

HAUTE ÉCOLE « Groupe ICHEC – ISFSC »
ISFSC – Section Écriture multimédia
Rue de la Poste, 111 – 1030 Bruxelles



*Travail de fin d'études réalisé
et présenté par :
Promoteur :
Frédéric BEAUPERE
Basile VANHAVERBEKE
en vue de l'obtention du diplôme de
bachelier en Écriture multimédia*
Aout 2019

HAUTE ÉCOLE « Groupe ICHEC – ISFSC »
ISFSC – Section Écriture multimédia
Rue de la Poste, 111 – 1030 Bruxelles

SCOUTapp

Promoteur :

Frédéric BEAUPERE

Travail de fin d'études réalisé

et présenté par :

Basile VANHAVERBEKE

*en vue de l'obtention du diplôme de
bachelier en Écriture multimédia*

Aout 2019

Remerciements

Je voudrais dans un premier temps remercier mon promoteur Monsieur Beau-père, pour sa disponibilité et ses précieux conseils qui ont aiguillé mes réflexions.

Je remercie également Monsieur Monnoye pour ses retours pertinents sur le prototype.

Merci à Monsieur Lardinois, pour son expertise qui a permis d'étoffer la partie juridique du projet.

Je désire aussi remercier très chaleureusement Anthony Charlier, partenaire et ami, pour son soutien indéfectible et son aide plus que précieuse sur la partie graphique de ce projet.

Merci à ma famille, pour leurs encouragements et leurs nombreuses relectures attentives de ce travail.

Enfin, j'adresse mes sincères remerciements à toute l'équipe pédagogique en charge de la section « écriture multimédia » pour leur écoute attentive et leur soutien apporté tout le long de ma formation à l'ISFSC.

Table des matières

REMERCIEMENTS	4
INTRODUCTION	8
CONTEXTE	10
1. LE SCOUTISME EN BELGIQUE	10
2. MON POSITIONNEMENT	11
3. ANALYSE DE L'EXISTANT	12
4. MATRICE SWOT	13
UNE APP À DESTINATION DES ANIMATEURS SCOUTS	14
1. CARACTÉRISTIQUES DU PUBLIC-CIBLE	14
2. PRÉREQUIS POUR UTILISER ET COMPRENDRE L'APPLICATION	15
3. SCÉNARISATION UTILISATEUR ET INTÉGRATION DANS L'ESPACE	15
<i>CRÉATION DU PERSONA :</i>	15
<i>SCÉNARISATION UTILISATEUR:</i>	16
EXPÉRIENCE UTILISATEUR	17
1. GESTION DE COMPTE	18
2. OPTIONS DE TROUPE	19
<i>CRÉATION ET GESTION D'UNE TROUPE</i>	19
<i>CRÉER ET ORGANISER UN ÉVÉNEMENT</i>	20
<i>REJOINDRE UNE TROUPE</i>	22
<i>REJOINDRE UN ÉVÉNEMENT EN TANT QUE CUISTOT</i>	23
3. CALENDRIER SYNCHRONISÉ & RAPPELS	24
4. FICHES UTILES	24

5. ARBORESCENCE	25
ASPECTS TECHNIQUES	26
1. JUSTIFICATION DES INTERFACES MATÉRIELLES ET LOGICIELLES	26
2. REACT NATIVE, UN LANGAGE ADAPTÉ	26
3. HÉBERGEMENT VIA AMAZON WEB SERVICES	27
CHARTE GRAPHIQUE	28
1. MOODBOARD	28
2. TYPOGRAPHIE	29
3. PALETTE DE COULEUR	29
4. LOGO ET ZONE D'EXCLUSION	30
5. ICÔNE DE TÉLÉCHARGEMENT ET ICÔNE SUR DIFFÉRENTS FONDS	30
6. GRILLE DE COMPOSITION	31
7. ICÔNES ET BOUTONS	31
ASPECTS JURIDIQUES	32
1. STATUT JURIDIQUE	32
2. RGPD (RÈGLEMENT GÉNÉRAL SUR LA PROTECTION DES DONNÉES)	33
ASPECTS DÉONTOLOGIQUES	35
ASPECTS FINANCIERS	37
1. RESSOURCES NÉCESSAIRES	37
2. ORGANISATION DE LA PHASE DE DÉVELOPPEMENT	37
3. COÛTS DES RESSOURCES	39
4. COÛTS SUR UNE ANNÉE	40
5. FINANCEMENT	41
PROMOTION DE L'APPLICATION	42

CONCLUSION	43
1. FEEDBACKS ET GROUPE TEST	43
2. PISTES D'AMÉLIORATIONS	43
<i>GESTION DE L'UNITÉ</i>	43
<i>FORUM DE TROUPE</i>	44
<i>CALCULATEUR DE QUANTITÉS POUR L'INTENDANCE</i>	44
<i>ASSIGNEMENT DE TÂCHES POUR LES ANIMATEURS</i>	45
<i>PROPOSITION DE MENUS</i>	45
<i>CALCULATEUR DE BUDGET</i>	45
<i>CONFIRMATION DE PARTICIPATION</i>	45
<i>ASSISTANCE AUX MAILS</i>	46
3. LE MOT DE LA FIN	46
RÉFÉRENCES	47
1. WEBOGRAPHIE	47
2. TRAVAUX DE FIN D'ÉTUDES CONSULTÉS	48
ANNEXES	49
1. RETRANSCRIPTIONS DES INTERVIEWS	49
<i>INTERVIEW DE LAURENCE BREMER, CHEF SCOUTE DEPUIS 5 ANS</i>	49
<i>INTERVIEW DE SAMMY DE COOMAN, MOBILE DEVELOPER CHEZ EMAKINA.</i>	50
<i>INTERVIEW DE CÉLINE KUNNEN – AVOCATE AU BARREAU DE BRUXELLES</i>	51
2. ENQUÊTE QUALITATIVE (GOOGLE FORMS)	53
3. ECRANS DÉVELOPPÉS	58
4. DOCUMENT MS PROJECT	65

Introduction

En Belgique, nous comptons à ce jour plus de 180.000 adhérents au mouvement scout pour une population de 11 millions d'habitants¹. Notre petit pays présente donc l'un des plus hauts taux de pénétration du scoutisme dans le monde. Avez-vous d'ailleurs déjà croisé la route d'un citoyen belge ne connaissant pas de près ou de loin le scoutisme ?

J'y suis moi-même impliqué : j'ai été scout puis chef durant trois ans et je garde une activité comme cuistot, intendant ou aide-camp. Possédant quelques années d'expérience et baignant encore dans ce milieu, j'ai eu l'idée de consacrer mon TFE à la réalisation d'une application permettant d'optimiser la gestion d'une troupe scoute et d'une intendance.

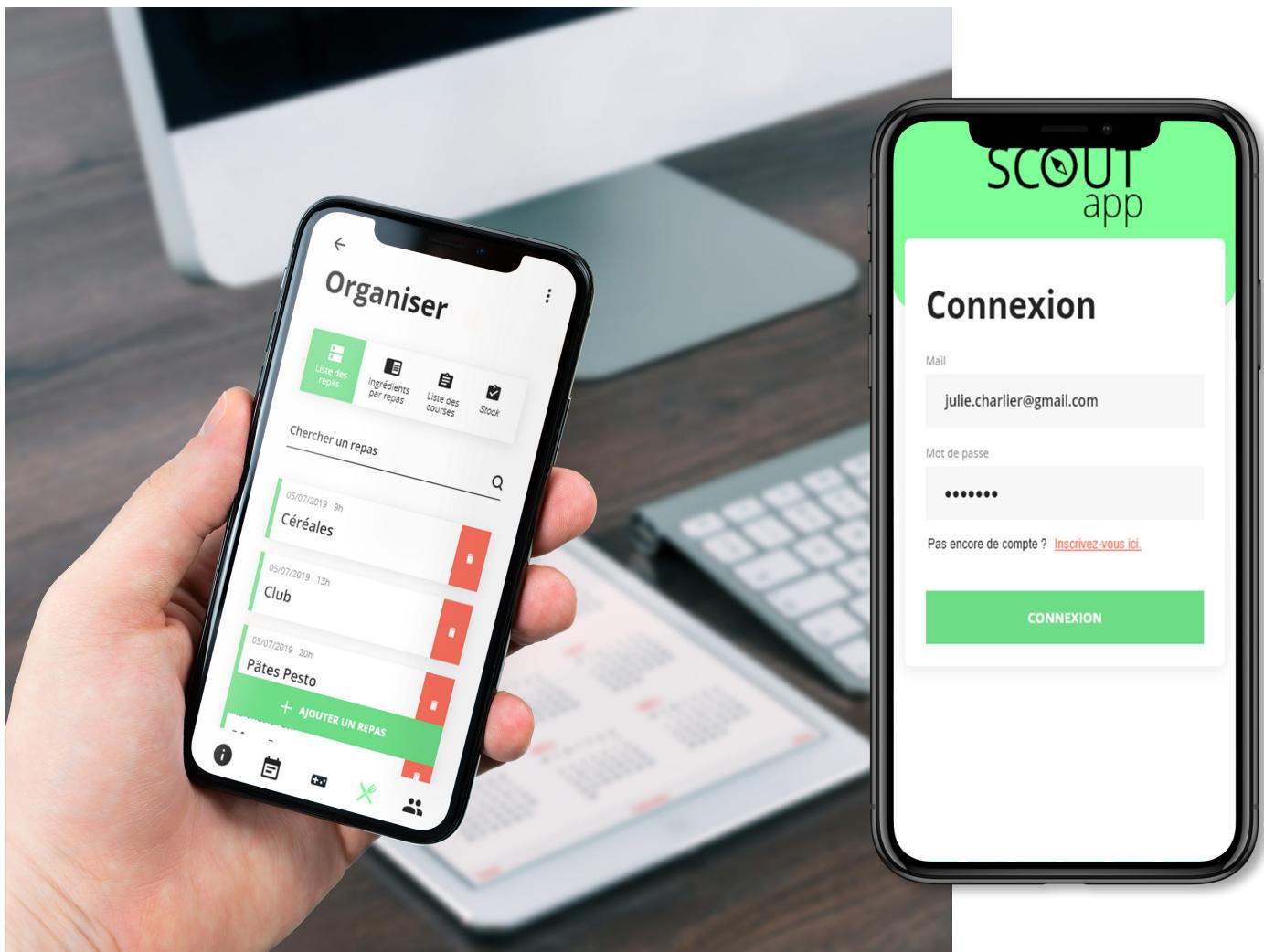
Scoutapp est une application mobile permettant d'organiser les réunions et les camps de façon plus efficace en offrant également aux animateurs la possibilité de regrouper les informations sur un seul média. Ils peuvent ainsi remplir des formulaires conçus pour eux et laisser l'application créer des listes automatisées pour la logistique. Un système de calendrier et d'événements leur permet de recevoir des notifications et d'envoyer les informations nécessaires aux personnes concernées telles que les animateurs, cuistots, parents et animés. C'est donc un outil de gestion sur mesure pour les animateurs scouts.

L'objectif principal de Scoutapp est d'aider les animateurs dans la gestion au quotidien et de fluidifier la communication avec les parents et les animés. Il n'est donc pas question ici de remplacer les contacts humains, bien au contraire. L'application offre simplement un support optimisé aux animateurs afin que ceux-ci se consacrent à 100% dans l'animation. Scoutapp ne doit pas à son tour devenir une contrainte, c'est pourquoi l'application offre la possibilité d'envoyer toutes les informations par mail aux personnes ne la possédant pas et est également disponible sous la forme d'une web app pour un usage sur ordinateur.

¹ *Scoutisme en Belgique*. Wikipédia, février 2019.

Cette app est disponible en Belgique étant donné la forte concentration d'unités scoutes. Destinée prioritairement aux animateurs, elle leur permet, lors des réunions de staff, de préparer réunions et camps. Elle est également disponible pour les parents d'animés : ceux-ci disposent dès lors d'un canal de communication plus direct avec les animateurs. Les animés peuvent aussi recevoir des informations les concernant si les parents y consentent préalablement.

Dans ce travail de fin d'études je vais dans un premier temps, établir les fondements de l'application en la plaçant dans son contexte. Je me concentrerai ensuite sur le public-cible et l'expérience utilisateur offerte par l'application. Enfin, je parcourrai les aspects plus pointus du projet en abordant les contraintes techniques, juridiques, déontologiques et financières.



Contexte

1. Le scoutisme en Belgique

Il y a en Belgique un réel engouement pour le scoutisme, véritable institution qui regroupe environ 180.000 adhérents pour 11 millions d'habitants.²

« [la fédération] « Les Scouts » [est] reconnue comme mouvement de jeunesse par la Fédération Wallonie-Bruxelles, de la même manière que les deux autres fédérations scoutes et guides francophones, la Fédération Nationale des Patros et les Faucons rouges. Ces cinq mouvements de jeunesse agréés sont ainsi les garants d'un projet pédagogique de qualité. Ils travaillent régulièrement ensemble pour proposer de nouveaux projets, défendre leurs points de vue auprès des pouvoirs publics, etc. »³.



En quelques chiffres, le scoutisme en Belgique c'est plus de 5.500 camps organisés chaque été et 11.425.800 heures de volontariat par an réalisées par 820 responsables régionaux et fédéraux, 3.220 responsables locaux et 17.025 animateurs !⁴

² Scoutisme en Belgique. Wikipédia, février 2019.

³ Une organisation mondiale. Les Scouts, 2019.

⁴ Plus de 100,000 jeunes en mouvement. Les mouvements de jeunesse francophones, 2018.

2. Mon positionnement

Scoutapp est le résultat d'un long processus de réflexion et d'une expérience de plus de 7 ans dans le monde du scoutisme, qui m'a permis d'observer et d'expérimenter la gestion d'un groupe d'animés et d'en identifier les contraintes.

J'ai pu ainsi réaliser qu'une bonne organisation préalable était nécessaire pour qu'une réunion ou un camp se déroule sans accros. Pour que cette organisation soit parfaite, plusieurs réunions entre animateurs sont indispensables, où l'on prend des notes, réalise des listings d'animés, établit les menus, s'assure d'une bonne communication avec les parents, etc.⁵ Si dans plusieurs unités scoutes cette préparation se fait sans problème, j'ai néanmoins pu remarquer l'omission occasionnelle bien compréhensible de quelques détails durant la phase de préparation menant à plusieurs problèmes durant les événements.

De plus, selon les statistiques - extraites du rapport « *We are social / Hootsuite* » datant de janvier 2019 - 88% des belges posséderait un smartphone⁶. Considérant ce chiffre, j'ai pensé que la création d'une application dans le secteur du scoutisme qui, rappelons-le, a un des taux de pénétration les plus élevé au monde en Belgique, était une opportunité à ne pas manquer. Je pense également que la prochaine génération d'animateurs aura une relation beaucoup plus fusionnelle avec les smartphones, « en en faisant presque une extension de leur corps »⁷.

Enfin, d'un point de vue plus pratique, lors d'un événement scout il est facile de perdre du temps à chercher « la farde » d'organisation, « la feuille » qu'il nous faut pour mettre en place le jeu ou encore « le menu » que doivent absolument avoir les intendants qui sont déjà partis faire les courses ... Vous l'aurez compris, avoir ces documents à portée de main, dans la poche, est un atout considérable durant l'événement.

⁵ Voir Annexe 1, Retranscriptions des interviews, Interview de Laurence Bremer.

⁶ DEGRAUX, Xavier. *Les Belges et le digital : Voici toutes les statistiques de référence (janvier 2019)*. © Xavier Degraux, janvier 2019.

⁷ *Millennials and generation Z interact more through phones and apps than in real life, report finds*. Independent, 19 octobre 2017.

À la vue de toutes ces observations, j'ai décidé de concilier mes études et ma passion afin de réaliser un projet de fin d'année qui pourrait – s'il voit le jour – révolutionner la façon de préparer des réunions scoutes en Belgique.

3. Analyse de l'existant

Avant de me lancer tête baissée dans ce TFE, j'ai réalisé une étude de marché afin d'analyser les applications et les plateformes déjà existantes. J'ai pu ainsi découvrir avec stupéfaction que presque aucune application n'entrait en concurrence avec mon projet.

En effet, il existe de multiples applications relatives au scoutisme mais elles n'effectuent qu'une tâche spécifique. Nous avons ainsi « Clé de forêt », une application permettant d'identifier la faune et la flore ; « Lampe de poche », nécessaire pour un scout qui n'a pas sa lampe torche ; « Maps.Me », pour se localiser ; « How to Tie Knots », pour apprendre à effectuer des bons noeuds ; ... et la liste est encore longue. Ces apps n'entrent pas en concurrence directe avec Scoutapp si ce n'est avec la section F.A.Q. de l'app qui propose des fiches informatives à propos de ces sujets.

Il y a également l'application officielle de la fédération « Les scouts » qui sert essentiellement à informer les animateurs via des articles et documents PDF. La Fédération a toutefois récemment sorti quelques applications sur les fiches totems, les jeux scouts, etc. Elle a également une plateforme sur son site officiel qui permet de savoir s'il y a des camps à proximité (Kicampou).

