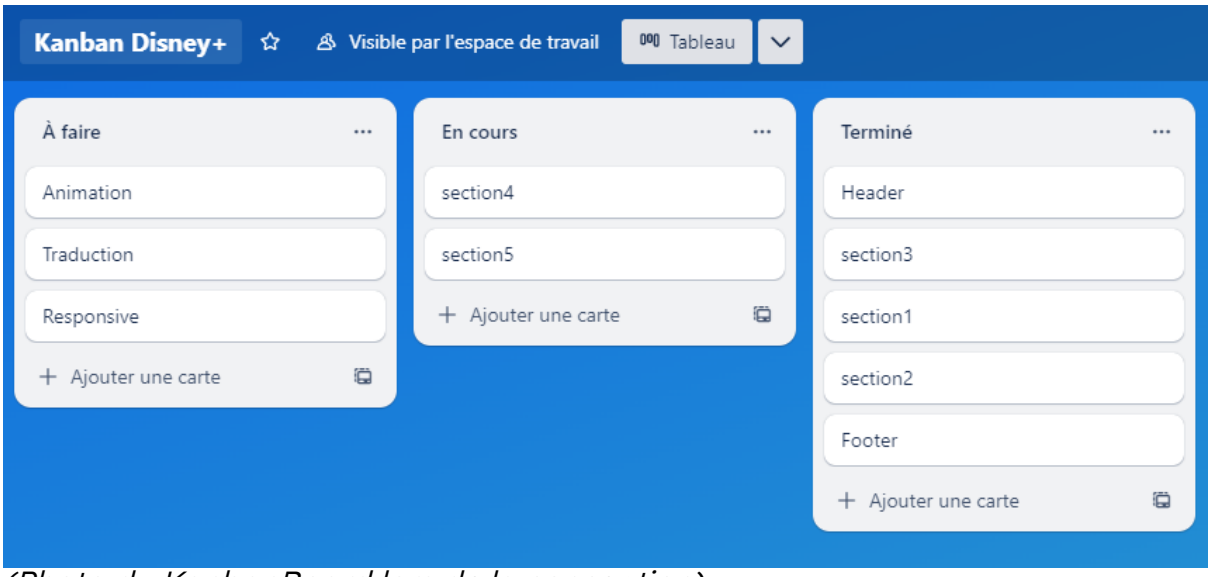
Enfin, Netlify dispose d'une intégration facile avec les outils de développement modernes tels que Git et Visual Studio Code, permettant ainsi une intégration fluide avec notre workflow de développement existant.

5.7 - Méthode projet utilisée et calendrier

Nous avons choisi d'utiliser la méthode Kanban pour la gestion de projet.

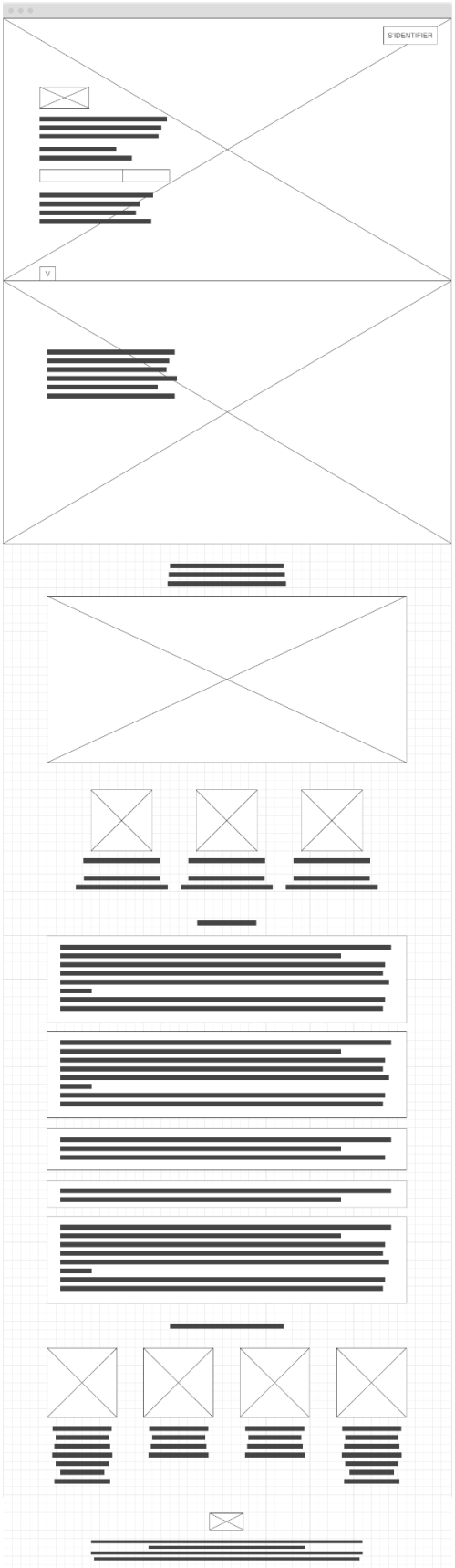
Elle consiste en une approche agile de gestion des tâches à réaliser, avec une priorisation en temps réel et un suivi continu de l'avancement.

