

TRASH OF CLANS

Déclare la guerre aux déchets

Scrum Master : Pierre Salou

Product owner : Enzo Nunes

Full Stack Developpeur : Gauthier Le Vern,
Tom Stephan, Erwan Perchoc, Lucas Tamic

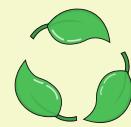




SOMMAIRE

- 1. Les personas**
- 2. Les epics**
- 3. Les users stories**
- 4. Le backlog**
- 5. Sprint planning**





1. LES PERSONAS



PERSONA 1



« Je m'en fiche un peu de ramasser, mais il me faut absolument les 500 points pour débloquer la casquette Mouette pour mon avatar. »

Prénom : **Lucas**

Âge : **20 ans**

Poste : **Etudiant à l'ISEN Brest**

Lieu de résidence : **Brest**

Comment notre application répond aux attentes :

- Avatar personnalisable (Shop cosmétique).
- Jauge d'XP et de niveaux très visuelle.
- "Lootboxes" (coffres cadeaux) offerts après chaque ramassage.

Objectifs :

- Personnaliser son avatar virtuel au maximum pour avoir du style sur l'appli.
- Compléter sa collection de cartes virtuelles (système de rareté).
- Montrer à ses amis qu'il a le plus haut niveau.

Motivations :

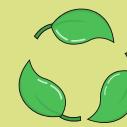
- La "Gamification" pure : barre de progression, niveaux, déblocage d'objets.
- L'aspect visuel et fun de l'application.
- Le sentiment de progression immédiate (Feedback instantané).

Besoins clés :

- Une interface fluide où l'on voit son avatar en 3D/2D.
- Des défis quotidiens simples ("Ramasse 5 mégots = +50 XP").
- Pouvoir comparer son avatar avec ceux de ses amis.

Freins & frustrations:

- Les applications trop sérieuses ou moralisatrices.
- Devoir lire des longs textes explicatifs.
- Si l'application bug au moment de valider ses points.



PERSONA 2



« Je suis étudiante, chaque euro compte. Si ramasser des déchets me paie mon abonnement Spotify ou une place de ciné, je fonce. »

Prénom : **Manon**

Âge : **22 ans**

Poste : **Etudiante boursière**

Lieu de résidence : **Brest**

Comment notre application répond aux attentes :

- Boutique "Rewards" avec des partenaires locaux attractifs.
- Compteur de points convertis en euros en temps réel.
- Bonus de points lors d'événements spéciaux.

Objectifs :

- Gagner du pouvoir d'achat grâce à ses actions citoyennes.
- Trouver les "Bons plans" (ramassages qui rapportent le plus de points).
- Convertir ses points rapidement en récompenses réelles.

Motivations :

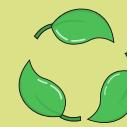
- La récompense tangible (Bons d'achat, réductions commerçants locaux).
- Rentabiliser ses sorties et balades.
- L'aspect "Bon plan" à partager avec ses copines.

Besoins clés :

- Une boutique de récompenses claire (Cinéma, Fnac, Cafés brestois).
- Transparence sur le taux de conversion (1kg = combien d'euros ?).
- Validation rapide de la collecte pour ne pas perdre de temps.

Freins & frustrations:

- Les applications où il faut des années pour gagner 5 euros.
- Les partenariats intéressants ou "fake".
- La peur de se faire avoir (données personnelles).



PERSONA 3



« Les enfants traînent les pieds pour marcher, mais dès qu'il s'agit de trouver la carte rare dans l'appli, ils courent partout ! »

Prénom : **Thomas**

Âge : **35 ans**

Poste : **Père de 2 enfants**

Lieu de résidence : **Plouzané**

Comment notre application répond aux attentes :

- Album de collection virtuel (type Panini).
- Quiz éducatifs donnant des points bonus.

Objectifs :

- Transformer la balade du dimanche en jeu de piste éducatif.
- Sensibiliser ses enfants à l'écologie sans être ennuyeux.
- Sécuriser l'activité (savoir où c'est propre/sûr).

Motivations :

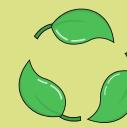
- L'éducation par le jeu (Ludo-éducatif).
- Partager un moment positif en famille.
- Compléter l'album de cartes à collectionner.