Scoutapp se démarque de toutes ces applications de par son côté innovant et multi-tâches.

4. Matrice SWOT

STRENGTHS	WEAKNESSES
<ul style="list-style-type: none"> - Application totalement innovante. 	<ul style="list-style-type: none"> - Application méconnue - Concept innovant ⇒ Une bonne communication est indispensable
OPPORTUNITIES	THREATS
<ul style="list-style-type: none"> - Le scoutisme très présent en Belgique - Possibilité de s'associer aux multiples fédérations existantes pour récolter des fonds afin de développer l'application. - Le smartphone est de plus en plus utilisé par les belges et encore plus chez les « Millennials ». 	<ul style="list-style-type: none"> - Il pourrait y avoir des problèmes au niveau GDPR. Il faut bien s'assurer que l'application soit conforme à cette réglementation. - Concurrence potentielle d'applications produites/publiées de plus en plus souvent par la fédération « Les Scouts ».

Une app à destination des animateurs scouts

1. Caractéristiques du public-cible

Mon public-cible est composé de trois catégories : les animateurs, les parents et les animés. Les deux principaux acteurs sont les animateurs et les parents, les enfants étant dépendants de leurs parents.

Les animateurs sont les personnes que l'on veut cibler principalement. De fait, en utilisant l'application, ceux-ci la feront découvrir aux parents de leurs animés. Ils sont principalement âgés de 18 à 25 ans. Ils présentent souvent des profils extravertis et dans la plupart des cas, ils sont encore aux études. Selon des statistiques, 95% des belges entre 16 et 24 ans possèdent un smartphone, ce qui correspond bien à notre segment cible⁸.

Selon une statistique datant de 2015, les femmes belges avaient en moyenne 28,6 ans quand elles ont accouché de leur premier enfant⁹. Avec un rapide calcul, nous pouvons déterminer la tranche d'âge de notre deuxième segment : entre 34 et 50 ans. Cela correspond à l'entrée chez les baladins (6 ans) de leur enfant et à l'âge de sortie des pionniers de celui-ci (18 ans). Toujours selon les mêmes statistiques, cette tranche d'âge de la population préfère surfer sur internet grâce à un ordinateur – qu'il soit portable (pour 74% des 25-34 ans) ou fixe (pour 49% des 45-54 ans)¹⁰. C'est d'ailleurs notamment grâce à ces statistiques que j'ai pensé à créer également une plateforme web accessible via ordinateur.

⁸ *Utilisation des TIC auprès des ménages*. Statbel, l'office belge de statistique, 3 avril 2019.

⁹ *En Belgique, les femmes ont leur premier enfant à 28,6 ans*. Le vif, 28 mars 2017

¹⁰ *Utilisation des TIC auprès des ménages*. Statbel, l'office belge de statistique, 3 avril 2019.

2. Prérequis pour utiliser et comprendre l'application

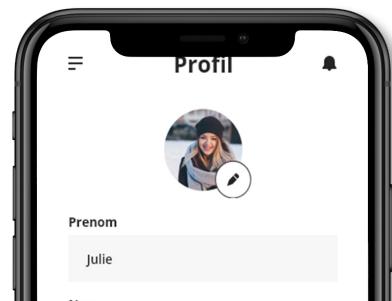
Afin de pouvoir utiliser l'appli correctement, il faut être habitué à utiliser un smartphone étant donné la complexité occasionnelle des écrans qui proposent énormément de fonctionnalités. Pour la plateforme web, il faut simplement être habitué à utiliser internet.

La nomenclature utilisée est celle de l'univers scout. L'application suppose donc une connaissance des termes « animateurs », « cuistot », « réunion », « camp », « totem », etc.

3. Scénarisation utilisateur et intégration dans l'espace

CRÉATION DU PERSONA :

- Julie Charlier
- 22 ans
- Etudiante en psychologie à l'UCL
- Passionnée par l'animation, elle aime passer du temps sur les réseaux sociaux.
- Très méticuleuse, elle n'aime pas l'imprévu, se donne à fond pendant les réunions
- Julie est pour le moment encore aux études et consacre son temps libre au scoutisme. Elle est grande chef dans la Compagnie aux étoiles, une troupe scoute de l'unité de Dion-Valmont. Presque tous les samedis elle anime avec 7 autres personnes la troupe de 60 guides. Pour bien préparer les activités, le staff se réunit une fois par semaine afin d'établir l'horaire et d'organiser les jeux.



scoutapp / Une app à destination des animateurs scouts

SCÉNARISATION UTILISATEUR:

Julie, 22 ans et impliquée dans le scoutisme, passe le temps sur son smartphone en scrollant le feed Instagram. Elle est attirée par une publicité présentant une application de gestion de troupe scoute, mise en avant par le compte de la Fédération « Les scouts » qu'elle suit. Elle clique pour en savoir plus et décide d'installer l'application car dans deux heures elle retrouve son staff pour organiser la prochaine réunion.

Lors de la réunion, Julie présente l'application et explique qu'il est aussi possible de l'utiliser sur PC. Comme d'ordinaire, c'est Julie qui prend note des réunions staff ; elle ouvre son ordinateur et se rend sur le site www.scoutapp.be. Elle s'inscrit en deux minutes et se retrouve sur la page d'accueil. Elle crée alors la troupe « Croix aux étoiles » en suivant le tutoriel proposé par le site. Une fois la troupe créée, Julie ajoute un événement et commence à naviguer entre les différents onglets que propose l'outil de création d'événement. Durant la réunion de staff, chaque jeu créé est soigneusement retranscrit dans les formulaires prévus.

Une fois la réunion terminée, les autres membres du staff intrigués demandent à être ajoutés dans la troupe. Julie leur présente alors un QR code qui les mène directement sur la page de téléchargement de l'app. Une fois celle-ci installée et en scannant à nouveau le QR code, ils sont ajoutés à la troupe. Ils peuvent ainsi découvrir tous les documents générés automatiquement par la plateforme : la liste des objets à prendre pour la réunion entière, un récapitulatif de toute la journée, etc.

Après discussion entre staff, Julie envoie le soir-même un email aux parents en leur expliquant qu'à la prochaine réunion un nouveau système de gestion sera testé et qu'ils sont invités à y participer. Ceux-ci sont ensuite ajoutés le lendemain à la troupe et les informations disponibles s'étoffent (listing, fiches médicales, tuteurs des animés, etc.)

Pendant le reste de l'année et pour organiser le camp, le staff n'utilisera que scoutapp pour planifier les événements et communiquer avec les parents via email ou grâce aux annonces de troupe.

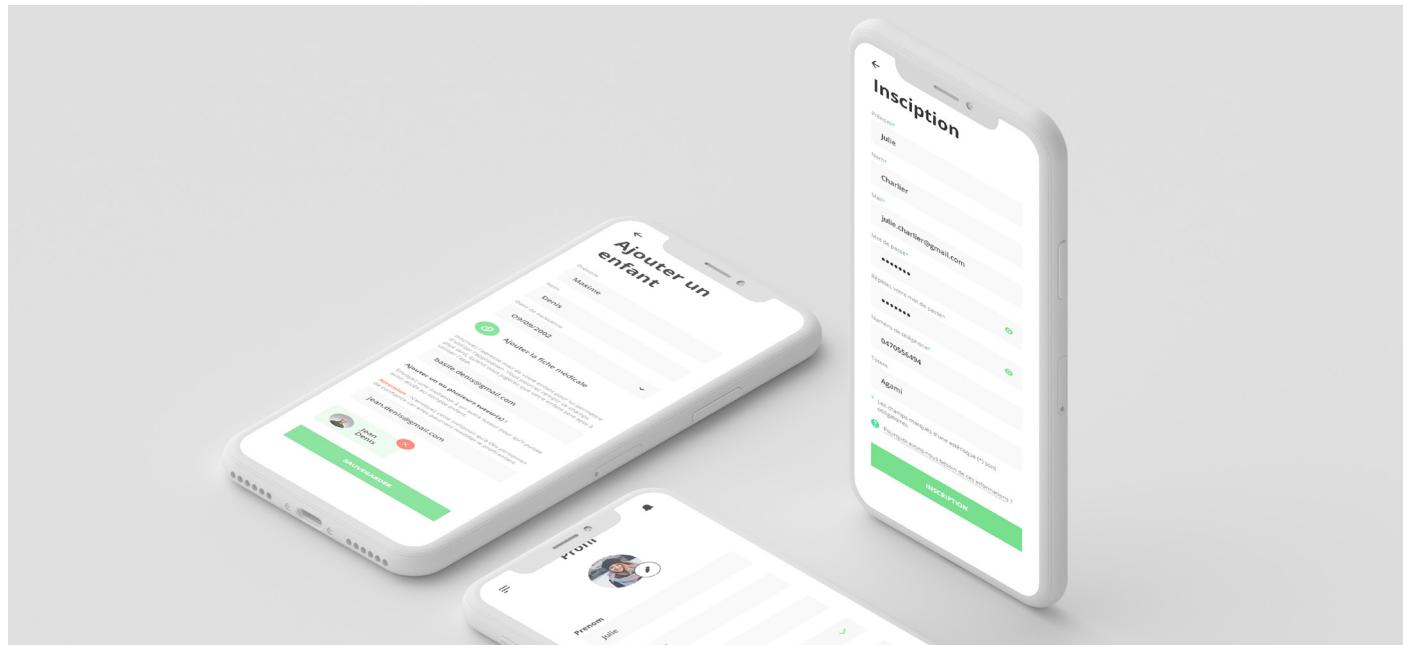
Expérience utilisateur

Scoutapp offre une multitude de fonctionnalités aux utilisateurs. D'après une enquête menée auprès de 155 personnes, les différentes options proposées correspondent aux attentes pour une telle application.¹¹ En effet, les 5 fonctionnalités primordiales pour les participants sont :

- Un listing des membres automatisé
- Une planification des événements dans un calendrier de troupe
- Un système d'annonces épinglees par les animateurs pour toute la troupe
- Un forum de troupe
- Une gestion des événements via des formulaires qui centralisent les informations

J'ai pu observer grâce à cette enquête que l'application s'alignait bien avec les attentes de mon public-cible. Mis à part le forum que je pensais plus secondaire, mon prototype comprend donc toutes ces fonctionnalités.

Voyons ensemble et plus en profondeur ce que Scoutapp offre comme possibilités à ses utilisateurs.



11 Voir annexe 2, enquête qualitative (Google Forms)

1. Gestion de compte

Scoutapp demande à ses utilisateurs de créer un compte comprenant :

- Le nom, le prénom, le numéro de téléphone et une adresse mail. Ces données sont obligatoires ;
- Un alias éventuel (totem, nom de chef baladin, nom de chef louveteau, etc.);

Une fois le profil complété et les vérifications de l'adresse mail et du numéro de téléphone terminées, l'utilisateur peut créer des « sous-profil » enfants associés à son compte. Les informations demandées sont :

- Nom, prénom et un alias éventuel
- Date de naissance
- Upload de la fiche médicale complétée

Ces « sous-profil » peuvent ensuite être ajoutés dans une troupe via une invitation d'un animateur reçue par mail ou via un QR code et ainsi permettre l'accès aux informations de troupes (annonces du staff, calendrier des réunions et détails des événements).

Lors de la création d'un sous-profil enfant ou pendant son édition, il est possible de rajouter une adresse mail appartenant à l'enfant. Cette option lui permet d'utiliser l'application avec le mail indiqué. Il ne pourra pas éditer le profil complété par le parent mais aura accès aux informations de troupe. Cette option permet aux parents de contrôler l'utilisation du smartphone par leur enfant.

Il est également possible pour les parents et animateurs d'ajouter un tuteur qui aura accès aux informations de troupe et au sous-compte enfant (en cas de parents séparés par exemple). Il suffit pour cela d'entrer une adresse mail appartenant à un autre tuteur dans le champ prévu à cet effet dans la page d'édition. Cette option a été sujette à beaucoup de réflexions ; en effet je pensais en permanence à sécuriser au maximum l'application vu la présence d'enfants sur celle-ci et la possibilité d'abus de la part de personnes indélicates.

2. Options de troupe

L'objectif principal de Scoutapp est de permettre aux animateurs de gérer au quotidien leur groupe d'animés et de faciliter la communication avec les parents de ceux-ci. Dans cette optique, un système de gestion de troupe est mis en place.

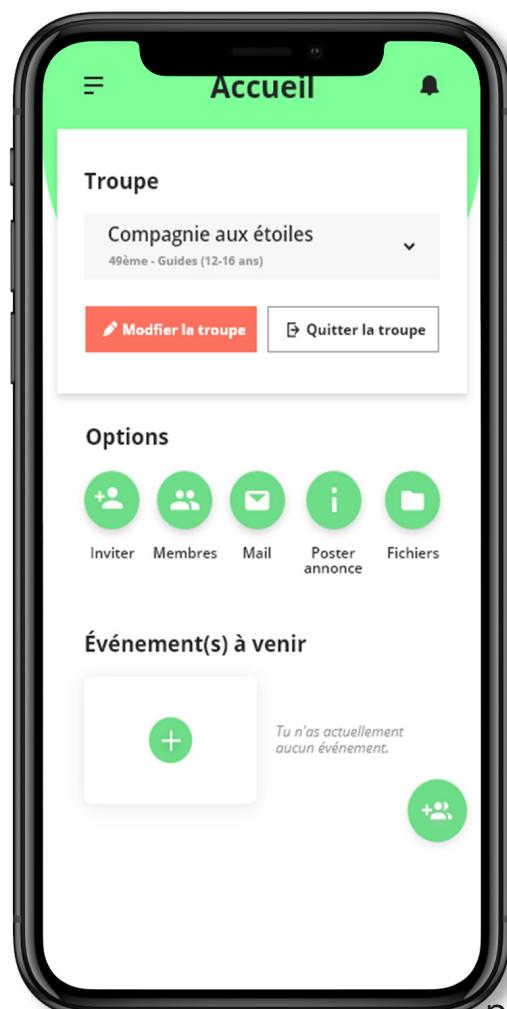
Sur la page d'accueil, il est possible de dérouler une liste des troupes dans lesquelles les utilisateurs ou leurs enfants sont inscrits. Ils ont ensuite accès aux informations et options concernant la troupe sélectionnée. Pour s'inscrire dans une troupe, il existe plusieurs options qui sont accessibles en appuyant sur le bouton présent en permanence sur la page d'accueil :

- Créer une troupe et en devenir l'administrateur.
- Rejoindre une troupe déjà créée par un animateur.
- Rejoindre un événement en tant qu'aide-camp ou cuistot.

Dans les sous-chapitres suivants, nous allons parcourir ces trois options plus en détails en nous concentrant également sur la création d'événement.

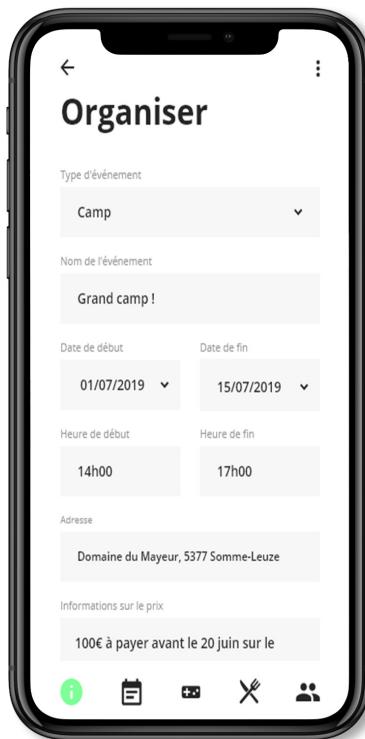
CRÉATION ET GESTION D'UNE TROUPE

Lorsqu'un utilisateur crée une troupe, il en devient l'administrateur principal. Ce rôle lui permet de supprimer la troupe s'il le souhaite. Il a également accès aux options pour animateurs : ajouter des membres (animateurs ou animés), envoyer des mails aux membres, poster des annonces et organiser un événement. Les animateurs ajoutés ont également accès à ces options - excepté la suppression de troupe.



CRÉER ET ORGANISER UN ÉVÉNEMENT

Pour créer un événement, il suffit de cliquer sur un bouton présent sur la page d'accueil, amenant sur l'outil de gestion d'événement. Celui-ci comprend cinq onglets distincts : Informations pratiques, planification, jeux, intendance et participants.

