

République Algérienne Démocratique et Populaire  
Ministère de l'Enseignement Supérieur Et de la Recherche  
Scientifique  
**Université Hassiba Benbouali de Chlef**  
Faculté des sciences exactes et l'informatique



**Département D'informatique  
Mémoire de Fin d'Etudes**

Pour l'Obtention du Diplôme de Licence en Informatique Option  
système d'information

---

*Thème*  
**Application web pour le  
financement participatif )**

Réalisé par :

*Adda benziane Djamila*

Encadré par :

*Mr.Kouider el ouahed Abdellah*

# Remerciements

*Tout d'abord, je remercie ALLAH tout puissant qui m'a procuré la santé, le temps, la volonté et le courage pour terminer ce travail. Je tiens très sincèrement à remercier mon encadreur : Mr KOUIDER EL OUAHED ABDELLAH d'avoir accepté de m'encadré. A tous les membres de jurés pour avoir accepté d'examiner mon travail et à tous les enseignants du département informatique pour le savoir qu'ils nous ont donné durant ces années. Je remercie chaleureusement toutes les personnes qui ont veillé sur mon formation et toutes mes amis et toutes celles qui ont participés de près ou de loin par leur aides et soutient à élaborer ce mémoire dans les meilleures conditions.*

## **introduction générale**

Les deux dernières décennies ont été dominées par une révolution technologique qui a transformé notre société sur tous ses aspects. Notre façon de vivre a largement été impactée : la façon dont nous communiquons, nos modes de consommation, mais également nos modèles d'obtention de capitaux. L'ubiquité d'internet a permis de relier les êtres humains comme jamais auparavant. De même, le développement -plus récent - du web 2.0 et des réseaux sociaux a favorisé l'émergence de communautés en ligne, pierres angulaires des solutions alternatives au système économique. Séparés par la distance, mais pas par l'intérêt ou la passion, de grands groupes d'individus peuvent désormais collaborer à travers un environnement numérique. Cette évolution a facilité l'émergence de l'open-source, du crowdsourcing et finalement du crowdfunding. Les travaux exposés dans ce mémoire consistent en la conception et la réalisation d'un site web dynamique pour le financement participatif. Cette gestion comprend : La gestion des préinscriptions, le créateur ou le participant remplir un formulaire et envoyer-le. Après le créateur peut créer ou modifier ou supprimer son projet et aussi le participant peut participer dans n'importe quel projet par saisissant le montant qu'il veut. Ce mémoire est organisé autour de trois chapitres, dans le premier nous parlons du financement participatif : définition, l'objectif, l'origine, fonctionnement, les différents types et acteurs de Crowdfunding et une petite présentation sur notre projet. Dans Le deuxième nous aborderons l'analyse et la conception de notre projet. ET le troisième chapitre sera réservé à la description et au développement de l'implémentation de notre site web. Et on finir par une conclusion générale.

# Chapter 1

## L'Etude de l'existant

# **introduction**

Au cours des dernières années, le monde a connu une énorme explosion d'utilisation d'Internet, dont le développement technologique a été accéléré et la navigation est devenue plus facile et plus flexible au fur et à mesure que les pages se remplissent progressivement d'effets et de fonctionnalités qui améliorent l'expérience utilisateur, le contenu des pages s'est mis à changer sans intervention de l'internaute, des pages statiques, où cohabitaient simplement un texte et des images inertes, Peu à peu, nous nous sommes passés aux pages alimentées par des bases de données élégantes pour faciliter l'accès à l'information. Puis l'avènement des applications des sites Web qui ressemblent plus à des logiciels qu'à un simple petit site de présentation. Dans ce chapitre nous allons présenter quelques notions sur le financement participatif définition, l'objectif, L'origine, Fonctionnement, Les différents types et acteurs de Crowdfunding et une petite présentation sur notre projet.

## **1.1 Définition**

Le « crowdfunding », mieux connu sous le nom de « financement participatif » est une forme de financement alternatif qui met en relation l'investisseur particulier avec ceux qui ont besoin de financement pour un projet spécifique. Littéralement le crowdfunding signifie faire appel à la foule pour récolter des fonds, généralement des petits montants, pour financer un projet. On peut ainsi citer la proposition de définition de Lambert et Schwienbacher (2010) : « An open call, essentially through the Internet, for the provision of financial resources either in form of donation or in exchange for some form of reward and/or voting rights in order to support initiatives for specific purposes. » Différents types de projets peuvent susciter l'intérêt du crowdfunding : des projets artistiques, des initiatives philanthropiques, des projets publics ou des start-ups, pour en nommer quelques-uns. (European Commission 2013). Le crowdfunding existe sous plusieurs formes, lequel va d'une simple donation à une prise de participation dans une entreprise. Plus précisément, le crowdfunding s'organise grâce à un intermédiaire, une plateforme de crowdfunding, qui opère sur Internet. Le but de cette plateforme est de permettre aux investisseurs et entrepreneurs de se rencontrer et d'encadrer la levée des fonds.

## **1.2 L'objectif du crowdfunding**

Les objectifs du Crowdfunding sont multiples, mais l'idée majeure est celle de venir en aide, faire émerger, faciliter et accompagner les personnes dans le besoin à voir leurs idées, projets ou petits business se réaliser et accroître, avec beaucoup plus de souplesse en matière procédurale comparativement aux conditions requises par les financements traditionnels. Il s'agit donc d'aider les innovateurs à voir leurs idées et leurs projets se concrétiser, de venir en aide aux PME dans leur quête de financement de leurs activités, d'aider et d'accompagner les communautés en difficultés financières à pouvoir collecter les fonds nécessaires pour régulariser un souci comme par exemple la réhabilitation d'un bâtiment scolaire

ou culturel. Le crowdfunding s'organise grâce à un intermédiaire, une plate-forme de crowdfunding, qui opère sur Internet. Le but de cette plateforme est de permettre aux investisseurs et entrepreneurs de se rencontrer et d'encadrer la levée des fonds, comme indiqué dans la figure ci-dessous :



Figure I [1] Modèle de crowdfunding

### 1.3 L'origine du crowdfunding

Le crowdfunding trouve sa source dans le concept de crowdsourcing (externalisation ouverte), c'est-à-dire l'usage de la foule pour l'obtention d'idées, de « feed-backs », et de solutions pour développer les activités de l'entreprise. Le terme de crowdsourcing a été introduit par Jeff Howe en 2006 qui précise son large champ d'application, mettant en avant1 un des composants fonctionnels de crowdsourcing le réseau. Le crowdsourcing à lieu quand une entreprise à but lucratif, externalise des tâches essentielles de fabrication et de vente de produits destinés au grand public (la foule).

Le crowdfunding est souvent considéré comme un « phénomène nouveau». Toutefois, le crowdfunding a une longue et riche histoire. Il n'est donc pas aussi nouveau que nous pouvons le penser, en tant que concept, il a des racines qui remontent aux années 18ème siècle. Le principe du crowdfunding est appliquée depuis longtemps par les organismes humanitaires, mais la méthode a radicalement changé.

La grande différence du crowdfunding par rapport à ce qui se passait avant, réside dans l'utilisation de plateformes sur internet pour organiser le financement. L'évolution de l'informatique, et des réseaux de communication puissants ainsi que l'apparition de réseaux sociaux au sein d'une grande partie de la population mondiale ont donné une nouvelle dimension au financement participatif. Il est désormais possible de cibler plus facilement un nombre important de personnes. Les premières plateformes de crowdfunding sont apparues aux Etats-Unis. Depuis lors, le crowdfunding a connu une croissance incroyable, avec un intérêt toujours grandissant, comme indiqué dans la Figure [2]. On observe que le crowdfunding a connu une très forte croissance entre 2011 et 2013.