Besoins clés :

- Carte simple indiquant les zones accessibles.
- Système de "Cartes à collectionner" (Faune/Flore) qui se débloquent en ramassant.
- Contenu pédagogique court sur les cartes (ex : "Le saviez-vous ?").

Freins & frustrations:

- Peur que les enfants tombent sur des déchets dangereux.
- Manque d'idées pour motiver les enfants à sortir.
- Complexité d'utilisation pour les plus jeunes.



PERSONA 4



J'adore voir du monde à nos ramassages, mais passer ma vie sur Excel pour compter qui est venu. Il me faut un outil tout-en-un. »

Prénom : **Chloé**

Âge : **26 ans**

Poste : **Bénévole active d'une association**

Lieu de résidence : **Brest**

Comment notre application répond aux attentes :

- Gestion d'Événements : Création de "Raids" publics qui apparaissent sur la carte de tous les joueurs.
- Bonus de participation : Les joueurs viennent car l'événement valide un gros bonus de points (incitatif fort contre l'absentéisme).

Objectifs :

- Planifier des sorties de ramassage (Date, Lieu, Heure) facilement.
- Savoir à l'avance combien de bénévoles seront présents (Gestion des inscriptions).
- Récupérer les statistiques précises après l'événement (Nombre de participants, Kilos ramassés).

Motivations :

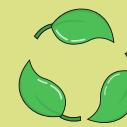
- Efficacité : Gagner du temps sur l'administratif pour passer plus de temps sur le terrain.
- Mobilisation : Toucher un public jeune (les fameux Gen Z) qui ne lit pas les newsletters par mail.
- Reconnaissance : Montrer que son association est la plus active de la région.

Besoins clés :

- Fonctionnalité "Créer un Événement" visible par tous les utilisateurs de l'appli (pas juste son clan).
- Système de "Check-in" simple le jour J (scanner un QR code pour valider la présence des bénévoles).
- Possibilité d'envoyer une notification de rappel ("N'oubliez pas vos gants demain !").

Freins & frustrations:

- Les événements Facebook que personne ne voit.
- Les bénévoles qui s'inscrivent mais ne viennent pas ("No-show").
- Devoir recompter manuellement les sacs poubelles à la fin.



PERSONA 5



« Je suis nouvelle à Brest et je veux rencontrer des gens sympas. Ramasser des déchets, c'est l'occasion parfaite pour discuter et se faire des potes sans se prendre la tête. »

Prénom : **Léa**

Âge : **18 ans**

Poste : **Etudiant**

Lieu de résidence : **Brest**

Comment notre application répond aux attentes :

- Profils Sociaux : Possibilité de mettre une bio ("J'aime le surf et les jeux vidéo") et de voir celle des autres.
- Chat de Clan & MP : Facilite la création de liens.
- Type de Clan : Filtres de recherche de clans par ambiance (ex: "Ambiance Festif", "Étudiant", "Chill").

Objectifs :

- Se construire un cercle d'amis en dehors de ses cours.
- Trouver des gens qui ont les mêmes délires qu'elle (écologie positive, gaming).
- Participer à des événements qui finissent par un verre ou un pique-nique.

Motivations :

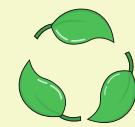
- Rencontre : L'application est un prétexte pour briser la glace facilement.
- Convivialité : Elle cherche l'ambiance avant la performance pure.
- Networking : Rencontrer des étudiants d'autres écoles ou des locaux.

Besoins clés :

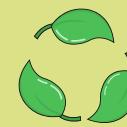
- Voir les profils des membres du clan avant de rejoindre (âge, centres d'intérêt, avatar).
- Une messagerie intégrée efficace pour proposer des sorties ("Qui est chaud pour la plage du Moulin Blanc samedi ?").
- Des événements tagués "Apéro après l'effort" ou "Rencontre Étudiante".

Freins & frustrations:

- Les événements où chacun ramasse dans son coin avec ses écouteurs sans se parler.
- Les clans "fantômes" où personne ne répond sur le chat.
- Le manque d'infos sur l'ambiance du groupe (est-ce que c'est strict ou cool ?).



2. LES EPICS



EPICS

1.