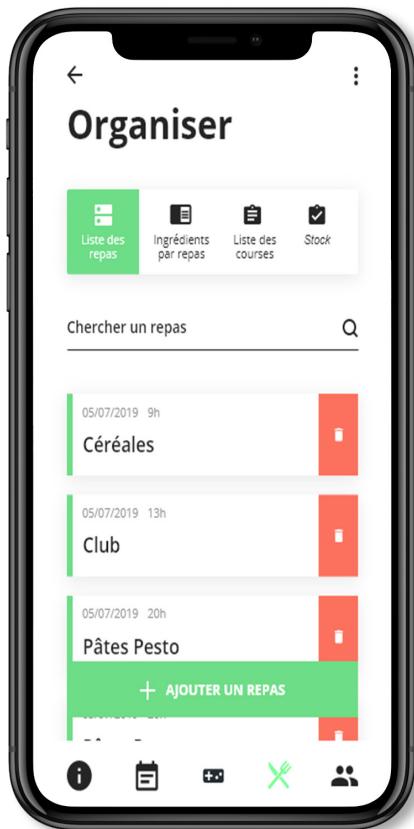


Dans le premier onglet relatif aux informations pratiques, l'animateur peut remplir tous les détails que les parents et animés doivent connaître : type d'activité, lieu, dates et heures d'arrivée et de départ, informations sur le prix et enfin une petite description de l'événement. Ces informations seront visibles par tous les membres de la troupe, ce qui n'est pas le cas des autres onglets. L'animateur peut également cocher une option qui permet de ne pas rendre public l'événement pour le moment, afin par exemple de s'organiser entre membres du staff si le lieu et la date ne sont pas encore définis.

Le deuxième onglet offre une vue « calendrier », permettant de planifier facilement des activités durant l'événement. En cliquant sur « ajouter une activité », l'utilisateur doit remplir un petit formulaire qui comprend : le type d'activité (jeux ou repas), le jour, l'heure et le nom de l'activité. S'il décide de l'organiser plus en profondeur, il peut cliquer sur « plus » ou se diriger vers les onglets jeux ou intendance.



La partie « jeux » permet de visualiser tous les jeux planifiés dans la partie « calendrier » mais permet également d'en ajouter des supplémentaires. Lorsqu'un jeu est créé, que ce soit dans l'onglet calendrier ou jeux, il faut remplir un formulaire pour décrire le principe du jeu, le décorum (c'est-à-dire la mise en situation par rapport au thème du camp ou de la réunion) et inscrire le matériel nécessaire dans une liste automatisée. Il est également possible d'ajouter une pièce jointe comme un document PDF ou un lien hypertexte. Naturellement, lorsqu'un jeu est créé dans cet onglet, il apparaît également dans l'onglet calendrier.



La quatrième section est dédiée à la gestion de l'intendance. Au même titre que la création de jeux, il est possible de créer des repas. Dans le formulaire de création, il suffit de remplir la liste des ingrédients ainsi que les quantités requises. L'application précise dans un encadré le nombre de personnes présentes ce jour-là afin de juger des proportions à prévoir – pour autant que la section 6 soit complétée, à savoir la section « participants ». L'application prévoit 4 affichages différents en fonction des besoins : une liste des repas, une liste des ingrédients par repas, une liste des courses et une liste du stock. Les intendants pourront savoir exactement quels sont les ingrédients nécessaires pour un repas concerné, évitant ainsi de prendre des ingrédients qui avaient été prévus pour le lendemain.

Une fois un ingrédient acheté, il est possible de le cocher sur la liste des courses, le faisant ainsi passer dans la liste du stock. Cet onglet « repas » a été optimisé à la suite des nombreuses intendances que j'ai eu l'occasion d'organiser.



Le dernier onglet permet d'ajouter des participants à l'événement. Il est ainsi possible d'ajouter toute la troupe ou bien de créer des sous-groupes en précisant les dates d'arrivée et de départ. Cette option est utile si, par exemple, le staff décide de faire un pré-camp pour préparer la venue des animés. Il sera possible d'afficher la liste des participants ou encore la liste des participants en fonction des dates pour avoir une vue d'ensemble.

Une fois les événements planifiés, l'application prend tout son sens. En effet, un système de génération de fichiers PDF est mis en place pour générer des listes de tout type. Accessible depuis la page de l'événement et ce seulement pour les animateurs, le bouton « fichiers » ouvre un accès à un drive où

sont stockés ces documents. Il s'agit du listing des membres, de la liste du matériel à prendre pour tel événement, de la liste des courses, du carnet de camp pour les animateurs comprenant les descriptions des activités par jours, etc.

REJOINDRE UNE TROUPE

Lorsque l'utilisateur n'est pas un animateur, il est soit parent soit enfant. Dans les deux cas, il faut que le parent rejoigne une troupe déjà créée pour ensuite y inscrire son enfant. Il est nécessaire pour cela d'avoir reçu une invitation par mail ou alors de scanner un QR code sur le smartphone d'un animateur durant les premières réunions. C'est un des systèmes les plus sûrs que j'ai trouvé afin d'éviter les dérives potentielles de personnes s'inscrivant dans la troupe pour avoir accès aux coordonnées des enfants.

Une fois une invitation reçue ou un QR code scanné, le parent peut sélectionner un de ses enfants dans une liste déroulante afin de l'inscrire dans la troupe. Cette étape terminée, la page d'accueil du parent est identique à celle des animateurs, à l'exception des options spécifiques à la gestion de troupe qui ne sont pas présentes. Seules deux actions sont permises : envoyer un mail au staff ou quitter la

troupe. Il est également possible de choisir une troupe dans le menu déroulant – si l'utilisateur possède plusieurs enfants dans différentes troupes – et d'avoir accès aux informations relatives à celles-ci. S'affichent donc les annonces postées par les animateurs et les prochains événements.

REJOINDRE UN ÉVÉNEMENT EN TANT QUE CUISTOT

Il est possible pour un animateur d'inviter une personne en tant que cuistot ou aide-camp à un événement. Pour cela, il faut se rendre dans le menu de gestion de celui-ci et cliquer sur l'onglet « participants », puis d'ajouter des participants et enfin de sélectionner « inviter ». Il s'agit du même procédé que pour ajouter des membres dans une troupe, sauf qu'un cuistot n'aura accès qu'aux informations relatives à l'événement.

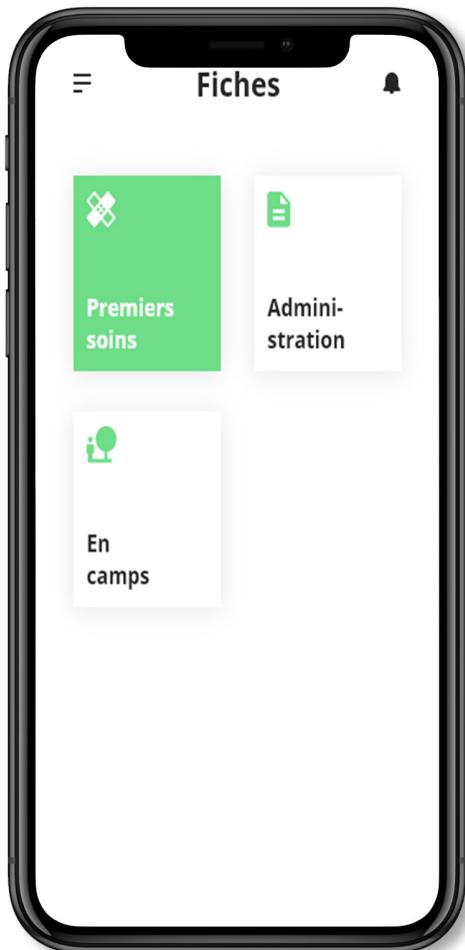


3. Calendrier synchronisé & rappels

Dans le menu burger situé en haut à gauche de l'application, il est possible d'accéder au calendrier personnel. Ce calendrier reprend tous les événements de toutes les troupes où sont inscrits les utilisateurs. Il est possible de synchroniser ce calendrier avec le calendrier du smartphone ou avec une application tierce (Google agenda, etc.).

Dans les paramètres de l'application, il est possible de définir des notifications de rappels concernant ces événements.

4. Fiches utiles

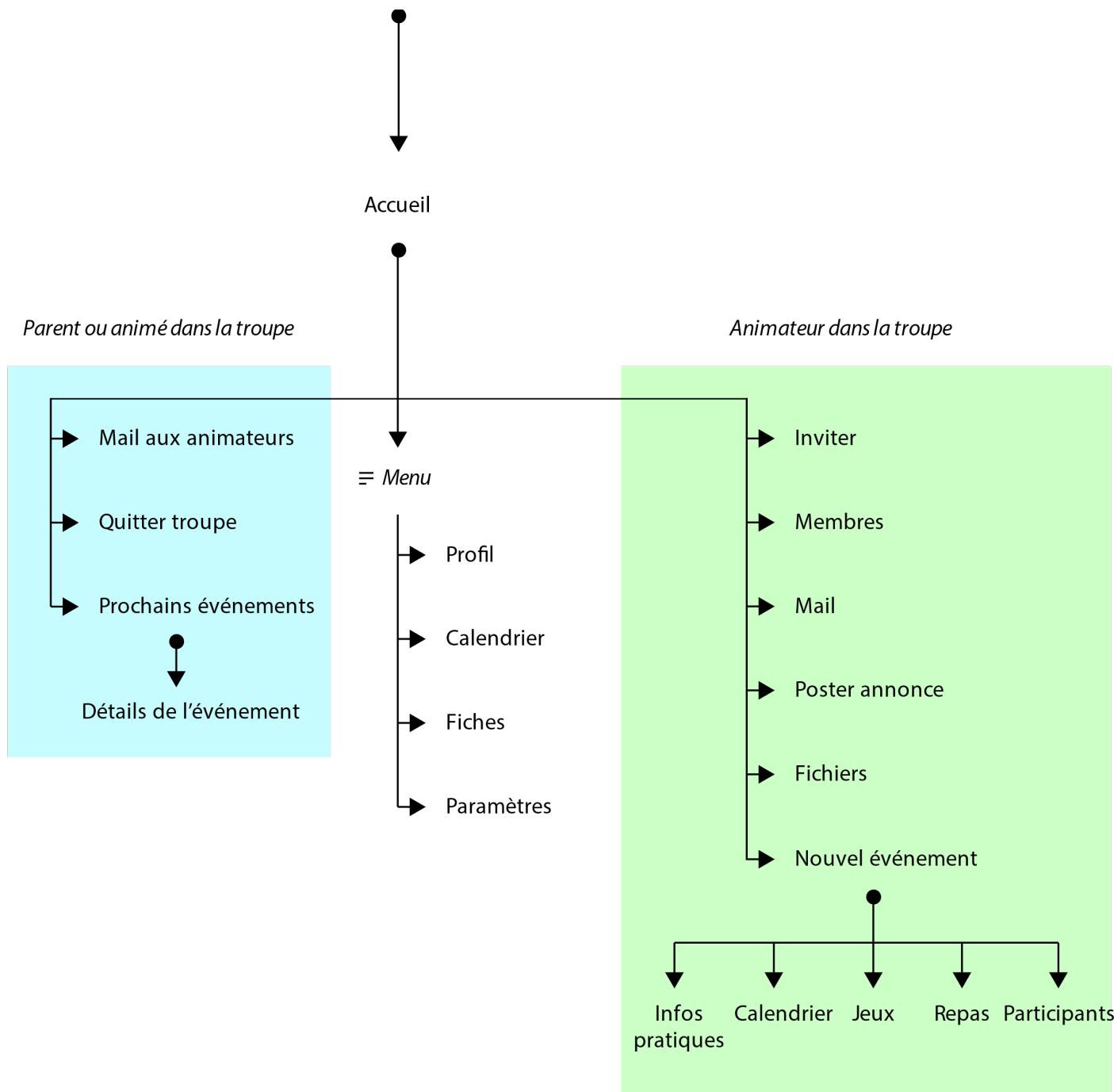


La dernière fonctionnalité qu'offre Scoutapp est une liste de documents informatifs à propos de multiples sujets. Il est ainsi possible d'en apprendre plus sur les nœuds scouts, les différents moyens de monter une tente, comment faire du feu, etc. Ces documents sont regroupés en différentes catégories : administration, vie scoute, urgences et fondamentaux.

Ces documents sont consultables moyennant un accès internet mais il est possible d'en télécharger afin de les consulter « hors ligne ». Cette option permet aux animateurs de télécharger, par exemple, des fiches totems pour en discuter durant le camp où il n'y a pas forcément de bonne couverture réseau.

5. Arborescence

Voici une vue d'ensemble de l'application. Les deux encadrés de couleur précisent quel type de troupe est sélectionné dans l'accueil.



Aspects techniques

1. Justification des interfaces matérielles et logicielles

Pour fonctionner correctement l'application a besoin :

- D'un smartphone ou d'un ordinateur
- De X espace mémoire disponible dans le cas d'un smartphone
- D'une connexion internet durant la phase de préparation
- D'un appareil photo dans le cas d'un smartphone afin de lire les QR codes

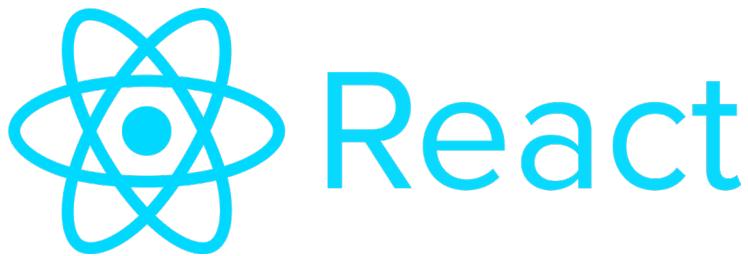
2. React Native, un langage adapté

Afin de donner vie à ce projet, il convient de trouver un langage de développement qui convient aux besoins du projet. Selon Sammy De Cooman – Mobile developer chez Emakina – le React Native, langage dérivé du Javascript, est parfaitement adapté à ce projet¹².

En effet, étant donné la nature « cross-platform » de celui-ci, c'est à dire la possibilité pour l'utilisateur d'utiliser l'application à la fois sur un smartphone android ou IOS et sur un PC via une page web, il est pertinent de coder dans un langage qui permet de réutiliser facilement certains éléments dans le développement des différents supports¹³. De plus, la quasi-globalité de l'application ne comporte que des formulaires et des listes, ce qui est assez facile à réaliser en React Native.

12 Voir annexe 1, Retranscription des interviews, Interview de Sammy De Cooman.

13 DYVLIASH, VADIM. *React Native Advantages*. Belitsoft, 20 décembre 2018



Le React Native est un langage dérivé du Javascript et de son fameux Framework : React. Son intérêt réside dans la similarité du langage avec React, permettant de réaliser un projet mobile et web en parallèle, sans devoir changer de nombreuses lignes de code. Également, à l'instar des web-apps, qui sont codées en langage web et qui permettent de réaliser une sorte de page web intégrée dans une app mobile, React Native permet de coder une véritable app native.

3. Hébergement via Amazon Web Services

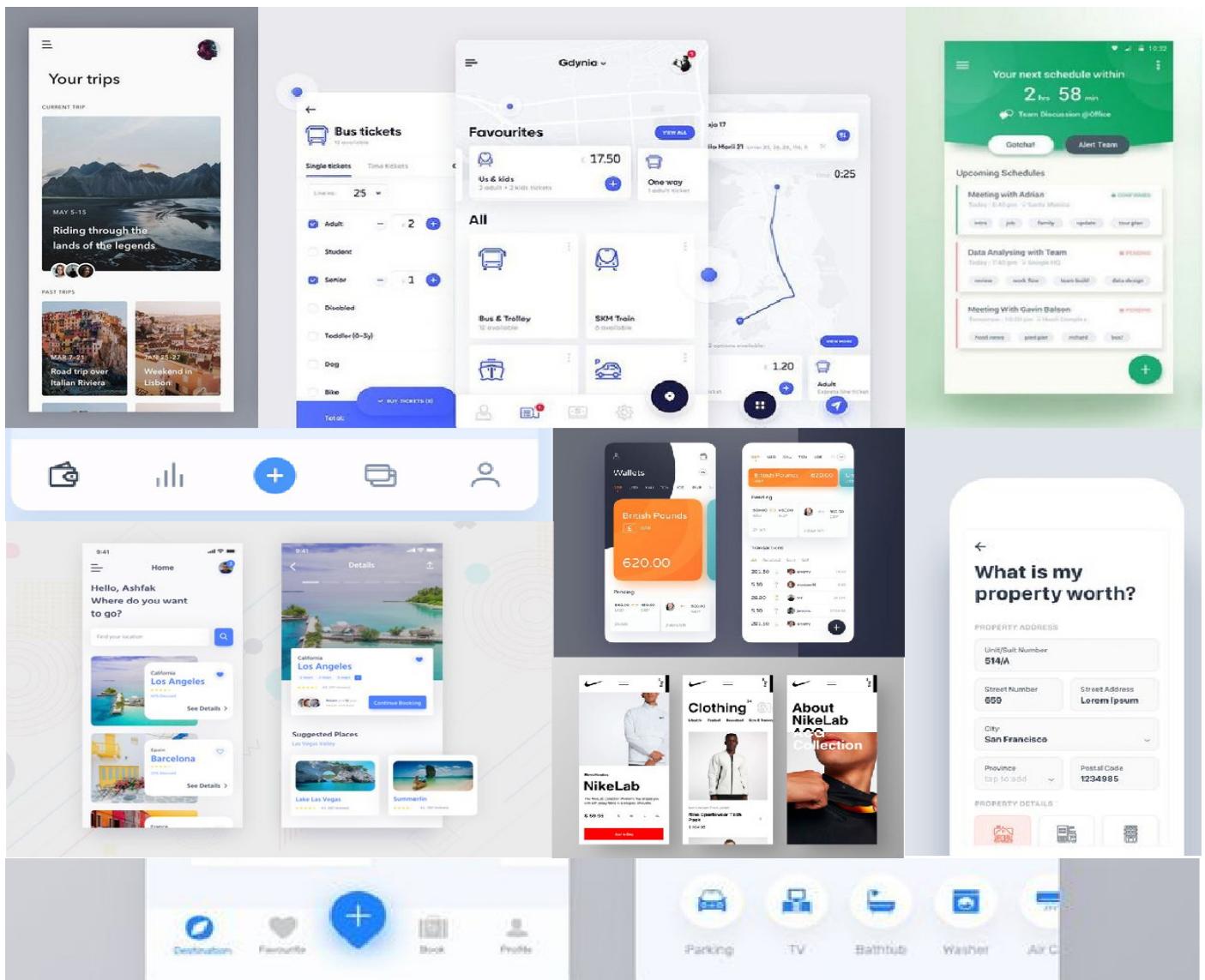
Toujours selon Sammy De Cooman, une plateforme comme celle-ci pourrait être hébergée via Amazon Web Services, ce qui n'impose pas de posséder ses propres serveurs. Cette option est à contrebalancer avec les coûts que de tels services peuvent engendrer.