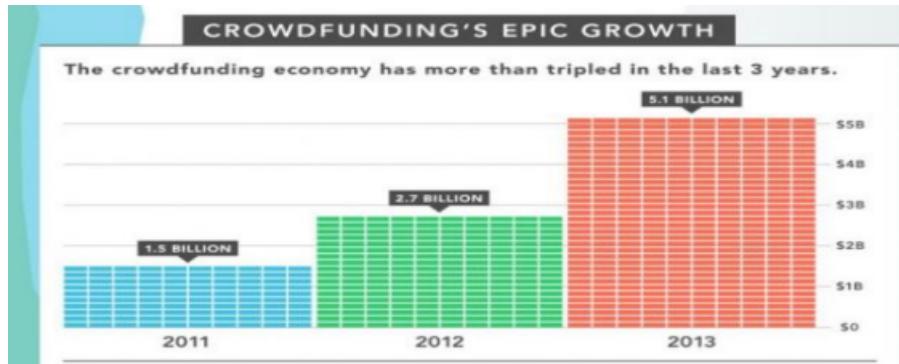


Figure I [2] La croissance de crowdfunding

La plateforme américaine «Kickstarter» est une des premières plateformes de crowdfunding à avoir connu un large succès. Kickstarter a financé plus de 84 000 projets créatifs [3], comme le montre la figure suivante :



Figure I [3] Le succès d'un projet créatif

## 1.4 Fonctionnement

Le crowdfunding repose sur deux principes du web social : la transparence et la participation. La transparence, car les porteurs de projet et les investisseurs sont clairement identifiés. Du côté des investisseurs, ils sont fiers d'avoir contribué à la genèse d'un projet ; en misant sur un projet précis, ils savent exactement où part leur argent.

Dans la suite de cette section, nous aborderons toutes les étapes successives du crowdfunding. La recherche d'une plateforme adéquate constitue la première étape, vient ensuite la recherche de personnes désireuses de soutenir le projet, comme indiqué dans la figure ci-dessous et finalement la période de post-financement :

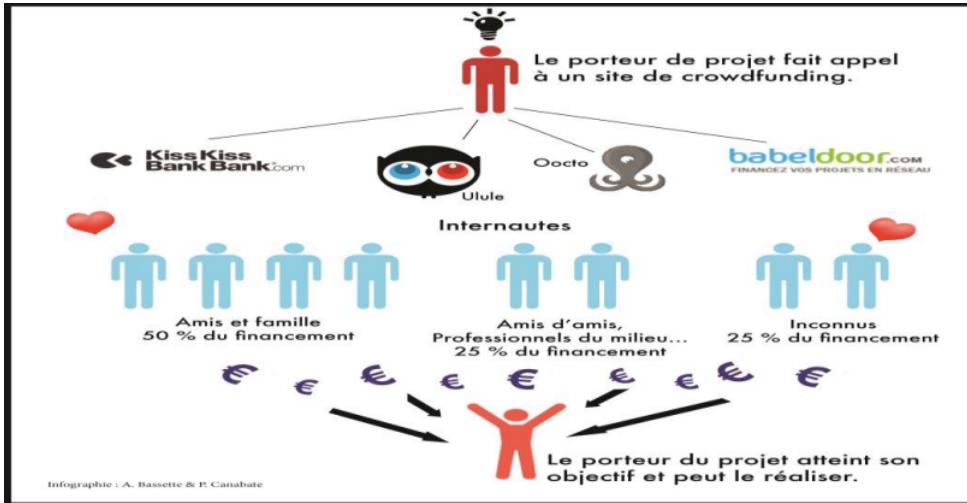


Figure I [4] Modèle de fonctionnement

## 1.5 Les différents types de Crowdfunding

Nous développerons dans cette section les principaux types de crowdfunding comme le montre la Figure [5] : A but non lucratif : il s'agit de projets dont les objectifs sont sociaux, par exemple l'aide au développement à l'étranger, les œuvres de charité ou les projets de recherche public. A but lucratif : ce sont des projets dont l'objectif principal est de générer des retombées financières, tels que créer une entreprise, promouvoir des nouveaux bien privés, le financement d'une chanson ou d'un film, etc. Non défini : on parle ici de projets qui ne savent pas encore s'ils vont générer un profit ou non. Les différents types de crowdfunding dépendent également de ce que l'investisseur reçoit en échange de son investissement.

### **1. Le don simple :**

Le don simple est un acte de générosité, où les gens donnent de l'argent à un projet sans que le demandeur de fonds n'ait une quelconque obligation de donner quelque chose en échange.

### **2. Le don avec récompense:**

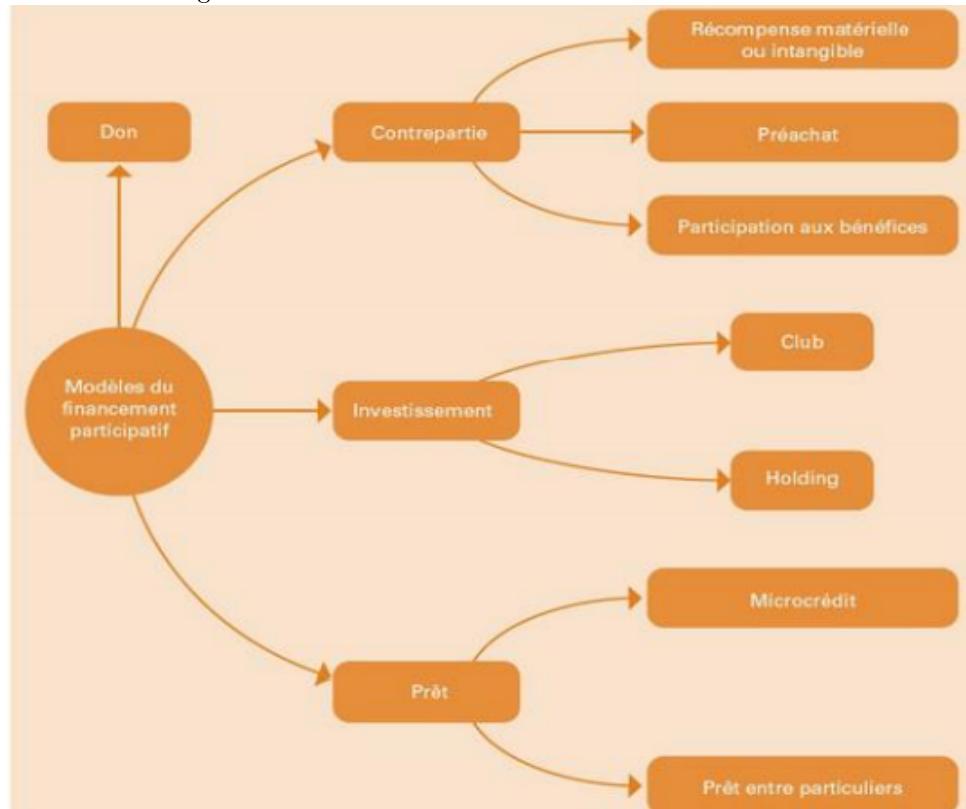
Les campagnes de crowdfunding basées sur les récompenses en nature offrent, en échange de contributions, des produits ou des services d'une valeur plus faible. Généralement les récompenses ont une valeur symbolique et sont offertes par les demandeurs de fonds. Parmi ces récompenses on retrouve par exemple le CD ou l'autographe d'un artiste.

### **3. Le prêt :**

Le prêt est un modèle de crowdfunding où les investisseurs ont l'occasion de prêter leur argent à des personnes en quête de financement pendant une période déterminée. Les emprunteurs sont principalement des entrepreneurs ou des start-up qui cherchent à financer différents projets. Le prêt peut avoir lieu avec ou sans intérêt.

