

Dossier - Communication professionnelle



IUT de Vélizy-Rambouillet

**CAMPUS DE VÉLIZY-VILLACOUBLAY
CAMPUS DE RAMBOUILLET**

**Alexis Araujo
Samir Subra
Nino Pires
Antoine Bazire
SAE groupe 7**

**1er partie : Présentation du travail
2ème partie : Charte graphique et logo**

Première partie : Présentation sur le travail effectué pendant le projet

1.A

L'objectif de ce projet selon nous, est tout d'abord de nous apprendre à être autonome, car nous sommes confrontés à un projet de près de 5 mois. Nous devons mettre en commun nos connaissances personnelles et progresser ensemble.

Le but est de réaliser un site web dynamique avec une possibilité d'inscription pour les utilisateurs et donc de connexion et déconnexion, il faut donc une base de données pour cela. L'application doit contenir un module de calcul de probabilité (loi normale), et un module de cryptographie qui permet de chiffrer des messages via le protocole RC4. Bien évidemment le projet est plus complexe que cela et d'autres conditions nous ont été données comme par exemple la création d'un utilisateur gestionnaire qui pourra visualiser des statistiques sur l'activité des utilisateurs ou encore supprimer leurs compte de l'application web.

1.B

Nous nous sommes mis directement au travail après avoir eu le sujet.

Ici "nous" représente :

Antoine Bazire

Alexis Araujo

Samir Subra

Nino Pires

Chacun a eu un rôle attribué, mais ce qui nous a fait réussir est notre esprit collectif, notre entraide, et notre motivation. Lorsqu'il y a eu des difficultés avec un membre de l'équipe, les autres membres étaient là pour aider. Les tâches étaient souvent données au fur et à mesure de l'avancée du projet. Nous avons fait le nécessaire pour attribuer les tâches demandées par le client par rapport à nos forces et à nos connaissances. Par exemple, Nino est plus à l'aise en langue et à l'écrit c'est pour cela qu'il a été plus efficace dans les

tâches d'explication, de création de rapport, mais il a aussi aidé en programmation, par exemple avec le module de crypto. Les plus à l'aise en programmation sont Samir et Antoine qui ont fait l'HTML, le php en majorité et aussi la base de données. Alexis a été en charge des livrables, le respect des consignes par rapport au cahier des charges, les tests et le module de probabilité car sa force était les maths. Nous nous sommes complétés et nous avons partagé nos connaissances durant ce projet. Nous avons réalisé un calendrier que nous avons respecté (le planning des sprints disponible sur le dépôt gitlab), l'équipe a rendu ce qu'elle devait rendre dans les temps imposés, sauf exception ou nous avons eu quelque minute de retard (2,3 minutes) à cause de problèmes inattendus (connexion etc..).

1.C

Nous sommes très satisfait du travail que nous avons réalisé et nous sommes d'accord pour dire que ce projet à 4 nous a tous fait progresser. En effet, il nous a permis d'expérimenter des choses et de vraiment construire une application de A à Z.

1.D

Nous avons rencontré quelques difficultés au cours de ce projet que nous avons réussi à surmonter et à corriger ensemble. Parmi ces difficultés qui nous ont fait perdre pas mal de temps nous pouvons en citer deux principales :

Tout d'abord il a fallu trouver comment intégrer un script python dans une page web ce qui nous a pas mal ralenti au début mais nous avons fini par trouver grâce à nos recherches. Ensuite, dans le module de probabilité il fallait afficher un graphe généré par du python. Nous avons fini par résoudre le problème mais afficher le graphique de la courbe pour le calcul trapèze et rectangle a été une difficulté.

Nous avons apporté chacun notre savoir faire car nous sommes chacun bon dans des ressources différentes, comme nous l'avons dit précédemment.

Cette SAE mobilise toutes les ressources du BUT-2 (évidemment dans des proportions différentes) mais aussi des ressources vu l'année dernière : que ce soit le développement web, l'anglais avec l'oral, la gestion de base de données, l'architecture réseaux avec le serveur mise en place pour les pages web, la communication sur le travail des rapports ou encore les mathématiques qui touche au deux modules de l'application.

Deuxième partie : Charte graphique et logo

Tout d'abord avant de vous présenter la charte graphique de notre projet, il faut définir ce qu'est une charte graphique :

Une charte graphique est un ensemble d'éléments qui représentent l'identité visuelle d'un organisme. Cette charte graphique a des conditions juridiques car elle est souvent protégée par la loi pour être une œuvre. Le dépôt de la charte graphique peut se faire auprès de l'INPI (institut national de la propriété industrielle), qui permet de protéger ses réalisations telles que les œuvres d'art ou encore son entreprise. La charte graphique est composée d'éléments de différents types, ils peuvent être présentés par du texte, de la couleur, une image, un logo, Son objectif est de présenter l'identité d'un organisme de façon claire, compréhensible et identifiable par le public. En effet, une marque est souvent reconnue et identifiable par son logo.

2.A

Nous avons opté pour un site web de style épuré, sans trop de texte pour ne pas étouffer les pages. Le logo est bien visible un peu partout car c'est ce qu'il nous permet de nous représenter, le texte de présentation est au centre pour attirer l'attention de l'utilisateur et la vidéo de présentation de l'application est directement visible sur la page d'accueil. Les couleurs choisies pour les deux maquettes sont totalement différentes sans être trop agressives une en bleue et l'autre en jaune. La page d'inscription ainsi que la page de connexion sont concises et les champs à remplir / les boutons de validation sont de couleurs qui ressortent pour être facilement identifiables mais les couleurs restent harmonieuses et sont visuellement belles à voir. En haut des pages web, le bandeau de navigation est repérable facilement car il est de couleur plus foncé. Le logo de l'application y est implanté avec des ombres sur toutes les pages. Sur les pages des différentes simulations, l'intitulé de ces dernières est présenté en gras avec une plus grande police d'écriture.

2.B

Logo SIMFAST :



Ce logo a été choisi par l'équipe, avec une combinaison de lettres et d'images, comme une des deux représentations possibles de l'application car il met en valeur la rapidité et la fluidité avec laquelle les utilisateurs pourront interagir avec les différents modules de simulations. C'est le cas grâce au fait que le logo est en italique et qu'il laisse une "traînée" de vitesse derrière lui. Il représente aussi parfaitement le nom "Simfast" .

"Sim" fait référence à simulation (de calcul) et "fast" à rapide, nous avons donc choisi ce nom pour faire référence à une simulation de calcul rapide.

Logo CALSIM :



Pour ce deuxième logo, nous avons décidé d'appuyer sur la fonction "calcul" de l'application en y ajoutant une image avec des opérations. Nous l'avons choisi pour vous le présenter car il est en cohérence avec le nom "Calsim" (qui sous-entend des calculs). "Cal" fait penser au mot calcul et "sim" représente la simulation comme pour le logo précédent.

Conclusion :

Finalement, nous avons décidé d'opter pour le logo "Simfast" car nous avons trouvé que le nom était plus percutant pour un utilisateur ou un client potentiel, l'équipe a également remarqué que la couleur bleu ciel était plus agréable à l'œil (même si c'est un argument subjectif). Enfin, nous avons préféré la connotation à la rapidité que le logo Simfast évoque comme expliqué précédemment.