Charte graphique

1. Moodboard

J'ai choisi de m'inspirer sur Pinterest afin d'observer les tendances actuelles et de cibler un style graphique approprié. J'ai épingle beaucoup de designs sobres, épurés et ne possédant que quelques touches colorées sur un fond blanc. J'explique ce choix par mon envie de ne pas perdre l'utilisateur dans un design trop compliqué étant donné la complexité de l'application.

Afin de mettre la sélection de troupe en avant, j'ai opté pour un encadré blanc avec une ombre pour le faire ressortir. C'est important que l'utilisateur repère en premier cet élément.



2. Typographie

Comme présenté dans le Moodboard, j'ai décidé de prendre une police bien lisible, grasse et de couleur noire, j'ai opté pour l' « Open Sans ».

Les titres de section sont volontairement bien agrandis afin de bien faire comprendre à l'utilisateur dans quelle sous-section il se trouve.

Les textes descriptifs ou les exemples dans les zones de texte sont en gris.

Open Sans Regular 11pt (#939393)

Open Sans SemiBold 14pt (#252525)

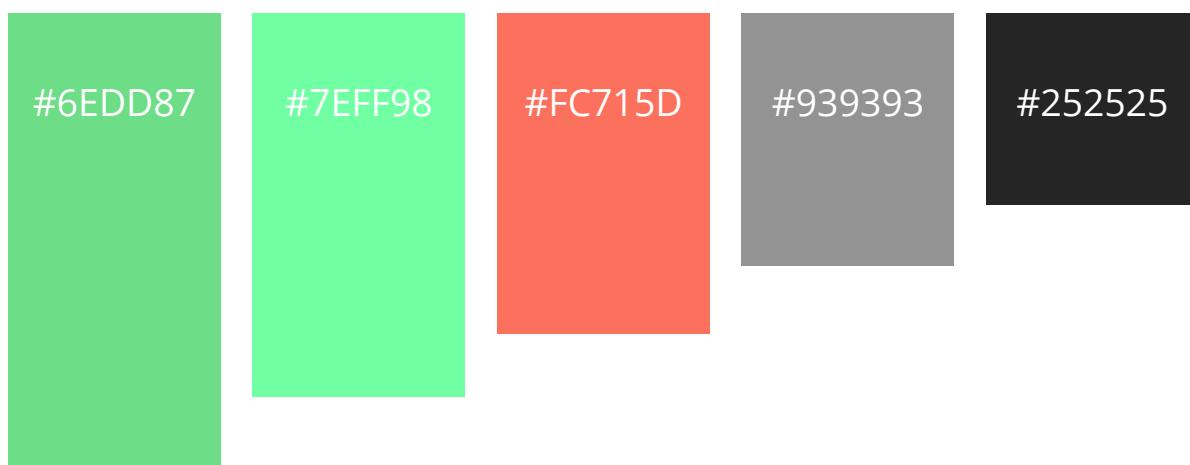
Open Sans Bold 14pt (#252525)

Open Sans Bold 25pt (#252525)

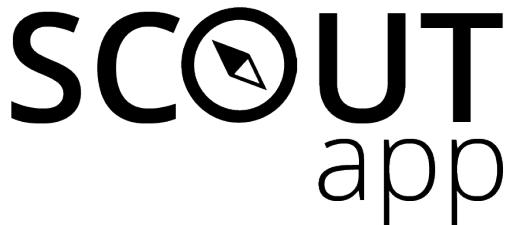
Open Sans Bold 35pt (#252525)

3. Palette de couleur

Afin de coller au thème du scoutisme, j'ai pris deux nuances de vert, rappelant l'extérieur et les jeux en prairie. Utiliser deux sortes de vert me permet de faire ressortir certains éléments. J'ai également pris une couleur rouge diamétralement opposée, afin de montrer une nette distinction dans les actions « importantes ».



4. Logo et zone d'exclusion

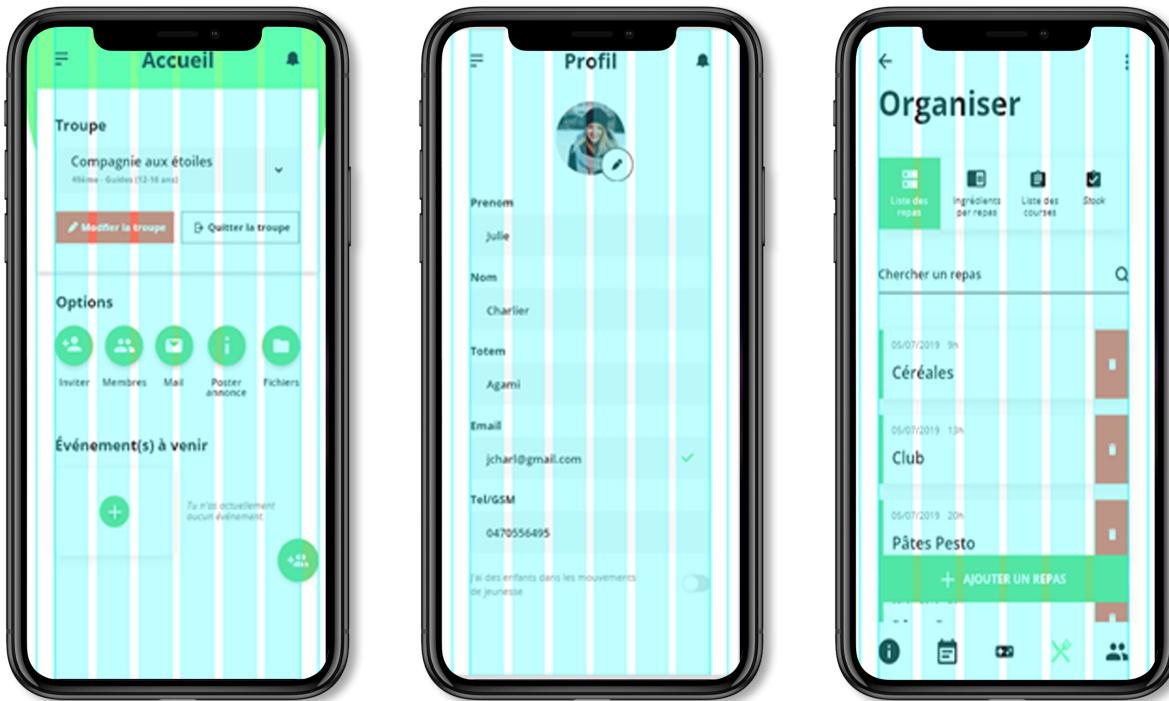


5. Icône de téléchargement et icône sur différents fonds

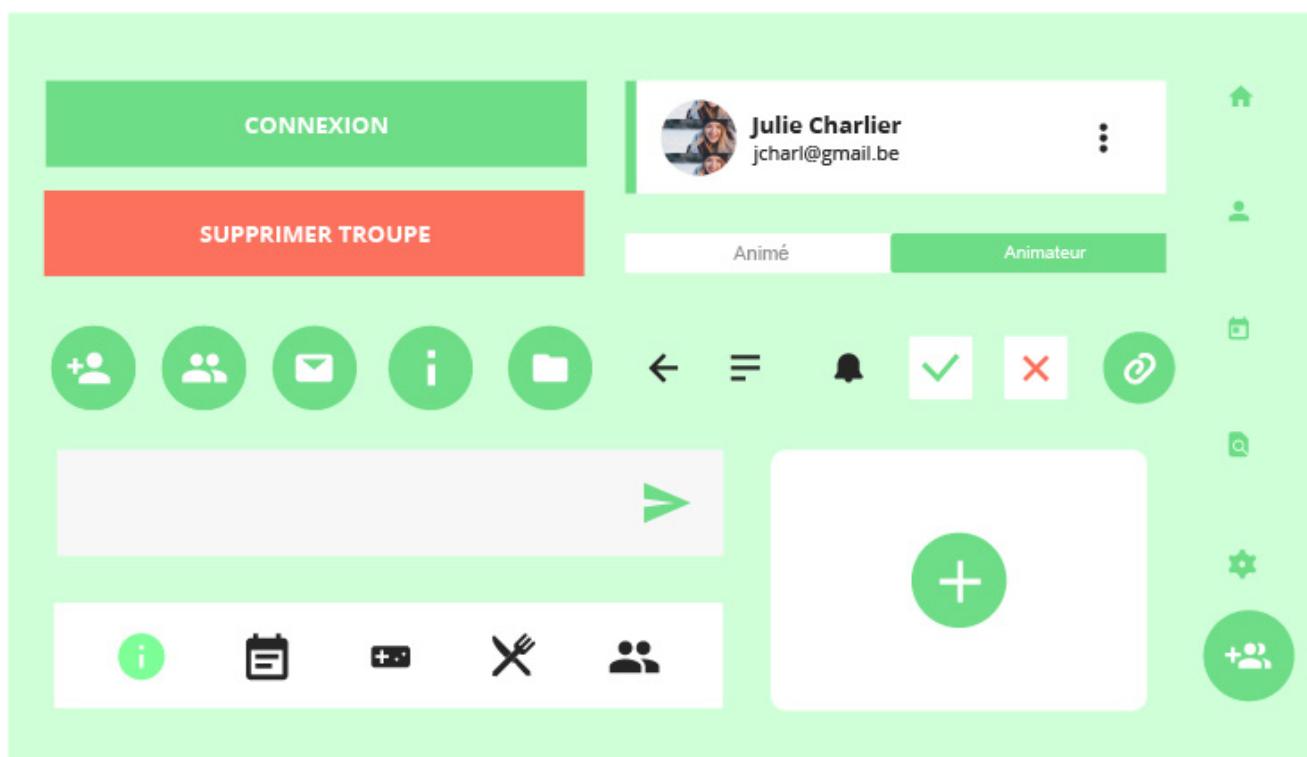


6. Grille de composition

La grille de composition est composée de 6 colonnes de 42px. Il s'agit des dimensions standards sur adobe XD.



7. Icônes et boutons



Aspects Juridiques

1. Statut juridique

J'opte pour la création d'une personne morale car je ne souhaite pas agir en tant que personne physique (indépendant). Sous ce régime, je peux préserver mes biens personnels en cas de dette(s) liée(s) à la société. J'ai pensé opter pour une ASBL, étant donné le caractère gratuit de l'application et mon envie de ne pas la commercialiser.

Afin de créer une ASBL, certaines conditions doivent être remplies¹⁴:

- Être minimum 3 personnes membres fondateurs : je demanderai à deux amis de participer au projet.
- Avoir un projet commun à but non lucratif : la création de « Scoutapp ».
- Définir l'objet social, c'est-à-dire les actions à effectuer pour atteindre l'objectif : voir la section « aspects financiers ».
- Définir le siège social de l'association : j'ai choisi les locaux de l'ICAB, un incubateur à startup situé à Etterbeek et hébergeant notamment l'espace de coworking : BetaCowork. Ces derniers offrent pour 25€/ mois la possibilité d'inscrire une entreprise à leur adresse.
- Identifier les administrateurs de l'ASBL.
- Rédiger les statuts de l'association.
- Publier ces statuts en les déposant au Greffe du Tribunal du Commerce.

Une fois les statuts rédigés et déposés au Greffe du Tribunal du Commerce, mon ASBL sera créée. L'avantage d'agir en tant qu'ASBL est la non-obligation de verser un capital de départ dans la société.

À la suite d'une interview avec Céline Kunnen – avocate au barreau de Bruxelles, j'ai pu parler de mon projet et du statut juridique que je souhaitais adopter. Malgré sa préférence pour la création d'une SPRL starter qui m'aurait offert plus de souplesse, elle m'a confirmé que légalement ce choix était tout à fait valable¹⁵.

¹⁴ *Création d'une Association Sans But Lucratif (ASBL)*. Wikiwiph, 2015.

¹⁵ Voir Annexe 1, Interview de Céline Kunnen

2. RGPD (Règlement général sur la protection des données)

Dans une application comme celle-ci, il faut porter une attention toute particulière au règlement RGPD. En effet, nous récoltons de nombreuses données à caractère personnel dans le chef des parents mais également des enfants – qui bénéficient d'une législation encore plus stricte. Les différentes données que nous récoltons avec leur utilité sont les suivantes :

- Sauvegarde des noms, prénoms, mail, numéro de tel. et totem scout pour les parents.
 - ⇒ Crédit de profil complet.
 - ⇒ Crédit d'un listing pour les animateurs, comprenant : nom et prénom des animés + les numéros de téléphones des parents (utile pendant le camp par exemple).
 - ⇒ Crédit d'une liste de contact mail pour envoyer des infos concernant la troupe de leur enfant durant l'année.
- Sauvegarde des noms, prénoms, mail, n° de tel et fiches médicales pour les animés.
 - ⇒ Crédit du listing (voir supra)
 - ⇒ Centralisation et numérisation des fiches médicales.
- Prise de photos des animés durant les événements (pendant un camp, une réunion, etc.). Ces photos sont ensuite postées sur la page de l'événement dans l'app. Seuls les membres de la troupe peuvent les voir (donc les parents et animateurs).
 - ⇒ Motivation des animés avant le camp (poster une photo de l'endroit de camp par exemple)
 - ⇒ Réassurance des parents en montrant de temps en temps des photos de leurs enfants qui montrent que tout va bien.

En discutant avec Mr. Lardinois – professeur de droit à l'ISFSC, nous avons pu identifier trois problématiques : le consentement, qui doit être spécifiquement obtenu et qui est accentué pour les adolescents entre 13 et 16 ans, la fiche médicale qui est une donnée très sensible au sens du RGPD et les photographies qui

sont également considérées comme des données à caractère personnel.

Afin d'éclaircir ces problématiques j'ai fait appel à Céline Kunnen – avocate au barreau de Bruxelles. Selon elle, il n'est pas question du consentement dans le cas de scoutapp. En effet, il faut voir l'application comme un outil, un intermédiaire utilisé par une partie ayant un contrat avec une autre partie. Dans notre exemple, les animateurs scouts doivent quoiqu'il arrive posséder ces informations afin d'inscrire les enfants sur l'assurance, etc. Le consentement aura été récolté au moment-même où le parent aura inscrit son enfant dans la troupe. Toutefois, pour être en ordre au niveau RGPD, la troupe scoute devra dans ce contrat préciser la finalité du traitement des données en mentionnant un contrat de sous-traitance avec scoutapp. Ce contrat de sous-traitance sera conclu dès lors qu'un utilisateur aura téléchargé l'application et approuvé les CGV (conditions générales de vente), mettant scoutapp à l'abri des problèmes juridiques éventuels.¹⁶

16 Voir Annexe 1, interview de Céline Kunnen.

Aspects déontologiques

Tout le long du projet, je me suis posé la question de la pertinence d'un dispositif multimédia dans un contexte scout. En effet, la création d'une application mobile n'entre-t-elle pas en conflit avec les valeurs même du scoutisme ? Selon moi, dans la mesure où l'application, à caractère essentiellement organisationnel, n'interfère pas avec la relation animateur-animé, la réponse à cette question me semble négative. J'ai cependant réalisé une enquête auprès de 155 personnes afin de récolter des avis sur cette problématique ; la plupart des résultats confirment mon opinion¹⁷. Seulement 10% des interrogés estiment qu'il y a effectivement un conflit de valeurs contre 83% qui pensent qu'il n'y en a pas. Les 7% restants sont mitigés à ce propos.