### **4. L'investissement contre prise de participation :**

L'investissement contre une prise de participation, également appelé equity crowdfunding, est une forme de financement participatif où en échange d'une contribution, l'investisseur reçoit des parts de l'entreprise, des actions ou des obligations.

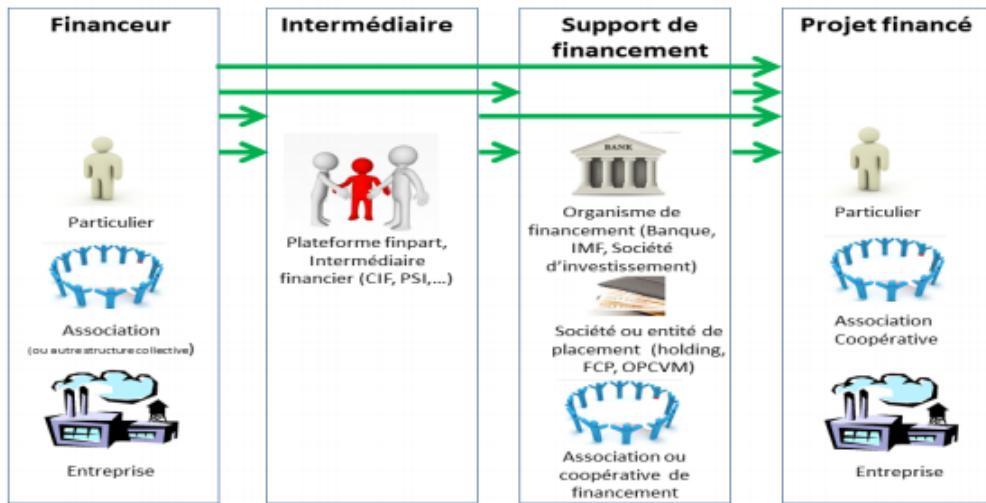


**Figure I [5]** Les différents types de crowdfunding

## 1.6 Les Acteurs du Crowdfunding

Le financement participatif implique l'intervention de trois acteurs principaux, les entrepreneurs d'une part, les investisseurs d'autre part et finalement les plateformes qui vont jouer le rôle d'intermédiaire, comme indiqué dans la Figure [6].

**Acteurs et relations du financement participatif**



**Figure I [6]** Les acteurs du crowdfunding

### 1. Investisseurs:

Certaines personnes tiennent à soutenir des projets avec lesquels ils partagent les mêmes valeurs ou des projets locaux qui peuvent contribuer à la création d'emplois. D'autres sont davantage intéressés par les « récompenses » qu'ils vont obtenir en échange de leur contribution.

### 2. Créeur de projet :

C'est la personne qui met en pratique une idée qui lui tient à cœur et qu'il souhaite la réaliser et la développer.



**Figure I [7]** Financement participatif

## **1.7 Cahier de charge**

### **1.7.1 Présentation d'application web**

C'est une application web dont le but est de permettre aux investisseurs et entrepreneurs de se rencontrer et de superviser la levée de fonds. Notre choix de réaliser une application web se justifié par :

- Il facilite la circulation des idées et des solutions, par exemple en favorisant la communication entre les créateurs de projets et les investisseurs.
- Sa motivation va bien au-delà une motivation monétaire. Il peut être considéré comme un catalyseur d'innovation, offrant les moyens et les systèmes permettant le financement participatif.
- Et aussi de côté non lucratif : il facilite l'aide au développement à l'étranger, les œuvres de charité ou les projets de recherche public.

### **1.7.2 Objectif d'application**

- Aux visiteurs :

1. Consulter l'accueil.
2. Avoir une idée sur des start-up ou des projets innovateurs d'accéder à de l'argent pour financer leur croissance, et aussi des bienfaisances.

- Aux créateurs de projets :

1. Créer un compte.
2. Créer son projet.
3. Développer son projet en obtenant plusieurs investisseurs.
4. Consulter son projet.

- Aux investisseurs (les participants)

1. Créer un compte.
2. Découvrir des projets.
3. Participer dans un projet.
4. Consulter les projets auquel il a contribué.

### **1.7.3 Public visée**

L'application web s'adresse aux tous les gens de société spécifiquement des entrepreneurs qui nécessite des investissements pour leurs projets ou les dons des bienfaisances.

#### **1.7.4 Les fonctionnalités attendues d'application**

Notre application web est considérée comme une application web publicitaire et informationnel. Ce site web implique :

- Un site web efficace et rapide.
- Une page d'index accueillante avec peu d'animation.
- Un contenu bien structuré.
- Une navigation simple avec la possibilité de trouver facilement l'information.
- Les couleurs d'application web devront être en harmonie avec les couleurs du logo.

## **Conclusion**

Au terme de ce premier chapitre, nous avons présenté une étude générale sur le financement participatif. Cette étape nous a donné une idée sur les fonctionnalités du système. Le chapitre suivant sera consacré pour la spécification des besoins et la conception de notre application web.

# Chapter 2

## Conception du système

## Introduction

Dans ce chapitre nous allons aborder l'étude conceptuelle de notre site web. La conception représente une phase primordiale et déterminante pour produire une application de bonne qualité. C'est à ce stade que nous devons clarifier l'analyse fonctionnelle, structurelle, et dynamique de notre site web en détaillant notre choix conceptuel à travers plusieurs types de diagrammes.

## Analyse de besoin

### 2.1 Définition d'UML

UML est un langage de modélisation graphique. Il est apparu dans le monde du génie logiciel, dans le cadre de la conception orientée objet. Couramment utilisé dans les projets logiciels il peut être appliqué à toutes sortes de systèmes. En effet, l'UML nous permet une meilleure du côté de l'application avec ses notions d'objets et de classes, et nous donne une décomposition claire et simple afin de dégager les entités et les classes nécessaire.

Parmi les diagrammes d'UML :

- Les diagrammes de structure ou statique.
- Les diagrammes de comportements.

Les diagrammes de structure ou statique :

- Les diagrammes des classes.
- Les diagrammes d'objet.
- Les diagrammes de comportement.
- Les diagrammes de déploiement.
- Les diagrammes de structure composite.
- Les diagrammes de package.

Les diagrammes de comportements :

- Les diagrammes activité.
- Les diagrammes de cas d'utilisation.
- Les diagrammes de machine d'états. 24
- Les diagrammes de séquence.
- Les diagrammes de communication.
- Les diagrammes de timing.

## 2.2 Le processus Unifié (UP) :

Le processus unifié (UP) utilise le langage UML (Unified Modeling Language). Il semble être la solution idéale pour remédier à l'éternel problème des développeurs. En effet, il regroupe les activités à mener pour transformer les besoins d'un utilisateur en un système logiciel quelque soit la classe, la taille et le domaine d'application de ce système.

