



PARIS 2024



WEBAPP POUR LES RÉSULTATS DES ÉPREUVES DES JO 2024

Nom du projet : Résultats JO 2024

Tel : 0664371869

Email : xavierlami@hotmail.com

SOMMAIRE :

- A. 1. Les objectifs de l'application
- A. 2. Les cibles
- A. 3. Les objectifs quantitatifs
- A. 4. Le type d'application
- A. 5. L'équipement de vos cibles
- A. 6. Périmètre du projet
- B. Graphisme et ergonomie
 - B. 1. La charte graphique
- C. Spécificités et livrables
 - C. 1. Le contenu de votre application
 - C. 2. Contraintes techniques
 - C. 3. Le Planning

A. 1. LES OBJECTIFS DE L'APPLICATION :

L'objectif premier de cette application est de pouvoir suivre en temps réel les différents résultats des épreuves olympique lors des jeux de 2024.

Ces résultats seront fiables car elles seront rentrées directement pas les commissaires sportifs chargé de la relève des résultats.

Nos autres objectifs sont de pouvoir rendre la plateforme la plus simple, intuitive, et facilement accessible pour tout type d'utilisateurs.

A. 2. LES CIBLES :

Le public visé par cette webapp est extrêmement large car elle vise le domaine du sport et plus particulièrement un événement mondiale et très diversifié.

Nous pouvons donc dire que notre profile type est : homme ou femme, âgé de 7 à 89 ans, qui apprécie au moins un ou plusieurs sports.

A. 3. LES OBJECTIFS QUANTITATIFS :

A partir du lancement des jeux olympique, nous pensons atteindre en moyenne 500 000 à +1M par jours de visite sur la webapp.

A. 4. LE TYPE D'APPLICATION :

Précisez le type d'application que vous souhaitez faire réaliser :

Le principe de notre plateforme est qu'elle sera facilement accessible sur tout type de plateforme, c'est à dire sur tablette, ordinateur, mobile, ect.

Pour pouvoir faciliter le développement de cette plate-forme dite de « responsive » puis par la suite fidéliser les utilisateurs, nous avons fait de choix d'utiliser une technologie de type webapp.

Concrètement, elle permet de pouvoir créer un site internet qui peut être épingler sur son téléphone, ça tablette et être par la suite utiliser comme une application provenant de son store.

A. 5. L'ÉQUIPEMENT DE VOS CIBLES :

L'application sera donc accessible sur toutes les plateformes (tablette, mobile, pc)

A. 6. PÉRIMÈTRE DU PROJET :

Cette application sera disponible et accessible gratuitement par tous.

Elle est pensée pour être multilingue car elle va être consulté par des gens du monde entier. Au vu du grand nombre de langues existantes et pour gagner du temps nous utiliserons un module externe de traduction telle que Google Translate par exemple. L'utilisateur de l'application n'aura aucunement besoin de compétences technique spécifique pour pouvoir utiliser notre outil.

Tout se qu'il doit savoir lui sera montré au travers de notre plateforme via des « mini-tutoriels » .

B. GRAPHISME ET ERGONOMIE :

B. 1. LA CHARTE GRAPHIQUE :

La charte graphique de la plateforme est à la charge du Comité d'organisation des Jeux Olympique, cependant nous pouvons faire les suggestions suivantes :

- Code couleur d'ensemble suivant celui du logo des anneaux olympique (bleu cyan, noir, rouge, jaune et vert)
- Une typo se rapprochant de celle du logo de Paris 2024
- Nous pouvons prendre pour exemple les applications de suivit de résultat existent notamment : <https://www.flashscore.fr/>.

C. SPÉCIFICITÉS ET LIVRABLES :

C. 1. LE CONTENU DE VOTRE APPLICATION :

Pour pouvoir aboutir a la création de la plateforme, tout les contenus disponible sur la maquette devons nous être transmis pour pouvoir être intégrer de la manière la plus simple possible sur la plateforme.

Il faudra s'assurer que ces contenus ne sont pas soumis a des droits d'auteur au quel cas il faudra s'assurer qu'on ai la permission de pouvoir s'en servir sur notre plateforme.

Nous ne saurons être tenu responsable pour toute accusation de vol ou plagiat.

C. 2. CONTRAINTES TECHNIQUES :

Etant donné que l'application générera une grande affluence, elle nécessitera :

- Au moins 2 serveurs fiable et permettant ce type d'utilisation
- Une équipe de 3 développeurs pour assurer une maintenance constante
- Un temps de formation de 1H30 pour les commissaires chargé du rapport des résultats sur la plateforme
- L'intégration d'un module de traduction

C. 3. LE PLANNING :

Pour pouvoir mieux suivre et avoir une meilleure gestion du projet, nous proposons le planning suivant :

- Date de la création et validation des maquettes :

Du 01/08/2022 à 01/10/2022

- Date de la création et validation des prototypes

Du 02/10/2022 à 01/01/2023

- Date de la création et validation de l'application

Du 01/01/2023 à 01/05/2023

- Dates des tests

Du 01/05/2023 à 01/07/2023

- Date de livraison

Le 05/07/2023