Une autre problématique digne d'analyse est la possibilité de poster des photos durant l'événement, sur la page dédiée à celui-ci. L'objectif principal de cette fonctionnalité est double : à la fois cela sert de « teaser » afin de motiver les animés avant le camp mais également à rassurer les parents inquiets en leur montrant que tout va bien. Toujours dans cette même enquête, j'ai posé la question suivante aux parents : « Que pensez-vous de la possibilité pour les animateurs de poster des photos durant l'événement ? », en proposant quelques choix de réponses. Ici, les résultats sont plutôt mitigés : 26% seraient rassurés, 40% pensent qu'il ne faut pas trop en poster mais ne sont pas contre l'idée, 14% trouvent ça utile pour pouvoir lancer la discussion avec leur enfant en parlant des choses qu'ils ont vues et enfin les 20% restants sont contre l'idée sous prétexte qu'il faut se déconnecter totalement de son enfant durant les événements.

Personnellement, je pense que l'idée de départ n'est pas sujette à débat car le but n'est pas d'espionner les animés mais bien de montrer de temps en temps des ambiances de camp. Evidemment, les dérives restent possibles dans le sens où les photos postées pourraient susciter l'intervention de certains parents, trouvant des éléments inappropriés dans l'image. Prenons l'exemple d'une photo de construction des pilotis - soit une photo purement démonstrative de l'esprit scout

17 Voir annexe 2, Enquête qualitative (Google Forms)

- il se pourrait qu'un parent voit son enfant tenir une scie sans protection. Il pourrait donc légitimement s'inquiéter et dans le meilleur des cas simplement appeler les animateurs ou dans le pire, prendre la route pour reprendre son enfant.

Il y aura donc une sorte de censure de la part des animateurs, afin de ne montrer que de « bonnes » photos. Ce qui d'un point de vue moral peut porter à débat.

Aspects financiers

Dans l'optique d'une concrétisation de ce projet, j'ai élaboré un budget visant à couvrir les phases de développement et de maintenance du projet durant une année.

1. Ressources nécessaires

Pour mener à bien le projet, il faudra composer une équipe comprenant : un chef de projet, un professionnel UX/UI, un graphiste, deux développeurs mobiles et un développeur Back-end¹⁸. Cette équipe travaillera à plein-temps (7h/j, 5j/s) durant trois mois pour développer l'application et se réunira une fois par semaine dans l'espace de coworking « Beta Cowork ».

Une fois créée, l'application devra être hébergée sur un serveur et publiée sur les différents stores. Il faudra ensuite la promouvoir sur les réseaux sociaux via des publicités ciblées pendant un mois.

2. Organisation de la phase de développement

Le tableau suivant montre le planning imaginé pour mener à bien la phase de développement. Dans la première colonne nous retrouvons le nom de la tâche à effectuer, ensuite la durée de celle-ci, puis les dates fictives, la cinquième colonne précise quelle(s) tâche(s) doi(ven)t être terminée(s) avant d'entamer la tâche actuelle et la dernière colonne indique les ressources utilisées pour la tâche.

18

Voir annexe 1, Retranscription des Interviews, Interview de Sammy De Cooman.

		Mode Tâche	Nom de la tâche	Durée	Début	Fin	Prédécesseurs	Noms ressources
1			Recherche de partenaires financiers	10 jours	Lun 09-09-19	Ven 20-09-19		Chef de projet
2			Réunion de présentation du projet	1 jour	Lun 23-09-19	Lun 23-09-19	1	Chef de projet; Designer UX/UI; Graphiste; Développeur
3			Modifications du prototype en appliquant les retours de l'équipe	5 jours	Mar 24-09-19	Lun 30-09-19	2	Chef de projet
4			Création de supports visuels pour la campagne de promotion	5 jours	Mar 24-09-19	Lun 30-09-19	2	Graphiste
5			Réunion pour valider le prototype et les visuels	1 jour	Mar 01-10-19	Mar 01-10-19	3;4	Chef de projet; Designer UX/UI; Développeur
6			Finalisations du prototype	1 jour	Mer 02-10-19	Mer 02-10-19	5	Chef de projet
7			Finalisations des visuels	1 jour	Mer 02-10-19	Mer 02-10-19	5	Graphiste
8			Réunion de lancement du projet	1 jour	Jeu 03-10-19	Jeu 03-10-19	6;7	Chef de projet; Designer UX/UI; Développeur
9			Développement Front-End	30 jours	Ven 04-10-19	Jeu 14-11-19	8	Développeur Mobile 1
10			Développement Back-End	30 jours	Ven 04-10-19	Jeu 14-11-19	8	Développeur Back-End
11			Assister le développement + Promotion (réseaux sociaux + partenaires)	30 jours	Ven 04-10-19	Jeu 14-11-19	8	Chef de projet
12			Testing	5 jours	Ven 15-11-19	Jeu 21-11-19	9;10;11	Chef de projet; Développeur
13			Débugage	5 jours	Ven 22-11-19	Jeu 28-11-19	12	Chef de projet; Développeur
14			Release	5 jours	Ven 29-11-19	Jeu 05-12-19	13	Chef de projet; Développeur

3. Coûts des ressources

Dans ce tableau, nous pouvons nous rendre compte du coût des employés durant la phase de développement du projet. Le nombre d'heures est calculé grâce au tableau d'organisation de la phase développement, présent à la page précédente.

Fonction	Salaire ¹⁹		Cout (€)
Chef de projet	35.000 € / an (=13,7€/h)	448h	6.137,60
Spécialiste UX/UI	30.000 € / an (=11,74€/h)	56h	657,44
Graphiste	25.000 € / an (=9,78€/h)	56h	547,68
Dev Mobile 1	30.000 € / an (=11,74€/h)	336h	3.944,64
Dev Mobile 2	30.000 € / an (=11,74€/h)	336h	3.944,64
Dev Back-end	30.000 € / an (=11,74€/h)	336h	3.944,64
Total			19.176,64

19 Votresalaire.be. © WageIndicator, 2019.

4. Coûts sur une année

Dans ce tableau, nous pouvons avoir une vue d'ensemble des dépenses totales pour développer le projet pendant 3 mois et le maintenir pendant 1 année.

Dépenses	Tarifs	Coût
<i>Phase de développement :</i>		
Rémunérations des employés pendant la phase de développement	Voir tableau précédent	-19.176,64€
Abonnement au Coworking	127,05€ /mois /pers ²⁰	-2.286,9€ (3 mois & 6pers)
Garantie Coworking	254,10€ / pers ²¹	-1.524,6€
<i>Phase de promotion :</i>		
Publicité Instagram		-500€
Publicité Facebook		-500€
<i>Phase de maintenance :</i>		
Domiciliation de l'entreprise dans les locaux de l'ICAB	25€ /mois ²²	-300€ (1 an)
Location des serveurs	106,68€ / mois ²³	-1.280,16€ (1 an)
Enregistrement Apple store	99€ / an ²⁴	-99€

20 Prix trouvé sur: Betacowork. Betacowork Collaborative Working, 2019.

21 Ibidem

22 Ibidem

23 Prix trouvé sur : Serveurs dédiés Advance-1. OVH Innovation for Freedom, 2019.

24 Prix trouvé sur : MAILLARD, Nathan. Publication d'une application IOS sur l'App Store (début 2019) - partie 1. Supinfo, 04 mars 2018.

Enregistrement Play store	25€ / vie ²⁵	-25€
<i>Total :</i>		
		-25.692,3€

5. Financement

Afin de financer le projet, j'ai pensé au financement participatif sur la plateforme « Ulule ». Ce site permet de réaliser une collecte de fonds en fixant un montant « désiré » et une limite dans le temps. Ils ne se rémunèrent ensuite que sur les projets réussis. De cette façon, si la campagne de crowdfunding n'atteint pas l'objectif fixé, il ne faudra rien payer à la plateforme.

Le taux de commission d'Ulule en Belgique est de 8,07% toutes taxes comprises (TTC) pour les fonds collectés par carte bancaire et de 5,05% TTC pour ceux récoltés par chèque / virement ou Paypal. Ce sont des taux abordables qui ne feront pas grimper le budget de façon significative.

Créer une campagne de crowdfunding offre l'opportunité de pouvoir communiquer une première fois sur le projet et d'obtenir des retours de la part de notre public-cible. Ces retours feront évoluer encore le projet.

25 Prix trouvé sur : *Réussir la publication d'une application mobile Android*. Appstud, 2017.

Promotion de l'application

Comme campagne promotionnelle, j'ai prévu d'engager un graphiste afin de réaliser des bannières publicitaires à diffuser sur les réseaux sociaux. En effet, comme nous l'avons vu dans le chapitre « une app à destination des animateurs scouts », notre public-cible utilise énormément les smartphones et les réseaux sociaux²⁶.

Ce seront donc des « story » Instagram, Facebook et Snapchat mais également des posts sponsorisés sur Facebook et Instagram. L'outil marketing offert par Facebook - *adsmanager* - est très complet. Il permet d'indiquer le budget disponible pour une campagne et en fonction de celui-ci l'outil propose une campagne adaptée.

²⁶ DEGRAUX, XAVIER. *Les Belges et le digital : Voici toutes les statistiques de référence (janvier 2019)*. © Xavier Degraux, janvier 2019.

Conclusion

I 1. Feedbacks et groupe test

Une fois l'application finie, il sera nécessaire d'obtenir un maximum de feedbacks afin de corriger certaines fonctionnalités / comportements que les utilisateurs jugeront inadaptés. Pour ce faire, j'ai pensé à lancer l'application sur une troupe « test » comme me l'a suggéré Sammy De Cooman²⁷. Grâce à ce test grandeur nature nous pourrons ajuster certains aspects avant de rendre l'application publique.

Scou@pp sera également à l'écoute des remarques des utilisateurs sur son site web, sur les réseaux sociaux et sur les stores d'applications (via commentaires ou « star rating »). En tenant compte de tous ces retours, des mises à jour seront publiées pour satisfaire les utilisateurs et améliorer en permanence l'expérience proposée par l'application.

I 2. Pistes d'améliorations

Tout le long de la réalisation de ce travail de fin d'études, je n'ai cessé de penser à des fonctionnalités à rajouter dans l'application. J'en suis arrivé à un point où j'ai dû noter tout ce que je proposais comme features sur une page et où je me suis forcé à inscrire un ordre de priorité sur chacune d'entre-elles. En effet, il m'était devenu impossible de réaliser le prototype, tant le nombre d'options à ajouter sur chaque écran était colossal. Voici une liste des fonctionnalités qui n'ont pas survécu à l'écrémage regrettable mais nécessaire :

GESTION DE L'UNITÉ

Dans le prototype actuel, le niveau de gestion s'arrête à la troupe. J'ai pensé à un moment remonter encore d'un niveau afin d'inclure la gestion d'unité. Nous pourrions ainsi définir un chef d'unité, le staff d'U, etc. Il y aurait une sorte de « guilde », comprenant des administrateurs possédant les droits d'ajouter et de

27 Voir annexe 1, Retranscription des interviews, Interview de Sammy De Cooman.

supprimer des animateurs.

L'avantage principal qu'offre cette vision est la pérennité de la gestion dans l'unité. En effet, pour le moment lorsqu'un animateur doit en fin d'année supprimer les animés qui s'en vont et rajouter ceux qui entrent, il doit le faire manuellement. Une gestion à plus grande échelle permettrait par exemple de sélectionner tous les louveteaux en quatrième année afin de les ajouter chez les scouts.

Lors de l'entretien avec Sammy De Cooman, celui-ci m'a également convaincu de ne pas le faire car actuellement la nomenclature de mon application n'est pas très orientée « scout » et elle peut ainsi servir à tout autre type d'activité. Adapter la gestion à une unité entière rajoutera une direction très spécifique au monde scout.

FORUM DE TROUPE

En parlant à des amis animateurs de mon projet, beaucoup ont évoqué la possibilité de créer un forum de troupe²⁸. Le principal atout serait la possibilité pour les parents de s'organiser pour le covoiturage.

J'ai failli développer des écrans intégrant cette fonctionnalité, mais n'ayant plus de temps à consacrer au prototype, j'ai décidé de ne pas l'y intégrer alors que par la suite une enquête d'opinion montra qu'il s'agissait d'une des fonctionnalités les plus demandées par mon public-cible²⁹ !

CALCULATEUR DE QUANTITÉS POUR L'INTENDANCE

Ayant moi-même effectué de nombreuses intendances, je sais combien il est parfois difficile d'évaluer les quantités nécessaires pour les grands groupes. Cette fonctionnalité permettrait - via des statistiques récoltées par l'app - de déterminer combien les utilisateurs achètent de tel ingrédient pour autant de personnes. L'application proposerait ensuite des quantités adaptées lorsque l'on remplit les formulaires de repas.

²⁸ Voir annexe 1, Retranscription des interviews, interview de Laurence Bremer.

²⁹ Voir annexe 2, Enquête qualitative (Google Forms).

ASSIGNEMENT DE TÂCHES POUR LES ANIMATEURS

J'ai également pensé à un système permettant, lors de la création d'événement, d'indiquer des tâches à effectuer par les animateurs. Ces derniers disposeraient dès lors de rappels inscrits dans leur calendrier. J'ai envisagé intégrer ces tâches dans les formulaires de création de jeux. Tout comme j'y ai laissé la possibilité de noter le matériel requis, je pourrais offrir la possibilité de prévoir des tâches. Il conviendrait alors d'inscrire le nom de la tâche, de choisir le(s) animateur(s) concerné(s) et de définir une date butoir.

PROPOSITION DE MENUS

Une assistance lors de la création des repas proposerait des idées de menus équilibrés pour une durée d'une semaine. Ces différents menus résulteraient d'analyses de plusieurs camps et weekends effectués via l'application.

CALCULATEUR DE BUDGET

Cette fonctionnalité permettrait aux animateurs d'inclure la partie budget des weekends / camps dans l'application. Ils pourraient ainsi définir un prix par jour par personne (membre du staff ou cuistot) et inscrire des dépenses effectuées par telle ou telle personne. En effet, même si en toute logique l'unité dispose d'une carte bancaire par troupe, dans les faits il se trouve que souvent les cuistots l'oublient et paient de leur poche certains achats. Ce faisant, ils créent un déséquilibre dans les dépenses et les animateurs sont obligés de réaliser des remboursements après le camp en déduisant ce que la personne doit à la troupe en fonction du prix du camp. Le calculateur de budget pallierait à ce problème.

CONFIRMATION DE PARTICIPATION

Dans l'outil de gestion des événements, j'ai inclus un onglet pour les participants. J'avais initialement prévu de réaliser une fonctionnalité permettant aux animateurs de demander une confirmation aux participants afin de s'assurer du nombre de personnes venant à l'événement. Cette feature était utile dans l'optique où parfois les parents ne préviennent pas de l'absence de leur enfant. Grâce à cette fonctionnalité, ils recevraient simplement une notification leur de-

mandant de choisir parmi deux options : si oui ou non leur enfant participe à la prochaine réunion.

ASSISTANCE AUX MAILS

La dernière des fonctionnalités qui n'ont pas passé la phase de tri est l'assistance aux mails. J'entends par là un système qui affiche plusieurs infos au-dessus de la zone d'écriture du mail. Ces infos sont relatives à la troupe et aux prochains événements. Il y aurait par exemple : « nom de la troupe », « n° de compte de la troupe », « n° de téléphone », « lieu de la prochaine réunion », etc.

Ces infos seraient glissables avec le doigt et se transformerait en un contenu texte une fois déposées sur la zone d'écriture. Par exemple, l'animateur pourrait écrire un mail concernant la prochaine réunion et au moment de mentionner l'adresse exacte, il lui suffirait de « drag and drop » l'icône « lieu du prochain événement » sur la zone de texte et automatiquement apparaîtrait « domaine du mayeur 7, 1984 Couvin ».