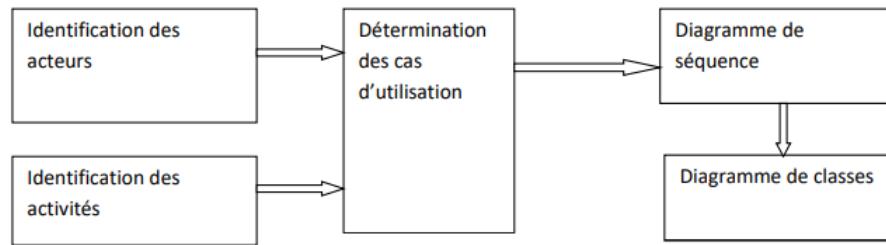


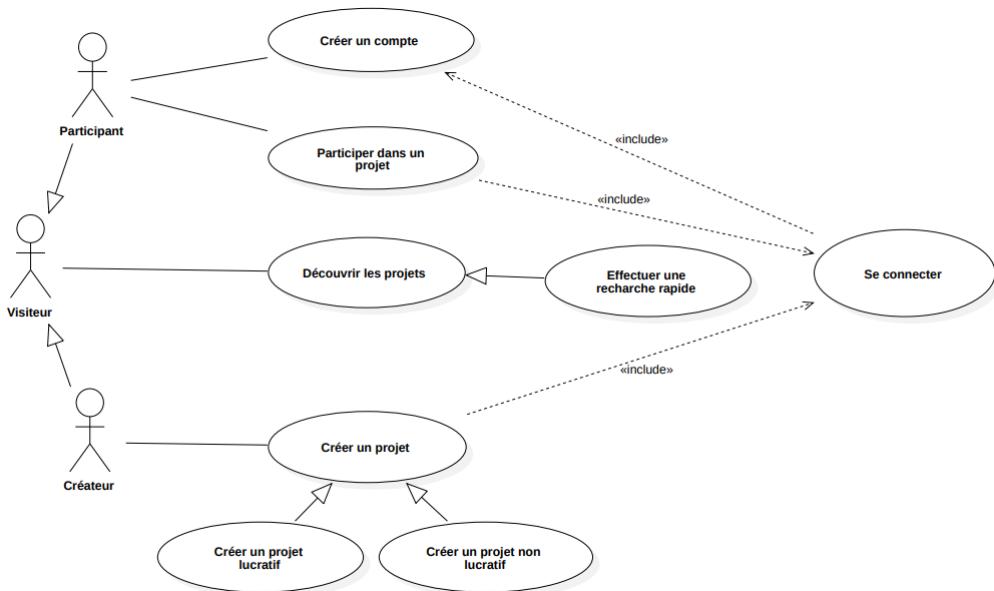
Figure II [1] Organigramme de processus UP

## 2.3 Diagramme de cas d'utilisation :

Les diagrammes de cas d'utilisation sont des diagrammes UML utilisée pour donner une vision globale du comportement fonctionnel d'un système logiciel. Ils sont utiles pour des présentations auprès de la direction ou des acteurs d'un projet, mais pour le développement, les cas d'utilisation sont plus appropriés.

Un cas d'utilisation représente une unité discrète d'interaction entre un utilisateur (humain ou machine) et un système. Il est une unité significative de travail. Dans un diagramme de cas d'utilisation, les utilisateurs sont appelés acteur (actors), ils interagissent avec les cas d'utilisation (Uses cases). Rôle du diagramme des cas d'utilisations :

- Donne une vue du système dans son environnement extérieur.
- Définit la relation entre l'utilisateur et les éléments que le système met en œuvre.



**Figure II [2]** Diagramme de cas d'utilisation

## 2.4 Diagramme de séquence :

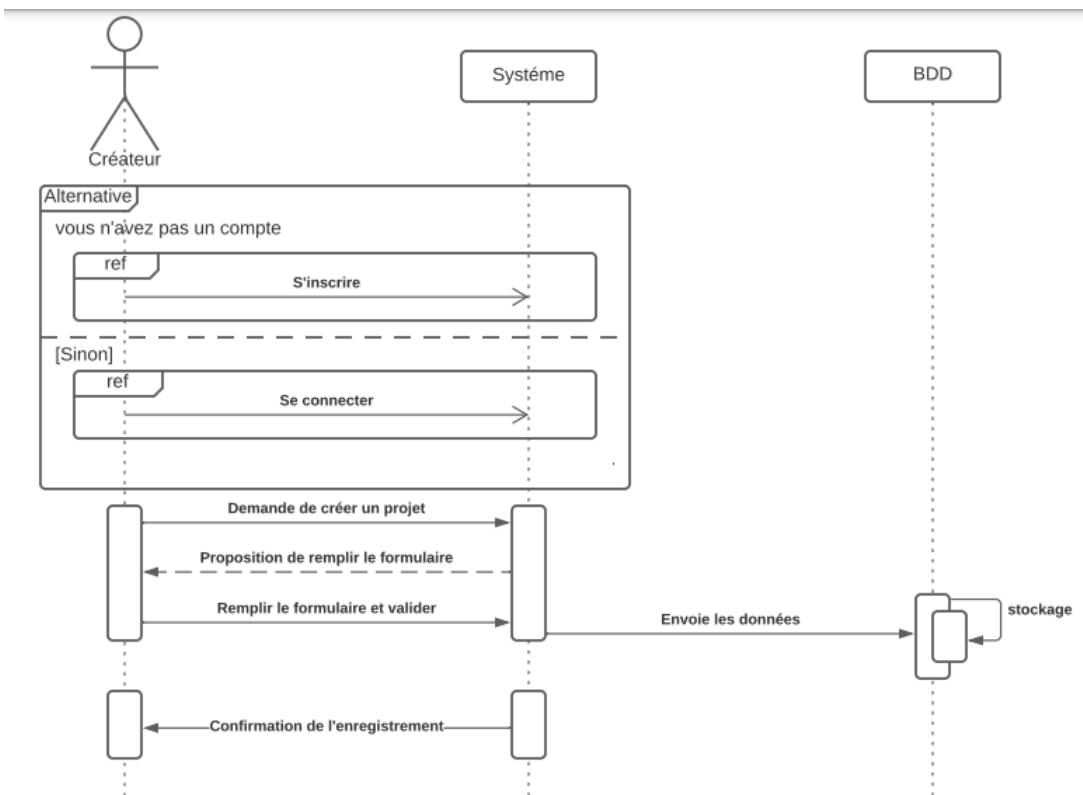
Les diagrammes de séquences sont la représentation graphique des interactions entre les acteurs et le système, c'est à dire les diagrammes de séquences permettent de décrire comment les éléments du système interagissent entre eux.

1. Référence (ref) : Le fragment de séquence ref permet d'inclure une sous-séquence du diagramme de séquence, la sous-séquence étant décrite dans un autre diagramme de séquence. Cet opérateur désigne que le fragment fait référence à un cas vue précédemment.
2. Alternative (Alt) : est un opérateur conditionnel possédant plusieurs oprandes, C'est un peu l'équivalent d'une excution à choix multiple, chaque oprande dtient une condition de garde.

#### 2.4.1 Diagramme de séquence pour le cas d'utilisation "se connecter" :

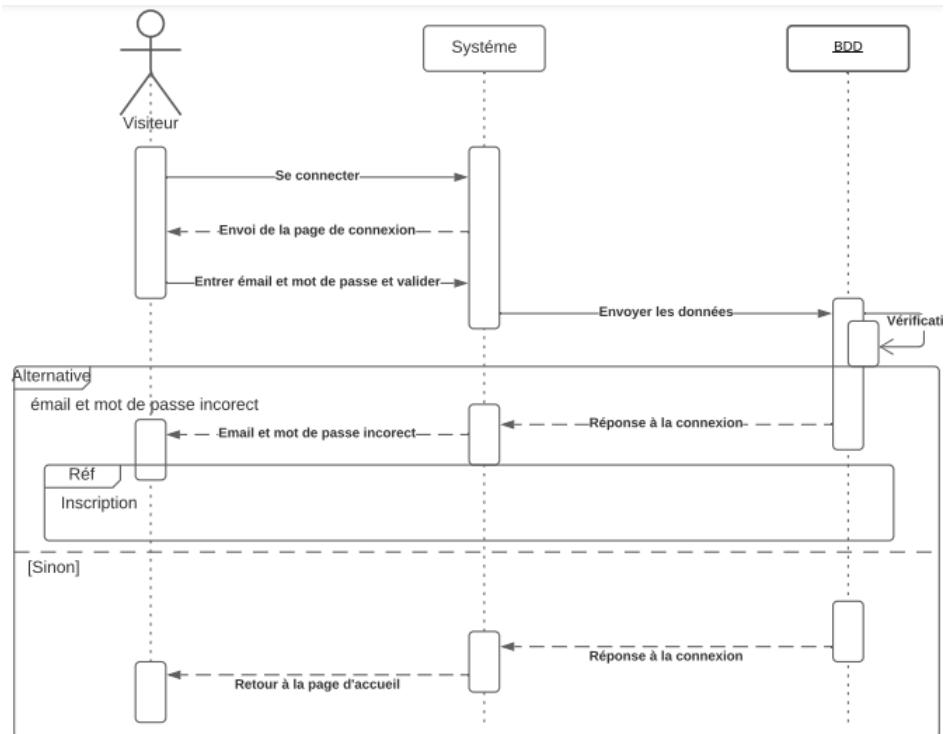
Le visiteur (l'internaute) clique sur le bouton se connecter

- Le formulaire s'affiche.
- Le visiteur (l'internaute) entre son pseudo et son mot de passe.
- Une vérification se lance dans la base de données.
- L'authentification est soit valide soit échoué et donc un message d'erreur sera affiché.