Cette méthode permet une collaboration efficace et transparente entre les différents membres de l'équipe et une livraison rapide des fonctionnalités demandées par le client.

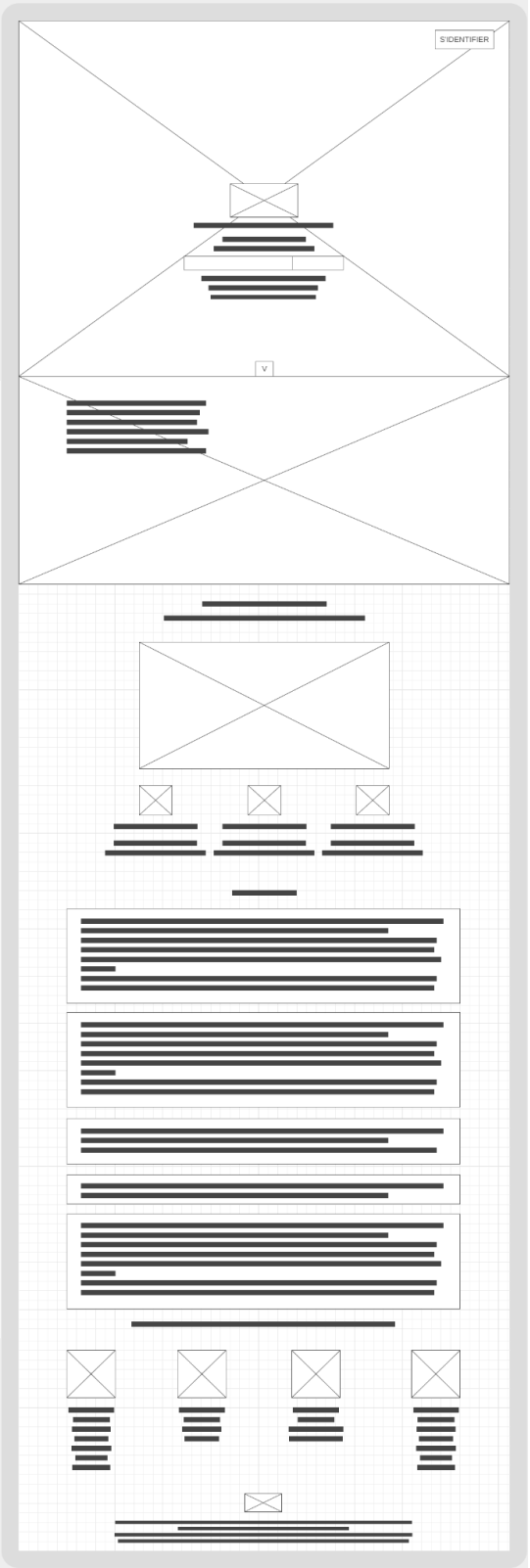


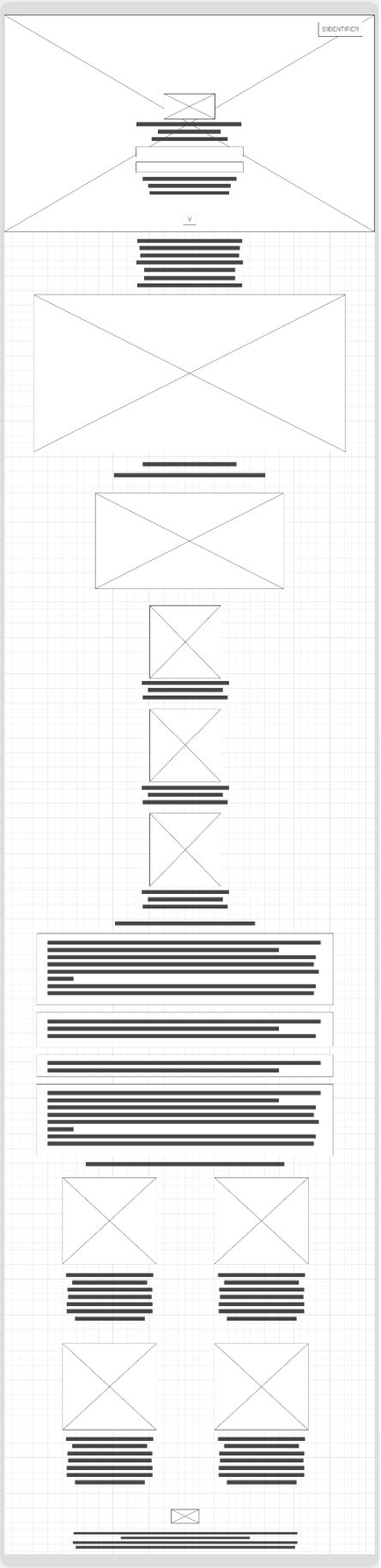
(Photo du KanbanBoard lors de la conception)

6 - Annexes



(Wireframe Ordinateur)



(Wireframe Tablette)

(Wireframe Mobile)