3. Le mot de la fin

Pour conclure et comme c'est de circonstance, je souhaiterais citer du Baden Powell :

“Rester immobile ne sert à rien. Il faut choisir entre progresser ou régresser. Allons donc de l'avant et le sourire aux lèvres.”³⁰

30 Baden-Powell a dit. Le Figaro, 2019.

Références

1. Webographie

- APPSTUD, « Réussir la publication d'une application mobile Android. », *Appstud* [en ligne], 2017 [Consulté en aout 2019]. Disponible sur <https://www.appstud.com/fr/guides/agence-mobile/app099/>
- AVIQ, « Crédit à une Association Sans But Lucratif (ASBL). », *Wikiwiph* [en ligne], 2015 [Consulté en juillet 2019]. Disponible sur [https://wikiwiph.aviq.be/Pages/Cr%C3%A9ation-d%27une-Association-Sans-But-Lucratif-\(ASBL\).aspx](https://wikiwiph.aviq.be/Pages/Cr%C3%A9ation-d%27une-Association-Sans-But-Lucratif-(ASBL).aspx)
- BETACOWORK COLLABORATIVE WORKING, « Pricing », betacowork [en ligne], 2019 [consulté en juillet 2019]. Disponible sur <https://www.betacowork.com>
- DEGRAUX, X., « Les Belges et le digital : Voici toutes les statistiques de référence (janvier 2019) », © Xavier Degraux [en ligne], janvier 2019 [Consulté en juillet 2019]. Disponible sur <https://www.xavierdegraux.be/belges-digital-statistiques-2019>
- DYVLIASH, V., « React Native Advantages », *Belitsoft* [en ligne], 20 décembre 2018 [consulté en juillet 2019]. Disponible sur <https://belitsoft.com/blog/react-native-advantages>
- LE FIGARO, « Baden-Powell a dit », *Le Figaro* [en ligne], 2019 [Consulté en aout 2019]. Disponible sur <http://evene.lefigaro.fr/citations/baden-powell>
- MAILLARD, N., « Publication d'une application IOS sur l'App Store (début 2019) - partie 1. », *Supinfo* [en ligne], 04 mars 2018 [Consulté en aout 2019]. Disponible sur <https://www.supinfo.com/articles/single/6726-publication-une-application-ios-app-store-debut-2018-partie-1>
- LES MOUVEMENTS DE JEUNESSE FRANCOPHONES, « Mouvements de jeunesse – Plus de 100,000 jeunes en mouvement ! », *Mouvementsdejeunesse* [en ligne], 2018 [Consulté en aout 2019]. Disponible sur <https://mouvementsdejeunesse.be/>

- OVH INNOVATION FOR FREEDOM, « Serveurs dédiés Advance-1. », *ovh* [en ligne], 2019 [Consulté en aout 2019]. Disponible sur https://www.ovh.com/fr/serveurs_dedies/advance/adv-1/
- LES SCOUTS, « Une organisation mondiale », *Lesscouts* [en ligne], 2019 [Consulté en juillet 2019]. Disponible sur <https://lesscouts.be/le-scoutisme/un-mouvement-mondial.html>
- STATBEL, « Utilisation des TIC auprès des ménages », *Statbel, l'office belge de statistique* [en ligne], 3 avril 2019 [Consulté en juillet 2019]. Disponible sur <https://statbel.fgov.be/fr/themes/menages/utilisation-des-tic-aupres-des-menages>
- SULLEYMAN, A., « Millennials and generation Z interact more through phones and apps than in real life, report finds », *Independent* [en ligne], 19 octobre 2017 [Consulté en aout 2019]. Disponible sur <https://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/news/millennials-generation-z-smart-phone-habits-apps-communications-real-life-a8008641.html>
- LE VIF, « En Belgique, les femmes ont leur premier enfant à 28,6 ans. », *Le vif* [en ligne], 28 mars 2017 [Consulté en juillet 2019]. Disponible sur https://www.levif.be/actualite/belgique/en-belgique-les-femmes-ont-leur-premier-enfant-a-28-6-ans/article-normal-637231.html?cookie_check=1565639428
- WAGEINDICATOR, « Votresalaire.be », *Votresalaire* [en ligne], 2019 [Consulté en juillet 2019]. Disponible sur <https://votresalaire.be>
- WIKIPEDIA, « Scoutisme en Belgique », *Wikipédia* [en ligne], février 2019 [Consulté en juin 2019]. Disponible sur https://fr.wikipedia.org/wiki/Scoutisme_en_Belgique

2. Travaux de fin d'études consultés

- **Alumnion**, Coraline Kornis, juin 2017 – Haute-école ISFSC – Travail de fin d'étude en écriture multimédia.
- **OnVaCourrir**, Gauthier Mine, juin 2017 – Haute-école ISFSC - Travail de fin d'études en écriture multimédia.
- **Pharma&Cie**, Aurélie Papa, Juin 2017 – Haute-école ISFSC – Travail de fin d'études en écriture multimédia.
- **Runation**, Charline Lerinckx, juin 2018 – Haute-Ecole ISFSC - Travail de fin d'études en écriture multimédia.
- **YOYO**, Eliott Bockstael, juin 2018 – Haute-école ISFSC - Travail de fin d'études en écriture multimédia.

Annexes

1. Retranscriptions des interviews

Interview de Laurence Bremer, chef scoute depuis 5 ans

Les 10 premières minutes m'ont servi à expliquer le concept et le prototype de l'application.

En tant qu'animatrice confirmée, que penses-tu de la nécessité d'une telle app. ?

Ça peut être assez utile, oui. J'ai l'habitude de tout noter et de créer une farde avec tous les documents mais j'aime vraiment bien l'idée de pouvoir travailler de manière séparée (un jeu à la fois par exemple) et d'avoir au final un PDF comprenant tous les jeux à la suite avec le matériel etc. La centralisation de toutes les informations est vraiment utile !

Y a-t-il des fonctionnalités / éléments de design qui t'ont perturbé, que tu ne comprenais pas ?

Non, tout m'a semblé clair.

Que penses-tu d'une app dans le contexte du scoutisme ? N'y a-t-il pas un conflit de valeurs ?

Au début j'avais des doutes car un des objectifs du scoutisme, c'est de se déconnecter un peu et de profiter de la vie en communauté ! Mais étant donné que c'est une application destinée à l'organisation, il n'y a aucun souci car nous sommes de toute manière sur nos ordinateurs et nos téléphones à ce moment-là. De plus, le fait que l'application permette d'envoyer toutes les informations par mail ne force pas tout le staff à l'utiliser ! J'ai par exemple un membre de mon staff qui n'a pas de smartphone et je serais contente de pouvoir utiliser l'application quand même !

Y a-t-il une plus-value pour les parents ?

Je pense que c'est assez difficile de donner une réponse simple à cette question. En effet, il y a certains parents qui, je pense, ne vont pas forcément comprendre l'application et d'autres qui seront hyper motivés et qui l'utiliseront au quotidien !

Utiliserais-tu l'application si tu savais que des parents ne l'utilisent pas ?

Je pense que oui car le simple fait de pouvoir centraliser les informations et de pouvoir envoyer en quelques clics toutes ces infos par mail serait super pratique. J'ai aussi le sentiment que si on pousse un peu les parents à l'utiliser quand ils cherchent une info, ils s'habitueront !

Penses-tu à des pistes d'amélioration ?

Des to-do lists par chef seraient les bienvenues, que l'on pourrait ajouter au calendrier et synchroniser avec l'agenda de notre smartphone. Un onglet budget pour gérer ce que chaque personne doit à la troupe serait également intéressant.

Durant les 20 dernières minutes de l'interview, nous avons discuté du projet et j'ai demandé à Laurence quelques avis sur l'ergonomie et les fonctionnalités présentes. Cet entretien m'a permis d'améliorer et de peaufiner mon prototype d'application.

Interview de Sammy De Cooman, mobile developer chez Emakina.

Durant les premières quarante minutes, j'ai présenté à Sammy le prototype. Il m'a apporté énormément de conseils pour optimiser l'expérience utilisateur. Grâce à son expertise, j'ai ainsi pu modifier nombre de petits détails, améliorants ainsi considérablement la qualité du prototype.

Quelles-sont tes premières impressions vis-à-vis de ce prototype ?

Il est très attrayant, on a envie de toucher à tout, signe qu'il est à priori réussi. Je trouve que tu as bien cerné les besoins business des animateurs et on voit que tu connais le sujet. Toutes les fonctionnalités sont utiles et pertinentes dans le contexte scout.

Que penses-tu du concept même de l'application et des contradictions potentielles avec les valeurs scouts ?

Je pense qu'une app dans ce secteur est une belle opportunité. Baden Powell n'a jamais dit qu'il ne fallait pas vivre avec son temps ! Il faut juste voir comment les animateurs gèrent pour le moment toutes ces phases d'organisation et comprendre leurs besoins. Aussi, il sera à mon avis très facile de tester ce dispositif en le faisant essayer à une troupe ou deux. Si ça fonctionne bien, ça va se répandre très vite !

Quels seraient les points négatifs que tu identifies ?

Je n'en ai pas vraiment, mis à part les quelques détails d'UX dont on a parlé lors de la présentation du prototype. Je trouve que l'écran d'accueil est peut-être un peu trop chargé en CTA (Call To Action).

Si tu devais développer cette appli, comment t'y prendrais-tu ?

Je créerais une équipe composée d'un chef de projet, de deux développeurs React, d'un développeur Back-end, d'un graphiste et d'un professionnel UX/UI. La développer en React est une bonne idée étant donné le nombre d'éléments facilement réutilisables au sein du projet « cross-platform ». Pour l'hébergement j'opterais pour une solution à base d'Amazon Web Services mais qui coûtera sans doute assez cher.

Interview de Céline Kunnen – Avocate au barreau de Bruxelles

Cette interview a été réalisée afin d'éclaircir certains aspects relatifs au RGPD. J'ai présenté le dispositif et soumis mes questions à Céline.

Ne demander le consentement relatif au traitement des données à caractère personnel qu'une seule fois à l'inscription est-il suffisant ?

Ici, on ne parle pas de consentement mais de contrat. En effet, dans ce cas-ci les deux parties contractantes sont les animateurs scouts et les parents. Ils passent un contrat et les données récoltées sont légitimes (pour l'inscription à l'assurance, la cotisation, etc.). Il y a donc un accord entre les deux parties. Demander ce consentement n'est même pas nécessaire.

Et dans le cas où les utilisateurs de l'application ne sont pas deux parties qui ont un contrat mais des utilisateurs qui en font un usage personnel pour organiser un voyage par exemple ?

Dans ce cas-là je verrais l'application plutôt comme un intermédiaire, un sous-traitant. Dans les conditions générales d'utilisation il faudra préciser que l'application n'est pas responsable de l'usage des données et que seuls les utilisateurs sont responsables. Ainsi, l'application conclura un contrat de sous-traitance avec les utilisateurs « animateurs ». Seule la personne responsable du traitement des données aura des obligations légales envers les « propriétaires » de ces données. Elle devra préciser ce qu'elle fait de ces données et comment elle les traite, etc.

Y a-t-il un régime particulier à prendre en compte concernant les données des enfants ? Notamment pour la fiche médicale.

Non, la législation concernant les enfants n'est pas une contrainte dans ton projet. En effet, pour que le RGPD s'applique il faut offrir un service à destination des enfants, ce qui n'est ici pas le cas.

Concernant les photos, faut-il prendre des mesures supplémentaires ?

Effectivement, il y a une double législation qui s'applique : le droit à l'image et le RGPD. Il faut demander l'autorisation de prendre des photos et l'autorisation de les utiliser en interne (dans l'application) ou de les publier. Toutefois, comme c'est considéré comme une donnée à caractère personnel, si la personne souhaite se rétracter, elle doit en avoir la possibilité. Mais dans ce cas-là, ce serait plutôt aux scouts de faire quelque-chose, pas à toi.

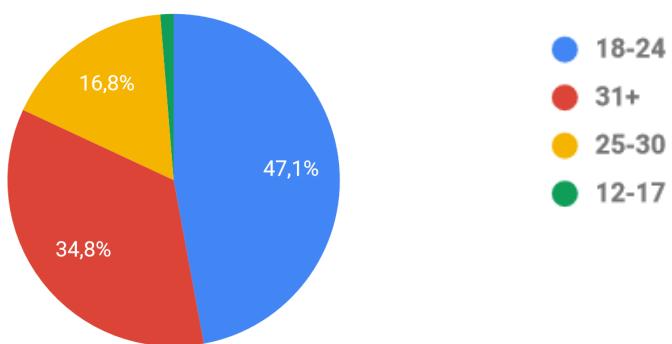
Que penses-tu de créer une ASBL pour mener à bien ce projet ?

Théoriquement ce serait possible mais il faudrait tourner le but social d'une certaine manière. Toutefois je ne te le conseille pas, mis à part l'avantage qu'on ne doit pas déposer un capital de départ, l'ASBL n'est pas vraiment un bon choix. Je te conseillerais plutôt une SPRL starter qui offre beaucoup plus de souplesse qu'une ASBL.

2. Enquête qualitative (Google Forms)

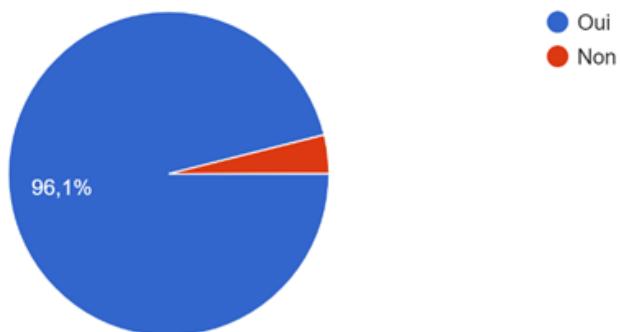
Quel âge avez-vous ?

155 réponses



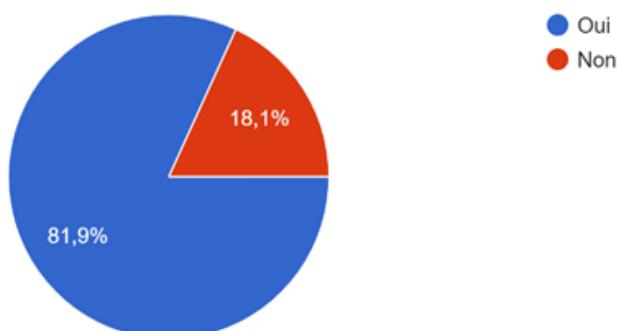
Connaissez vous les mouvements de jeunesse ? (le scoutisme mais aussi les plaines, etc.)

155 réponses



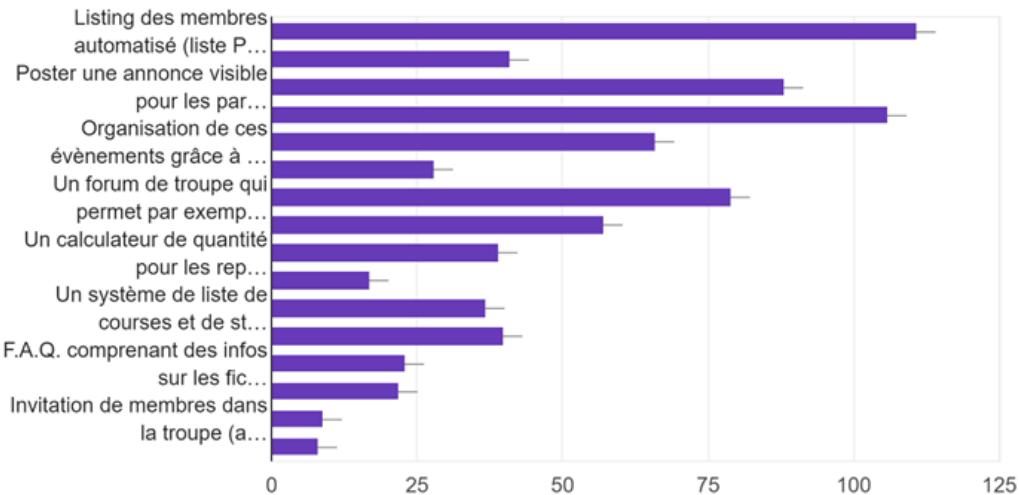
Avez vous déjà animé un groupe ? (ou aidé dans la gestion, comme cuistot par exemple)

149 réponses



Scout@pp est une app permettant de gérer une troupe scoute. Elle permet à l'animateur d'utiliser quelques fonction...s primordiales à retrouver dans l'app ?

155 réponses



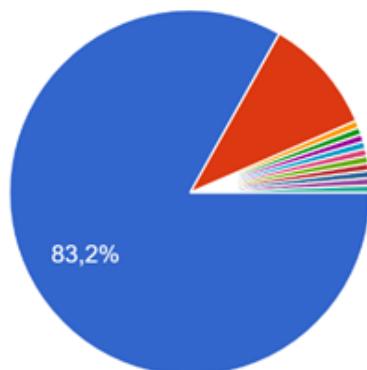
Pensez-vous à d'autres fonctionnalités ?

29 réponses

Non
non
Partage d'idées et préparations de jeux entre staffs
faire un groupe de chat dans l'app qui permet aux parents d'échanger
Pas toutes utiles, il y certaines choses qui ne peuvent être remplacé par une appli (notamment dans un staff)
Tout ce qui pourrait permettre d'avoir une meilleure organisation, en évitant que l'application devienne elle même une nouvelle contrainte
Une gestion de la pharmacie, une base de données d'animations à partager pour inspirer les jeux etc. , Un "cloud" des documents type fiche santé de chaque scout, une gestion du matos (outils, tentes, ...) , Une compilation des commentaires en rapport avec les lieux de camp ou les activités afin qu'ils soient transmis d'année en année.
Une partie 'idees' ou 'recommandations' des parents pour plus d'investissements de leur part.
Choix repas, végétarien, halal, allergies, ...
Rappel des anniversaires
Pouvoir gérer les absences lors des réunions.
Avoir accès à toutes les informations médicales concernant les enfants.
Un système pour les allergies, médicaments, soucis alimentaires, attentions particulières ... / un système de boîte postale pour les animés et parents pdt les camps / galerie photo / liste de jeux avec ou sans matériel / trucs et astuces pour les constructions / documents utiles (déclaration accident,...) / Une rubrique qui reprend les activités des fédérations / ...
Listing des animateurs avec coordonnées
Database Idées de jeux
Database Chansons scouts avec accords
Un FAQ fiche totems me semble inutile car ça existe déjà
Non. Mais beaucoup des options proposées sont utiles. Sauf la liste des membres accessible sur le site de la fédé.
Documents à imprimer (ou envoyer par mail) accessible : Fiche médicale accessible, déclaration d'accident, autorisation départ à l'étranger, etc...
/
Donner des jocker aux enfant pour prévenir des absences via l'application, et que le tableau dès absence soit vu par toute la troupe pour sensibiliser tous le monde à venir et si plus de jocker, plus d'excuse pour ne pas venir
Idées de jeu et liste du matériel
Une galerie photo, une présentation pour les parents ou les guides qui ne connaissent pas ...