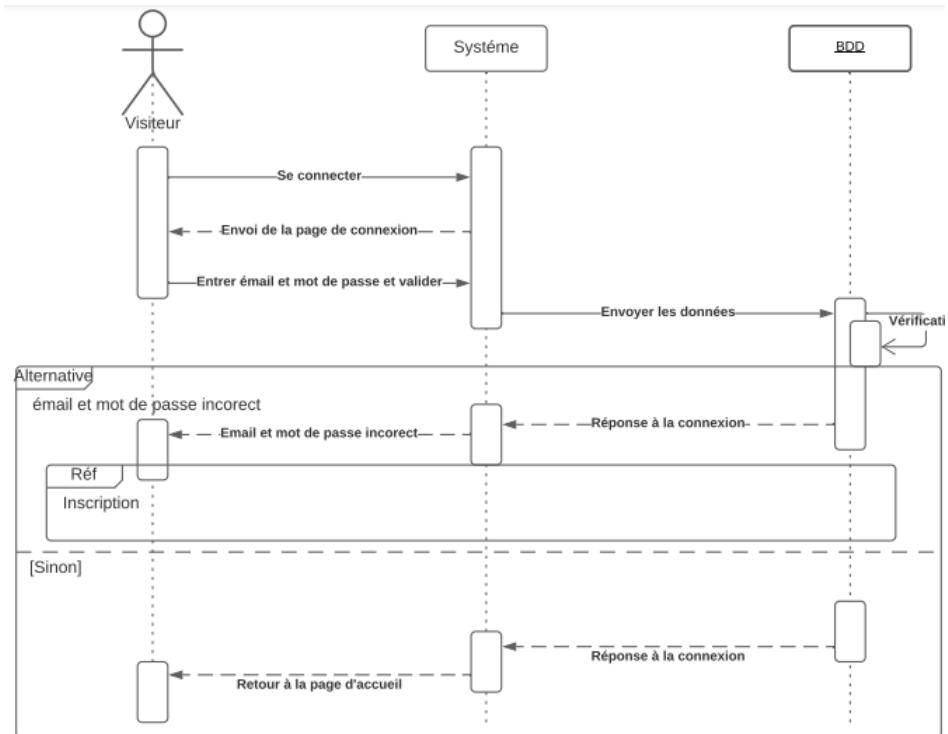
**Figure II [3]** Diagramme de séquence pour le cas d'utilisation "se connecter"

#### 2.4.2 Diagramme de séquence pour le cas d'utilisation "créer un projet" :



**Figure II [3]** Diagramme de séquence pour le cas d'utilisation "créer un projet"

### 2.4.3 Diagramme de séquence pour le cas d'utilisation "participer dans un projet" :



**Figure II [3]** Diagramme de séquence pour le cas d'utilisation "participer dans un projet"

### 2.5 Diagramme de classes :

Le diagramme de classes est considéré comme le plus important de la modélisation orientée objet, il est le seul obligatoire lors d'une telle modélisation. Alors que le diagramme de cas d'utilisation montre un système du point de vue des acteurs, le diagramme de classes en montre la structure interne. Il permet de fournir une représentation abstraite des objets du système qui vont interagir pour réaliser les cas d'utilisation. Il est important de noter qu'un même objet peut très bien intervenir dans la réalisation de plusieurs cas d'utilisation. Les cas d'utilisation ne réalisent donc pas une partition des classes du diagramme de classes. Un diagramme de classes n'est donc pas adapté (sauf cas particulier) pour détailler, décomposer, ou illustrer la réalisation d'un cas d'utilisation particulier.

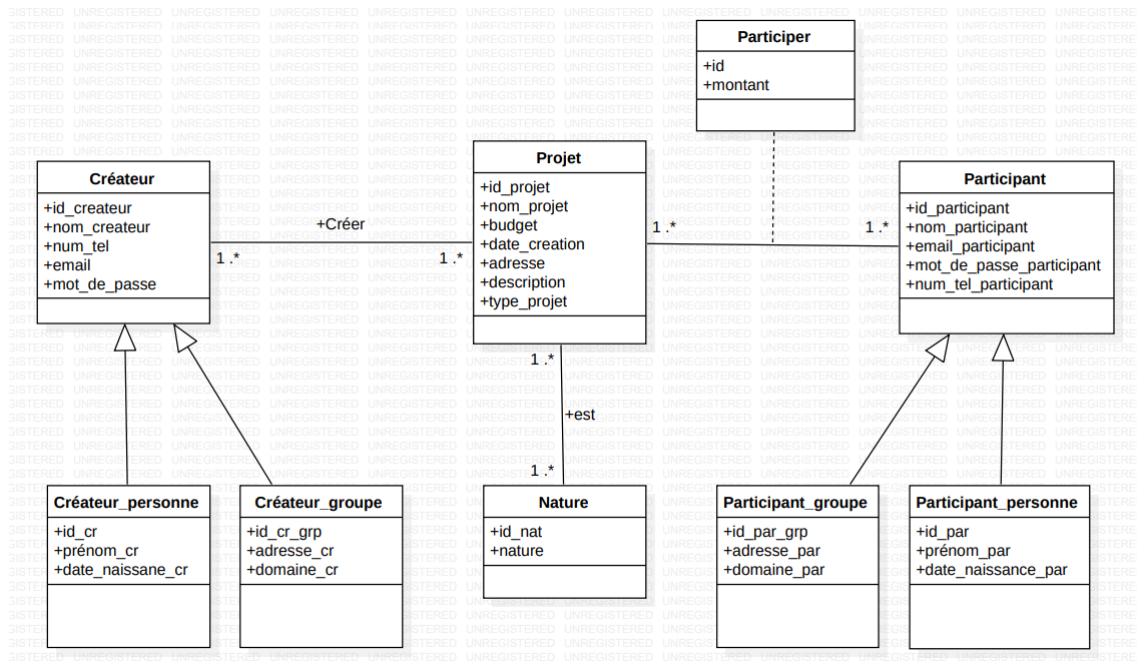


Figure II [3] Diagramme de classes"

## 2.6 Le modèle relationnel :

- **Projet** (id\_projet , nom\_projet , budget , date\_creation , adresse , description , type\_projet)
- **Nature** (id\_nature , nature)
- **Participer** (id, #id\_projet ,#id\_participant ,montant)
- **Créateur** (id\_createur , nom\_createur , num\_tel , email , mot\_de\_passe)
- **Participant** (id\_participant ,nom\_participant , email\_participant , num\_tel\_participant , mot\_de\_passe\_participant)
- **Créateur\_personne** (id\_cr , prénom\_cr , date\_naissance\_cr)
- **Créateur\_groupe** (id\_cr\_grp , adresse\_cr , domaine\_cr)
- **Participant\_personne** (id\_par, prénom\_par , date\_naissance\_par)
- **Participant\_groupe** (id\_par\_grp , adresse\_par , domaine\_par)
- **Créer** (#id\_createur , #id\_projet)
- **Est** (#id\_projet , #id\_nature)