Onboarding & Identité

- Objectif : Créer un compte rapidement et définir son identité virtuelle (Avatar).
- Contenu : Inscription, Connexion, Personnalisation de l'avatar (Skin), Tableau de bord personnel.

2.

Gestion des Clans

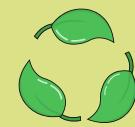
- Objectif : Intégrer une communauté pour ne pas jouer seul.
- Contenu : Créer un clan (Nom/Logo), Rechercher un clan, Rejoindre, Voir le profil du clan, Chat de clan.

3.

Exploration & Carte

- Objectif : Visualiser l'environnement et trouver des déchets ou des événements.
- Contenu : Géolocalisation (GPS), Affichage de la carte (Leaflet), Voir les zones sales, Voir les membres de son clan sur la carte.





EPICS

4.

Action & Validation

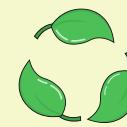
- Objectif : Transformer l'acte de ramasser en données et en points.
- Contenu : Bouton "Je ramasse", Upload de photo (Preuve), Calcul des points (Algorithme), Validation du ramassage.

5.

Gamification & Récompenses

- Objectif : Dépenser les points gagnés et visualiser sa progression.
- Contenu : Boutique (Shop), Achat de cartes cadeaux, Lootbox (Ouverture de paquets de cartes), Album de collection, Classement (Leaderboard).



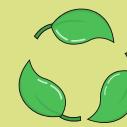


3. BACKLOG



ONBOARDING & IDENTITÉ

ID	User Story (En tant que... je veux...)	Priorité	Effort
US-1.1	Créer un compte (Email/Pseudo/Mdp) pour sécuriser mes données.	5	5
US-1.2	Se connecter (Email/Mdp) pour accéder à mon profil.	5	3
US-1.3	Choisir mon Avatar (parmi une liste) pour avoir un style.	3	3
US-1.4	Connexion Sociale (Google/Apple) pour m'inscrire en 1 clic.	4	5
US-1.5	Mot de passe oublié pour récupérer mon accès si je le perds.	4	5
US-1.6	Tutoriel interactif au premier lancement pour comprendre le jeu.	3	5
US-1.7	Éditer mon Profil (Changer pseudo/bio) pour mettre à jour mes infos.	2	3
US-1.8	Supprimer mon compte (RGPD) pour effacer mes données.	2	3



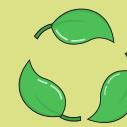
GESTION DES CLANS

ID	User Story (En tant que... je veux...)	Priorité	Effort
US-2.1	Créer un Clan (Nom + Slogan + Couleur) pour fédérer une équipe.	5	8
US-2.2	Rejoindre un Clan via une liste de recherche.	5	5
US-2.3	Voir le Profil du Clan (Membres, Score total, Rang).	5	5
US-2.4	Quitter le Clan pour changer d'équipe.	4	2
US-2.5	Générer un lien d'invitation pour le partager sur WhatsApp/Insta.	3	3
US-2.6	Chat de Clan (Messagerie instantanée interne).	3	13
US-2.7	Exclude un membre (Fonction "Chef") pour gérer les indésirables.	2	5
US-2.8	Uploader un Logo personnalisé pour le clan.	2	3
US-2.9	Promouvoir un membre (Co-chef) pour m'aider à gérer.	1	3



EXPLORATION & CARTE

ID	User Story (En tant que... je veux...)	Priorité	Effort
US-3.1	Géolocalisation (Centrer la carte sur ma position GPS).	5	5
US-3.2	Afficher les Événements (Raids) avec des marqueurs distincts.	5	5
US-3.3	Afficher les Zones Sales signalées par la communauté.	4	5
US-3.4	Clusteriser les points (Regrouper les marqueurs) pour la lisibilité.	3	8
US-3.5	Filtrer la carte (Tout / Événements / Zones Sales).	3	3
US-3.6	Voir les amis sur la carte en temps réel.	2	8
US-3.7	Itinéraire (Ouvrir le point dans Google Maps/Waze).	2	2
US-3.8	Rechercher une adresse ou une ville spécifique.	1	5