Dans le contexte du scoutisme, une app comme celle-ci entre-t-elle en conflit avec les valeurs scoutes ?

155 réponses

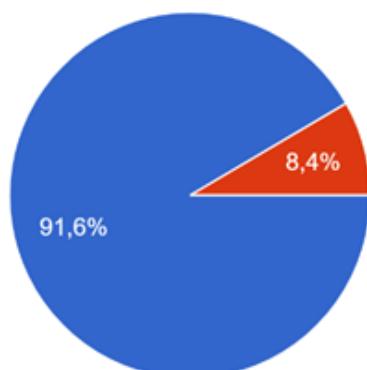


- Non, comme c'est une app d'organis...
- Oui, le scoutisme c'est la débrouillar...
- Oui et non. Je pense que l'applicati...
- Oui et non ... pour aider parents et...
- Non, même si elle est utilisée par le...
- Non mais cela ne doit pas donner l'...
- Non. ENFIN un outil pratique !
- En tant que parents, un minimum d...

▲ 1/2 ▼

À votre avis, des parents d'animés pourraient utiliser cette app sans problèmes ?

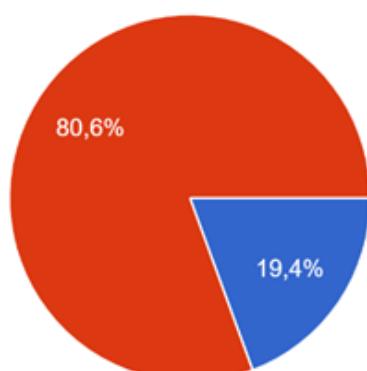
155 réponses



- Oui
- Non

Êtes-vous parent d'animé ?

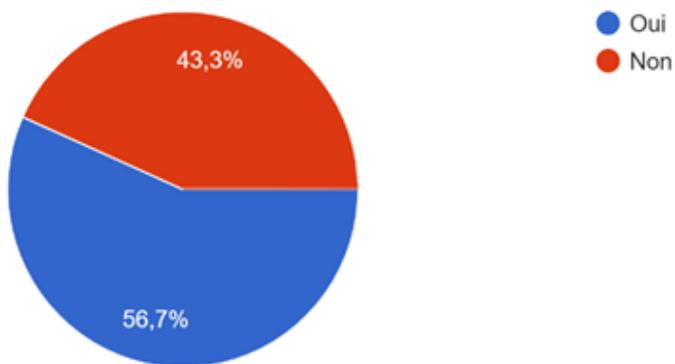
155 réponses



- Oui
- Non

Est-ce utile d'avoir accès aux informations de la troupe de vos enfants sur une app plutôt que par mail ?

30 réponses



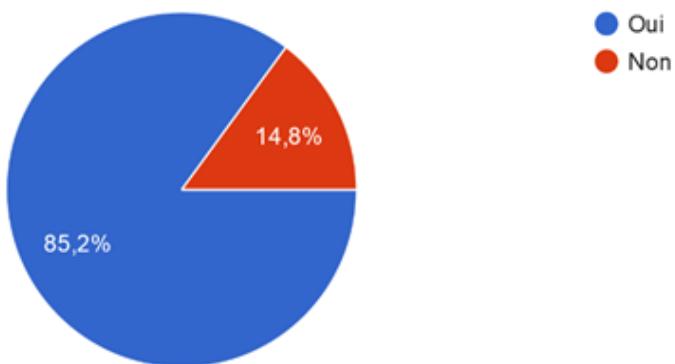
Que pensez-vous de la possibilité pour les animateurs de poster des photos du camp / réunion sur l'app pendant l'évènement ?

30 réponses



Pour finir, si cette app voyait le jour, l'installeriez-vous ? (Où l'auriez-vous installée si vous étiez animateur/parent)

155 réponses



Si vous souhaitez laisser un commentaire ou me faire part d'une idée/
suggestion c'est par ici 

29 réponses

Ce serait aussi pas mal d'avoir une section réservée aux animateurs de différentes unités où on pourrait échanger des infos (endroits de camps, idées, préparations de jeux, demandes de matos,...)

Un partenariat avec les différents lieux de location pour les camps serait utile, sur le principe du site www.leparking-moto. Be ou il référence toutes les annonces sur une trame commune et mette un lien vers le site originel de l'annonce.

Une autre idée serait une section petite annonce propre au scout (ex matériel seconde mains, recherche animateur, partage de jobs...)

Très bonne idée, bon courage pour ton projet !

Si on veut que les parents s'y mettent, il ne faut pas pousser le nombre d'option trop loin (on vise un public et puis on augmente, pas l'inverse).
L'idée me plaît beaucoup !

Bon courage pour ton TFE, you can do it !

Bonne idée, si le support amène un vrai plus, je pense en particulier à l'organisation des staffs en interne, à la possibilité pour les parents d'accéder aux infos au moment qui leur convient, au partage d'éléments entre staffs, ...
Ce serait bien que l'App puisse aussi envoyer des mails pour ceux qui ne l'installent pas.

Avez vous pensé au droit à l'image?

C'est une bonne idée ! J'apprécie 😊

Si tu as du neuf sur ton appli fais-moi signe : wabo17@gmail.com - Bon TFE !

Attention à la notion de listing avec les coordonnées qui serait disponible sur l'app (idée se trouvant dans les propositions à cocher) qui est peu conforme à la protection des données 😊

C'est une super idée, maintenant faut se demander si le parent va la télécharger.. car nous communiquons par mail avec eux et cela fonctionne bien..

Beau boulot Baz!

Hâte de pouvoir utiliser cette application, ça me semble très utile pour une bonne organisation :)

L'ideal serait une app avec identifiant permettant son utilisation par des parents et des animateurs tout en ayant un contenu différent en fonction de la personne

Installation de l'app possible seulement sur ordinateur pour certaines personnes. Merci de tenir compte de cette discrimination trop souvent oubliée: tout le monde ne possède pas de smartphone ou autre tablette permettant l'installation de toutes les applications.

Très chouette application à intégrer et faire évoluer !

Viser un public cible : soit les animateurs, soit les parents, soit les scouts. Éviter les doubles emplois avec Facebook Google cal etc, important de compléter une demande 😊

Je trouve bien d'intégrer les fonctionnalités pour le staff (organisation, calculateur divers, ...) et celles pour les parents. Au-delà de l'intendance, un rappel pharmacie/trousse de secours peut-être intéressant. De plus les staffs pourraient faire évoluer les listes et ça se transmet au staff suivant via l'app (moins de perte d'info)

Centralisation de quali/totem

Attention au RGPD

Définir le but de l'app (gestion de l'intendance, aide aux chefs ou moyen de communication avec les parents).
Ensuite construire l'app autour de ce but en étant au top dans ce but-là, plutôt que de faire un peu de tout sans aller à fond dedans.

Je serais curieuse de voir à quoi cela ressemble ;-)

si tu fais l'application , cloisonne bien les espaces , animateur/animé/parents se mélanger dans les menu est rapide à faire et mieux vaut bien compartimenter la choses :)

Courage Tacos pour ton TFE ! Chouette projet en tout cas :)

Courage pour le TFE ;)

Pour les valeurs scoutes, il suffit de ne pas utiliser l'application pendant l'animation mais comme organisateur avant la réunion ou le camp

Choisir que 5 choix dans la liste c'est Pas évident , j'aurais tous coché si j'avais pu ! :)

bisous

3. Ecrans développés



SCOUT app

Connexion

Mail
julie.charlier@gmail.com

Mot de passe

Pas encore de compte ? [Inscrivez-vous ici.](#)

CONNEXION

←

Inscription

Prénom*
Julie

Nom*
Charlier

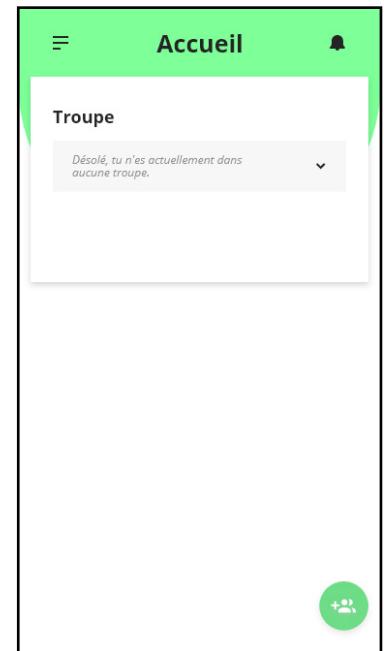
Mail*
julie.charlier@gmail.com

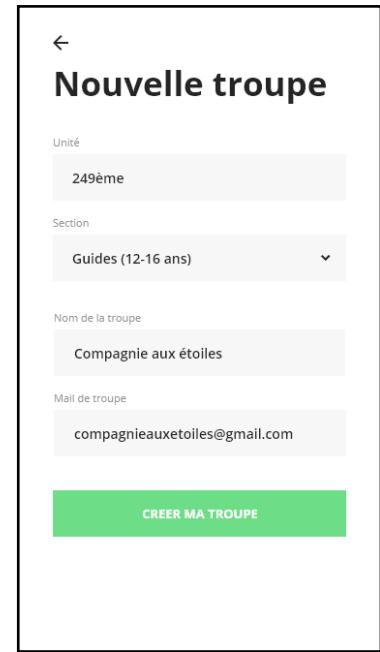
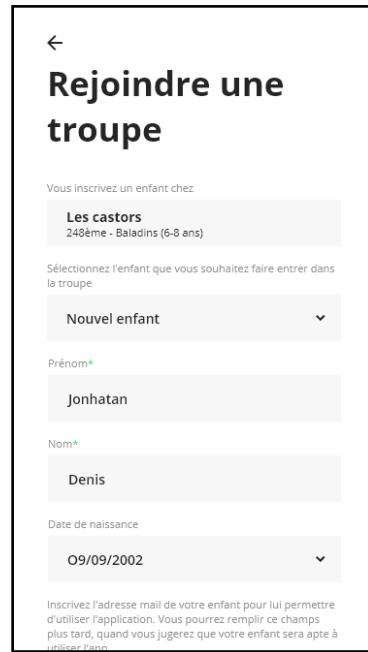
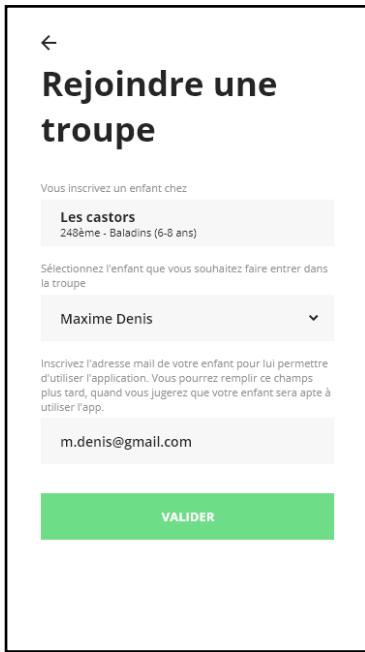
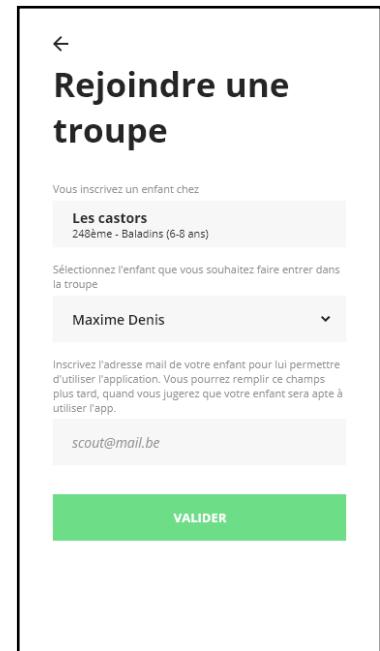
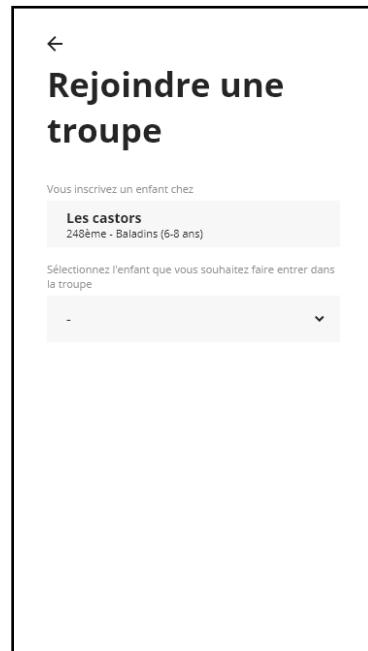
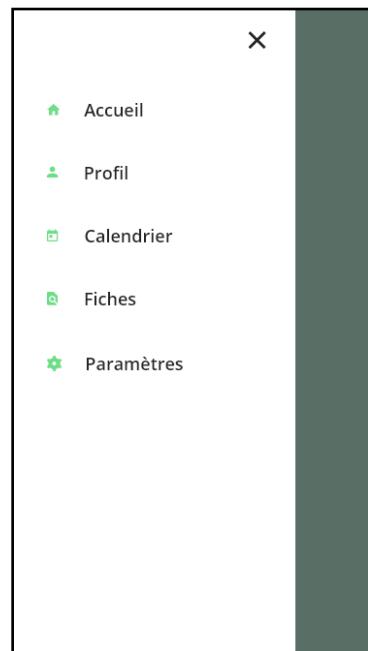
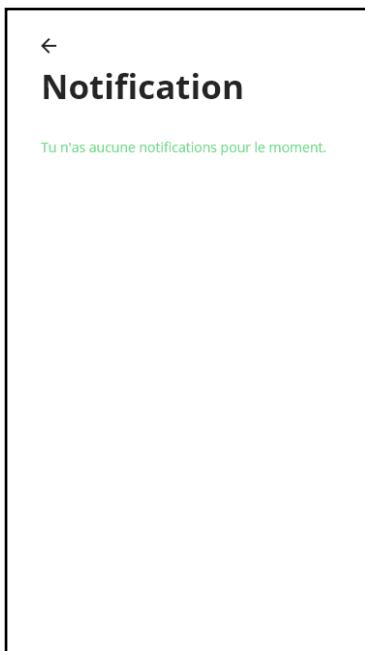
Mot de passe*