## 2.7 Tableau de dictionnaire des données :

Les classes	Nom symbolique	Désignation	Taille	Type
<b>Projet</b>	Id_projet	Identifiant de projet	30	N
	Nom_projet	Nom de projet	50	AN
	Budget	Budget de projet	50	N
	Date_creation	Date création du projet	50	AN
	Adresse	Adresse de projet	50	AN
	Description	Description de projet	255	AN
	Type_projet	Type de projet	50	A
<b>Nature</b>	Id_nature	Identifiant de la nature de projet	30	N
	Nature	Nature de projet	30	A
<b>Créateur</b>	id_createur	Identifiant d'un créateur	30	N
	nom_createur	Nom de créateur	50	AN
	num_tel	Numéro téléphone de créateur	50	N
	Email	Email de créateur	50	AN
	mot_de_passe	Mot de passe du créateur	50	AN

<b>Les classes</b>	<b>Nom symbolique</b>	<b>Désignation</b>	<b>Taille</b>	<b>Type</b>
<b>Créateur_personne_cr</b>	Identifiant d'un créateur personne	30	N	
	Prénom_cr	Prénom de créateur	50	AN
	Date_naissance_cr	Date de naissance de créateur	50	AN
<b>Créateur_groupeId_cr</b>	Identifiant du groupe créateur	30	N	
	Adresse_cr	Adresse du groupe créateur	50	AN
	Domaine_cr	Domaine du groupe créateur	50	A
<b>Participant_Id_participant</b>	Identifiant de participant	30	N	
	Nom_participant	Nom de participant	50	AN
	Email_participant	Email de participant	50	AN
	Num_tel_participant	Numéro téléphone de participant	50	N
	Mot_de_passe_participant	Mot de passe de participant	50	AN
<b>Participant_persparticipant</b>	Identifiant de participant	30	N	
	Prénom_par	Prénom de participant	50	A
	Date_naissance_par	Date de naissance de participant	50	AN
<b>Participant_groupeparticipant</b>	Identifiant du groupe participant	30	N	
	adresse_par	Adresse du groupe participant	50	AN
	domaine_par	Domaine du groupe participant	50	AN
<b>Participer_Id_participer</b>	Identifiant du classe participer	30	N	
	Montant	Montant du participation	50	N

## Conclusion

Après avoir abordé les différents diagrammes, on a pu déterminer bien précisément le fonctionnement de notre application web et mettre en évidence l'interaction entre nos acteurs et l'application web. En effet l'objectif de cette analyse et conception, c'est de concrétiser le système d'information de financement participatif par la phase implémentation qu'on va aborder dans le chapitre qui va suivre.

# Chapter 3

## Implémentation

## introduction

Dans ce dernier chapitre, on va présenter les différents outils utilisés pour la réalisation du site web « Gestion et administration d'un jardin d'enfant », pour le développement de notre projet nous avons utilisé l'outil XAMPP pour la mise en place d'un serveur local et Visual Studio Code comme un éditeur de site web.

### 3.1 Environnement de réalisation:

Ce paragraphe décrit l'environnement matériel mis à la disposition du présent projet ainsi que l'environnement logiciel qui a permis la mise en place de notre site.

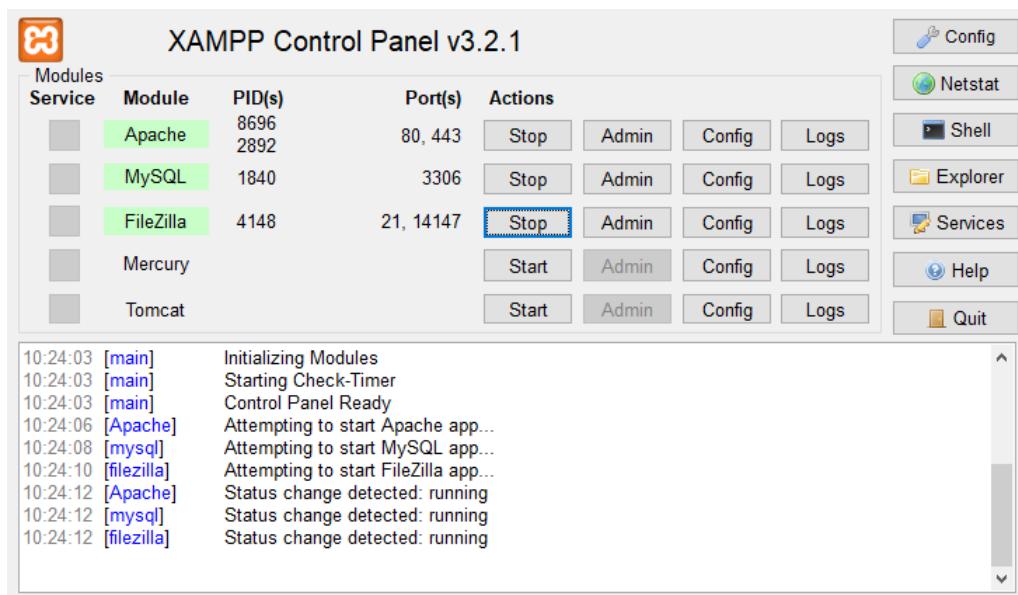
#### 3.1.1 Matériels et logiciels de base:

Pour le développement nous avons utilisé un micro-ordinateur dont les caractéristiques suivantes :

- Machine laptop ASUS
- Processeur Intel(R) Core(TM) i5-2430M CPU @ 2.40GHz 2.40 GHz.
- Système exploitation Windows 10.

### 3.2 Outils de programmation

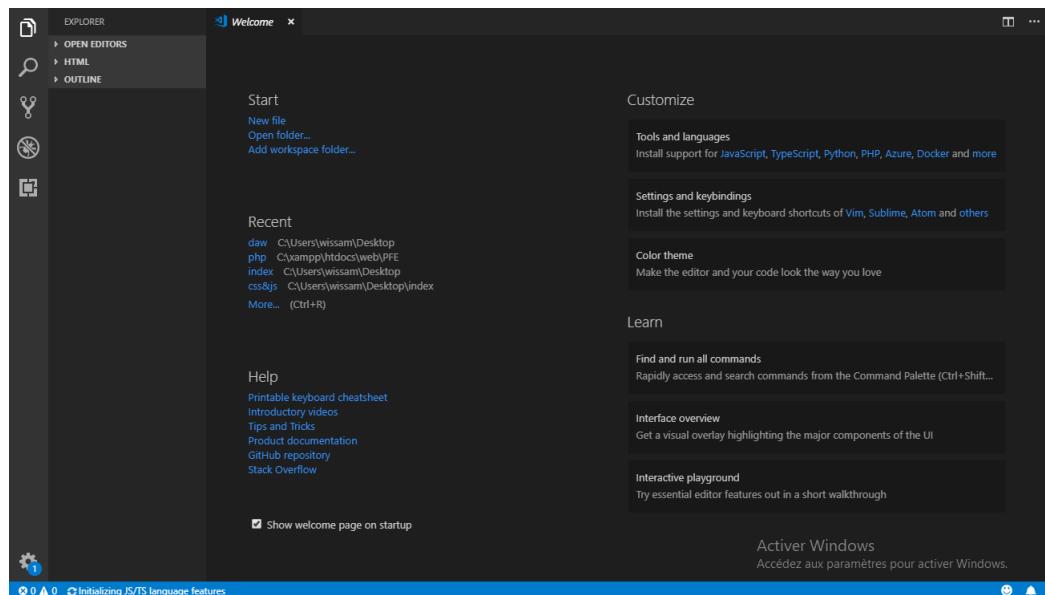
#### 3.2.1 XAMPP server



**Figure III [1]** Interface de serveur XAMPP

XAMPP est un ensemble de logiciels permettant de mettre en place facilement un serveur Web et un serveur FTP. Il s'agit d'une distribution de logiciels libres (X Apache MySQL Perl PHP) offrant une bonne souplesse d'utilisation, réputée pour son installation simple et rapide. Plus d'une dizaine d'utilitaires sont intégrés, comme MySQL, PHP, Perl ou encore phpMyAdmin. Il est distribué avec différentes bibliothèques logicielles qui élargissent la palette des services de façon notable. (20)