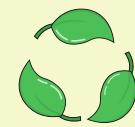
ACTION & VALIDATION

ID	User Story (En tant que... je veux...)	Priorité	Effort
US-4.1	Déclarer un ramassage (Prendre une photo + Validation GPS).	5	8
US-4.2	Obtenir des points (Animation de gain immédiat).	5	3
US-4.3	Créer un Événement (Date, Lieu, Description) pour inviter les gens.	4	8
US-4.4	S'inscrire à un Événement ("Je participe").	4	3
US-4.5	Partager mon action (Générer une image pour Instagram Story).	3	5
US-4.6	Signaler un encombrant (Objet lourd nécessitant une aide).	3	5
US-4.7	Scan QR Code (Pour valider ma présence à un event officiel).	2	5
US-4.8	Mode Hors-Ligne (Sauvegarder l'action et envoyer quand j'ai du réseau).	1	13

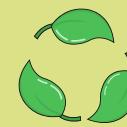


GAMIFICATION & RÉCOMPENSES

ID	User Story (En tant que... je veux...)	Priorité	Effort
US-5.1	Voir mon Portefeuille (Solde de points "EcoCoins").	5	2
US-5.2	Acheter un Code Promo (Dépenser des points pour un coupon).	5	5
US-5.3	Classement Général (Leaderboard Joueurs & Clans).	4	5
US-5.4	Acheter un Skin pour mon avatar (Cosmétique).	3	5
US-5.5	Ouvrir une Lootbox (Gacha aléatoire de cartes).	4	8
US-5.6	Voir mon Inventaire (Album de cartes collectées).	3	5
US-5.7	Bonus de Connexion (Gagner des points si je viens chaque jour).	2	3
US-5.8	Système de Parrainage (Inviter un ami = Points bonus).	2	5
US-5.9	Historique des achats (Retrouver mes codes promos).	1	3

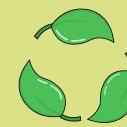


4. LE SPRINT PLANNING



SPRINT 1

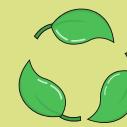
ID	User Story	Priorité	Effort	Statut
US-1.1	Créer un compte (Email/Pseudo/Mdp) pour sécuriser mes données.	5	5	<i>Fait</i>
US-1.2	Se connecter (Email/Mdp) pour accéder à mon profil.	5	3	<i>Fait</i>
US-1.3	Choisir mon Avatar (parmi une liste) pour avoir un style.	3	3	<i>Pas fait</i>
US-2.1	Créer un Clan (Nom + Slogan + Couleur) pour fédérer une équipe.	5	8	<i>Fait</i>
TECH	Initialisation Projet (Vue.js + Node + BDD)	-	-	<i>Fait</i>



SPRINT 2

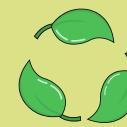
ID	User Story	Priorité	Effort	Statut
US-3.1	Géolocalisation (Centrer la carte sur ma position GPS).	5	5	<i>Fait</i>
US-4.1	Déclarer un ramassage (Prendre une photo + Validation GPS).	5	8	<i>Fait</i>
US-4.2	Obtenir des points (Animation de gain immédiat).	5	3	<i>Fait</i>
US-3.2	Afficher les Événements (Raids) avec des marqueurs distincts.	5	5	<i>Fait</i>





SPRINT 3

ID	User Story	Priorité	Effort	Statut
US-2.3	Voir le Profil du Clan (Membres, Score total, Rang).	5	5	<i>Fait</i>
US-3.3	Afficher les Zones Sales signalées par la communauté.	4	5	<i>Fait</i>
US-5.3	Classement Général (Leaderboard Joueurs & Clans).	4	5	<i>Fait</i>
US-4.3	Créer un Événement (Date, Lieu, Description) pour inviter les gens.	4	8	<i>Non fait</i>



SPRINT 4

ID	User Story	Priorité	Effort	Statut
US-5.1	Voir mon Portefeuille (Solde de points "EcoCoins").	5	2	Fait
US-5.2	Acheter un Code Promo (Dépenser des points pour un coupon).	5	5	Fait
US-5.5	Ouvrir une Lootbox (Gacha aléatoire de cartes).	4	8	Fait
FIX	Polish UI/UX (Harmonisation des couleurs, fix responsive mobile)	-	5	Fait
US-5.9	Historique des achats (Retrouver mes codes promos).	1	3	<i>Non fait</i>