### 3.2.2 Visual Studio Code

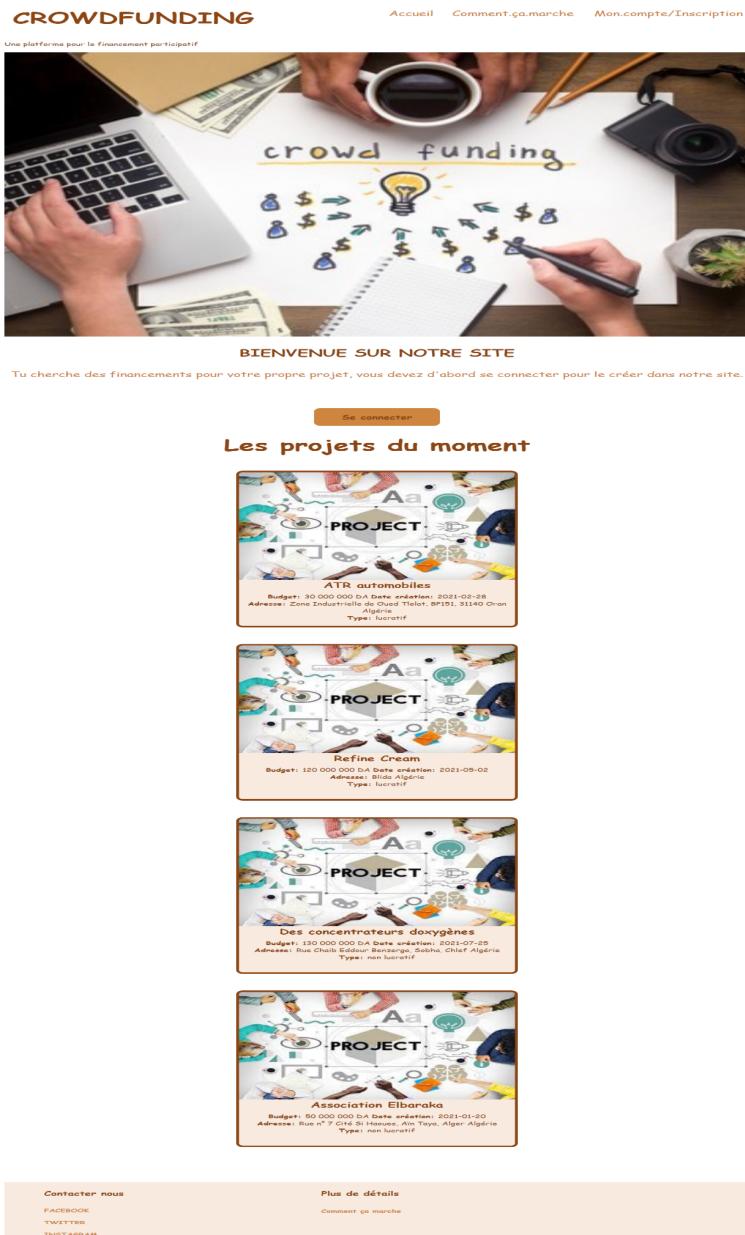


**Figure III [2]** Interface de l'environnement de développement Visual Studio Code

Visual Studio Code (VSC par la suite) est un éditeur de code open-source, gratuit et multiplateforme (Windows, Mac et Linux), développé par Microsoft, à ne pas confondre avec Visual Studio, l'IDE propriétaire de Microsoft. VSC est développé avec Electron et exploite des fonctionnalités d'édition avancées du projet Monaco Editor. Principalement conçu pour le développement d'application avec JavaScript, Type Script et Node.js, l'éditeur peut s'adapter à d'autres types de langages grâce à un système d'extension bien fourni. (21)

### 3.3 Présentation du site

#### 3.3.1 Page d'accueil



**Figure III [2]** Page d'accueil

Cette page d'accueil permet aux utilisateurs de voir une idée de tous les projets innovants pour accéder à des fonds pour financer leur croissance, ainsi qu'à des associations caritatives. Ils sont également autorisés à soumettre des demandes de pré-inscription.

### 3.3.2 Formulaire d'inscription

**CROWDFUNDING**

Accueil    Comment.ca.marche    Mon.compte/Inscription

**Nouveau**  
si vous avez un particulier

**Nom**  
**Prénom**  
**jj/mm/aaaa**  
**Numéro de téléphone**  
**Email**  
**Mot de passe**

**S'inscrire**

**Nouveau**  
si vous avez un groupe  
(Association ou Entreprise)

**Nom**  
**Adresse**  
**Domaine**  
**Numéro de téléphone**  
**Email**  
**Mot de passe**

**S'inscrire**

**Figure III [3]** Formulaire d'inscription  
Cette page d'inscription permet aux utilisateurs d'inscrire au site. A partir le remplissage du formulaire.

### 3.3.3 Formulaire de connexion

**CROWDFUNDING**

Accueil    Comment.ca.marche    Mon.compte/Inscription

**Déjà membre!**

**Email**  
**Mot de passe**  
 Mémoriser le mot de passe

**Se connecter**

**Nouveau**

**S'inscrire**

**Figure III [3]** Formulaire de connexion

Cette page de connexion permet aux utilisateurs de se connecter au site. A partir de saisir le émail et le mot de passe.

### 3.3.4 Page de comment ça marche

Accueil   [Comment ça marche](#)   [Mon compte/Inscription](#)

#### CROWDFUNDING



#### QU'EST CE QUE LE CROWDFUNDING?

Le crowdfunding est le processus de mobilisation de ressources financières pour un grand nombre de personnes afin d'apporter le financement nécessaire à un projet à travers des plateformes de financement qui disposent de sites internet spécialisés sur Internet.  
Pour plus de précision, cette définition peut être précisée dans sa langue d'origine, comme suit :  
«Crowdfunding refers to the practice of funding a project by raising monetary contributions from a large number of people, usually via the internet.»

#### Comment ça marche sur notre site



#### Premièrement:

Je peux poster mon projet directement sur la plateforme après l'inscription.

#### Deuxièmement:

Je peux modifier ou supprimer le projet que j'ai posté.

#### Troisièmement:

Je peux investir le montant de mon choix vers le projet que je veux.

#### Figure III [4] Page de comment ça marche

Cette page contient les informations sur le financement participatif. Elle permet aux utilisateurs Savoir plus comment ça marche sur notre site.

### 3.3.5 Formulaire de créer un projet

**CROWDFUNDING**

Accueil   Comment.ça.marche   Mes.projets   Déconnexion

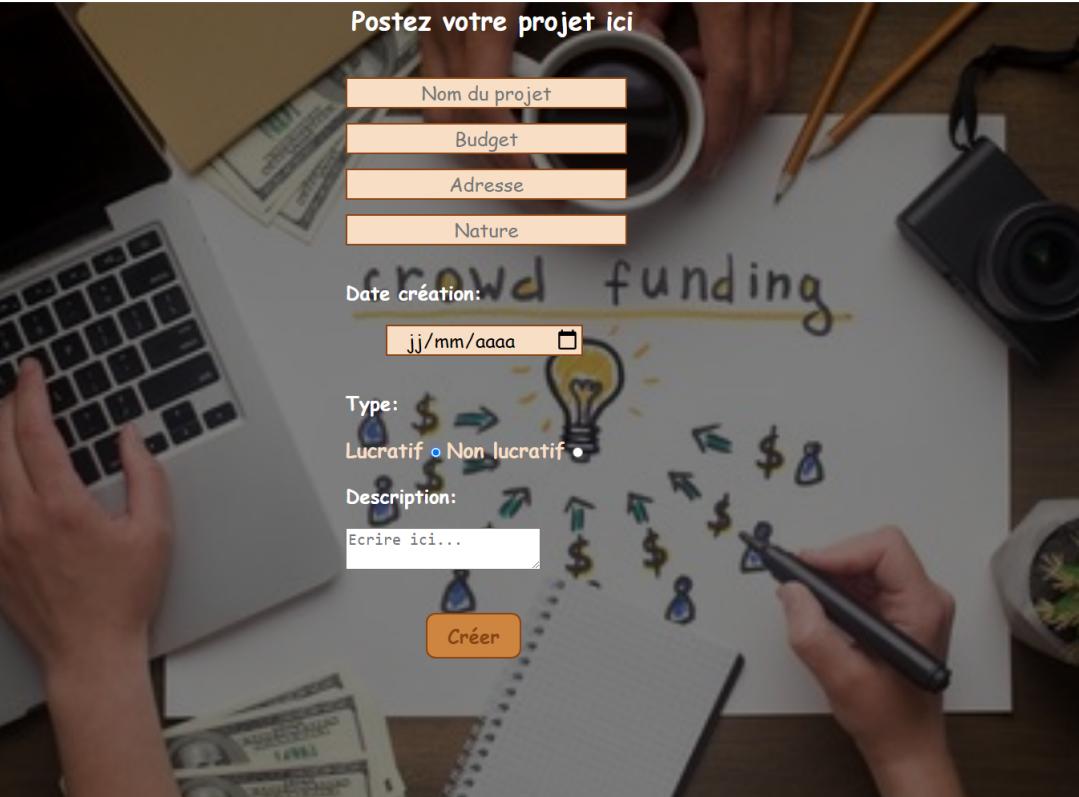
**Postez votre projet ici**

Nom du projet  
Budget  
Adresse  
Nature

Date création:  
jj/mm/aaaa

Type:  
 Lucratif  Non lucratif

Description:  
Ecrire ici...



**Figure III [5]** Formulaire de créer un projet  
Cette page permet aux utilisateurs de créer un projet. A partir le remplissage du formulaire.

### 3.3.6 Page de participer dans un projet

The screenshot shows a crowdfunding project page for 'ATR automobiles'. At the top, there's a navigation bar with 'CROWDFUNDING' in orange, and links for 'Accueil', 'Comment ça marche', and 'Déconnexion'. Below the navigation is a decorative illustration of four people working together to build a large lightbulb, symbolizing ideas or funding. The title 'ATR automobiles' is displayed in bold orange text. A section titled 'A propos du projet:' contains the following text:  
Mr Azzedine et Mr Tahar Alouane ont créé via la société ATR AUTOMOBILES, un centre automobile en Zone Industrielle de Oued Tislat à Oran Algérie. Le centre sera consacré à la vente de véhicules d'occasion ainsi qu'à la vente d'accessoires. Les véhicules exposés dans le showroom proviendront de véhicules déposés par des particuliers mais également de véhicules achetés directement par la société. Dans le cadre de cette création d'activité, il sera nécessaire de renflouer initialement sur l'ensemble des fonds de 30 000 000 DA est nécessaire. Le centre bénéficiera d'un emplacement de qualité car il est implanté dans une zone commerciale et il dispose de nombreuses places de parking extérieures. Le local d'une surface de 400 m<sup>2</sup> sera partagé avec une société spécialisée dans la pose de parebrise permettant de créer une certaine synergie avec l'activité de vente de véhicules.

Below the text are several input fields and buttons:  
Budget: 30 000 000 DA  
Type projet: lucratif  
Date création: 2021-02-28  
Adresse: Zone Industrielle de Oued Tislat, BP151, 31140 Oran Algérie  
Id projet:100  
Entrer le montant:   
Participer

**Figure III [6]** Page de participer dans un projet

Cette page permet aux utilisateurs de voir plus d'informations sur le projet sélectionné. Et aussi de participer dans ce projet en saisissant le montant puis en appuyant sur le bouton participer.

### 3.3.7 Page modifier un projet

The screenshot shows a crowdfunding project modification interface. At the top, there's a navigation bar with 'Accueil', 'Comment.ca.marche', 'Mes.projets', and 'Déconnexion'. The main title 'CROWDFUNDING' is displayed. The form fields include:

- Modifier votre projet:** ATR automobiles, 30 000 000 DA, Zone Industrielle de Oued Tle, Technologie.
- Date création:** 28/02/2021.
- Type:** Lucratif (radio button selected).
- Description:** Mr Abboud.Rahim et Mr Tahar.Ahmed.
- Modifier** button.

The background of the form features a photograph of a person's hands working on a laptop keyboard, surrounded by money, a lightbulb, and a camera on a desk.

**Figure III [7]** Page modifier un projet  
Cette page permet aux créateurs de modifier son projet.

## conclusion

Dans ce chapitre, nous avons présenté l'implémentation du système d'information conçu qui détermine une idée plus claire sur les tâches qui sont réalisé dans ce site web par la présentation des pages.

## **Conclusion Générale**

Au cours de ce mémoire, nous avons présenté les différentes étapes de la conception et la réalisation de site web pour le financement participatif. Afin de satisfaire les besoins des utilisateurs nous avons commencé la conception en utilisant le formalisme UML et la mise en œuvre des bases de donnée avec la gestionnaire de base de donnée MySQL enfin la concrétisation du site web sous l'environnement de programmation PHP. Ce projet a fait l'objet d'une expérience intéressante, qui nous a permis d'améliorer nos connaissances et nos compétences dans le domaine de la programmation. Enfin, la réalisation de ce projet nous a permis, non seulement d'appliquer les connaissances acquises durant nos études, mais aussi nous a donné l'occasion d'apprendre et maîtriser de nouveaux outils et nouvelles technologies. Cela s'est concrétisé par l'amélioration de nos compétences, que ce soit sur le plan technique ou le plan social et la découverte du milieu professionnel.

## Bibliographie

- [1] Le crowdfunding. Les clés du financement participatif -Par Rony Germon et Adnane Maalaoui- Edition : Paris : Ellipses, 2014
- [2]<http://gensol.arte.tv/blog/2013/01/10/plateformes-dechanges-citoyens-et-sites-decrowdfunding/>
- [3] <http://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/2015/05/12/01007-20150512ARTFIG00291-la-plateforme-de-crowdfunding-kickstarter-debarque-enfrance.php>
- [4] Le Crowdfunding : bilan et perspectives -Michaël Riga-
- [5] [http://fr.wikipedia.org/wiki/Financement\\_participatif](http://fr.wikipedia.org/wiki/Financement_participatif)
- [6] <https://www.smartangels.fr/crowdfunding/equity>
- [7] SABER ZENAGUI KHADIDJA - OUADAH AMINA. Mise en place d'une plateforme de financement participatif de projets.
- [8]<https://desgeeksetdeslettres.com/web/xampp-plateforme-pour-heberger-son-propre-site-web>.
- [9] [https://edutechwiki.unige.ch/fr/Visual\\_studio\\_code](https://edutechwiki.unige.ch/fr/Visual_studio_code) .