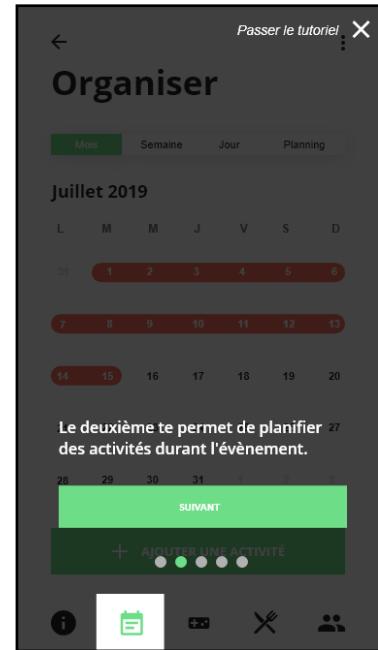
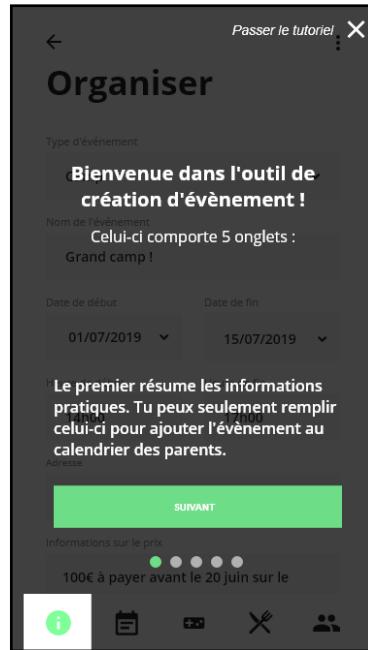
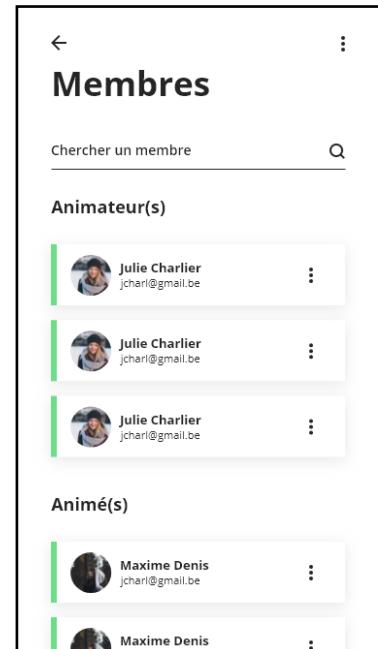
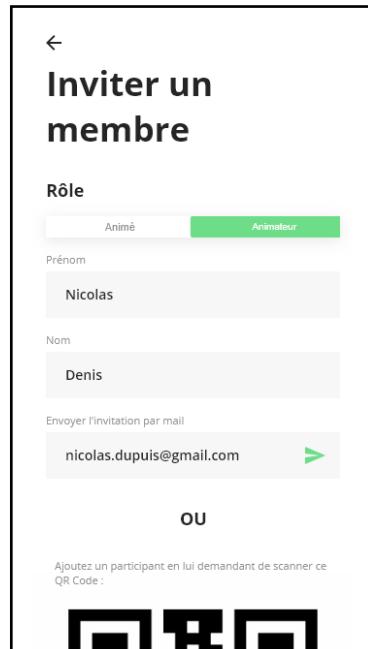
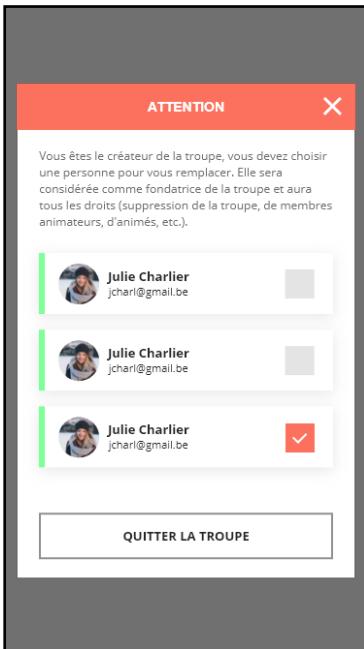
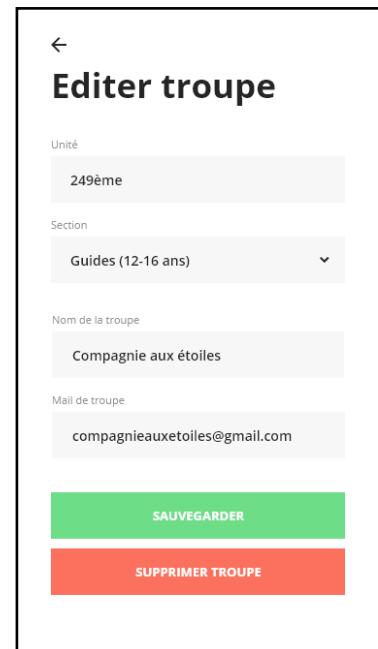
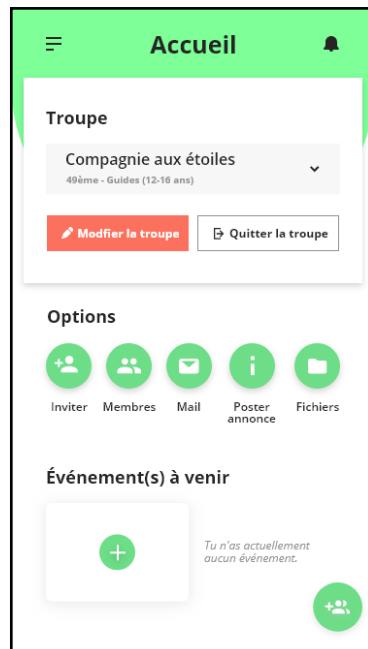
Répétez votre mot de passe*

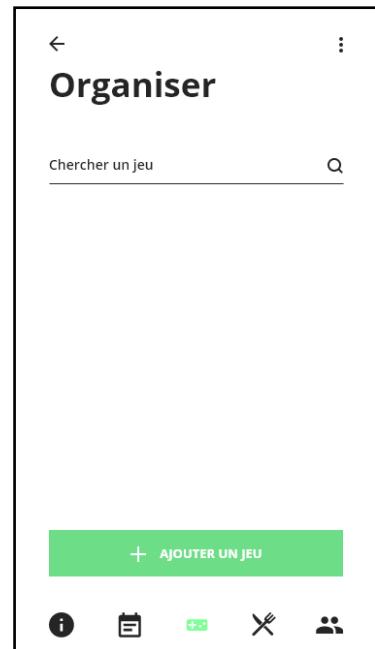
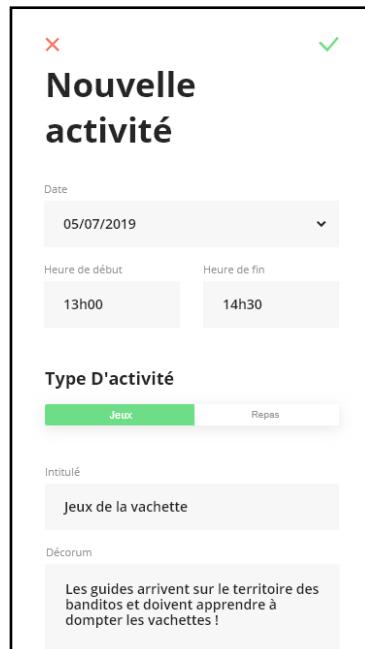
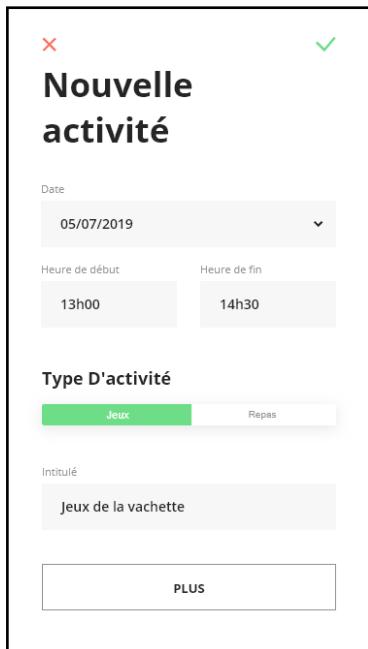
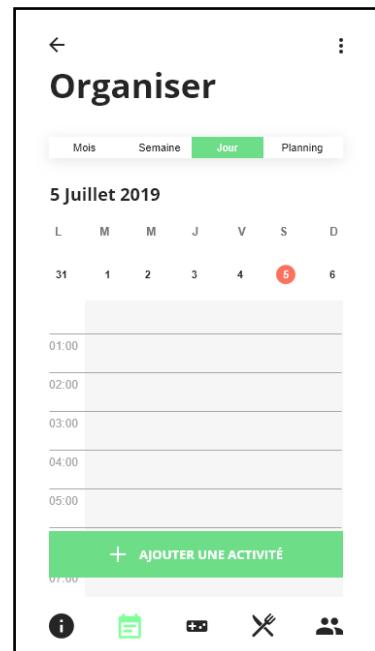
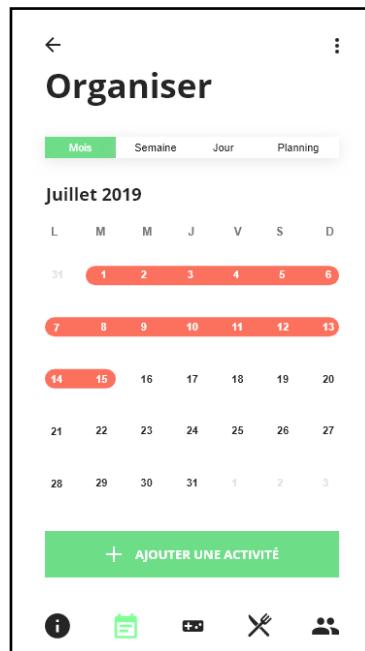
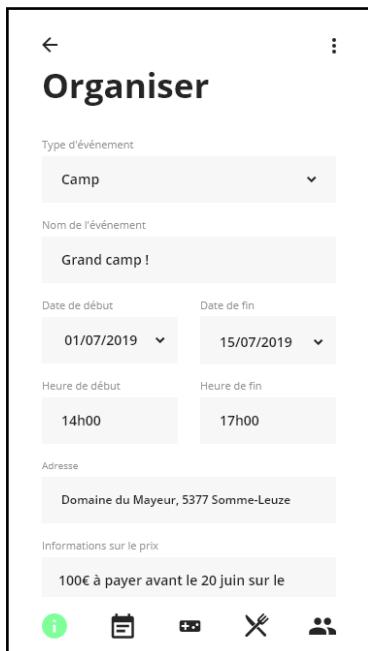
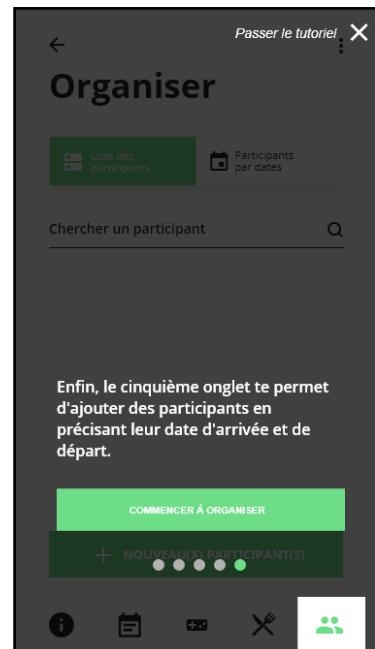
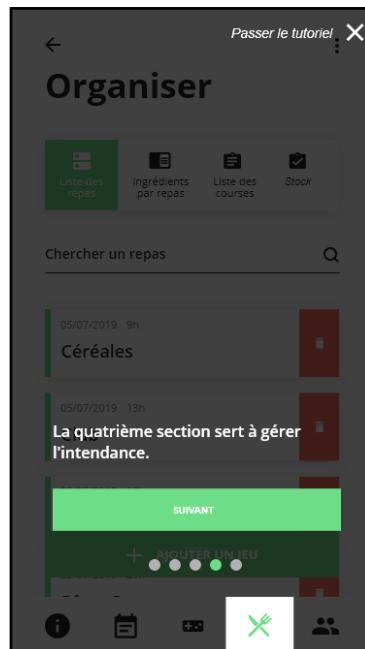
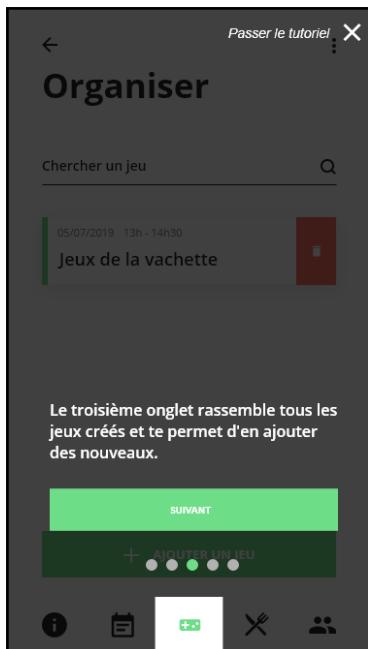
Numéro de téléphone*
0470556494

Totem









Nouveau jeu

Date: 05/07/2019

Heure de début: 13h00 Heure de fin: 14h30

Intitulé:

Décorum:

Description:

Organiser

Chercher un jeu

05/07/2019 13h - 14h30 Jeux de la vachette

+ AJOUTER UN JEU

⋮

Nouveau jeu

Date: 05/07/2019

Heure de début: 13h00 Heure de fin: 14h30

Intitulé: Jeux de la vachette

Décorum: Les guides arrivent sur le territoire des banditos et doivent apprendre à dompter les vachettes !

Description: Les guides doivent essayer de tenir le plus longtemps sur le dos d'une autre guide d'une autre patrouille ! Si une guide tient 2min sur un dos, elle remporte 5 pépites, si une guide

Organiser

Liste des repas Ingrédients par repas Liste des courses Stock

Chercher un repas

05/07/2019 9h Céréales

05/07/2019 13h Club

05/07/2019 20h Pâtes Pesto

+ AJOUTER UN REPAS

⋮

Nouveau repas

Date: 05/07/2019

Heure de début: 20h00 Heure de fin: 20h30

Intitulé: Pâtes aux pesto

Ingrédients

Ce jour là, il y aura: 65 personnes

Nombre et unité: 04 Kg	Nom: Pâtes spirellis
Nombre et unité: 20 /	Nom: Pots de pesto (25g)

⋮

Organiser

Liste des participants Participants par dates

Chercher un participant

+ NOUVEAU(X) PARTICIPANT(S)

⋮

Nouveau(x) participant(s)

Origine: Troupe

Intitulé: Staff

Date d'arrivée: 26/06/2019 Date de départ: 26/06/2019

Chercher dans la troupe

Animateur(s): Julie Charlier

Julie Charlier jcharl@gmail.be

Julie Charlier jcharl@gmail.be

Nouveau(x) participant(s)

Origine: Troupe

Prénom: Nicolas

Nom: Denis

Envoyer l'invitation par mail: nicolas.dupuis@gmail.com

OU

Ajoutez un participant en lui demandant de scanner ce QR Code:



Organiser

Liste des participants Participants par dates

Chercher un participant

Julie Charlier jcharl@gmail.be

Julie Charlier jcharl@gmail.be

Julie Charlier jcharl@gmail.be

Julie Charlier jcharl@gmail.be

+ NOUVEAU(X) PARTICIPANT(S)

⋮

Accueil

Troupe
Compagnie aux étoiles
49ème - Guides (12-16 ans)

Options
Inviter Membres Mail Poster annonce Fichiers

Événement(s) à venir

- 01/07/2019 **Grand Camp !** Visible
- 25/10/2019 **Weeken** Invisible

Actions : Modifier la troupe Quitter la troupe



Grand camp !

Du 1er juillet à 14h au 15 juillet à 17h
Domaine du Mayeur, 5377 Somme-Leuze
100€ à payer avant le 20 juin sur le compte BE32 0634 0555 1234

ORGANISER

Publication(s)

Postez une annonce

Agami il y a 2 h

Profil



Prenom : Julie

Nom : Charlier

Totem : Agami

Email : jcharl@gmail.com

Tel/GSM : 0470556495

J'ai des enfants dans les mouvements

Profil



Prenom : Julie

Nom : Charlier

Totem : Agami

Email : jcharl@gmail.com

Tel/GSM : 0470556495

J'ai des enfants dans les mouvements

Ajouter un enfant

Prénom : Maxime

Nom : Denis

Date de naissance : 09/09/2002

Ajouter la fiche médicale

Inscrivez l'adresse mail de votre enfant pour lui permettre d'utiliser l'application. Vous pourrez remplir ce champs plus tard, quand vous jugerez que votre enfant sera apte à utiliser l'app.

basile.denis@gmail.com

Ajouter un ou plusieurs tuteur(s) :

jean.denis@gmail.com

 Jean Denis

SAUVEGARDER

Date de naissance : 09/09/2002

Ajouter la fiche médicale

Inscrivez l'adresse mail de votre enfant pour lui permettre d'utiliser l'application. Vous pourrez remplir ce champs plus tard, quand vous jugerez que votre enfant sera apte à utiliser l'app.

basile.denis@gmail.com

Ajouter un ou plusieurs tuteur(s) :

Attention : N'envoyez cette invitation qu'à des personnes de confiance car elles pourront modifier le profil enfant.

jean.denis@gmail.com

 Jean Denis

SAUVEGARDER

Prenom : Julie

Nom : Charlier

Totem : Agami

Email : jcharl@gmail.com

Tel/GSM : 0470556495

J'ai des enfants dans les mouvements de jeunesse

Mes enfants

Nouvel enfant Maxime Denis

Modifier enfant

Prénom : Maxime

Nom : Denis

Date de naissance : 09/09/2002

Ajouter la fiche médicale

Inscrivez l'adresse mail de votre enfant pour lui permettre d'utiliser l'application. Vous pourrez remplir ce champs plus tard, quand vous jugerez que votre enfant sera apte à utiliser l'app.

basile.denis@gmail.com

Ajouter ou supprimer un tuteur :

Calendrier

Janvier 2019

L	M	M	J	V	S
31	1	2	3	4	5
7	8	9	10	11	12
14	15	16	17	18	19
21	22	23	24	25	26
28	29	30	31	1	2

À venir

JAN 10 Réunion spéciale 18h - 21h

JAN 19 Réunion scout 14h - 17h

Fiches

- Premiers soins**
- Administration**
- En camps**

Paramètres

- Notifications**
- Langue** Français Néerlandais
- Se Déconnecter**

Accueil

Félicitations, vous avez inscrit votre enfant !
Vous avez accès aux informations de la troupe en la sélectionnant dans le menu déroulant.

Troupe
Compagnie aux étoiles
49ème - Guides (12-16 ans)

Envoyer un mail **Quitter la troupe**

annonces du staff

Agami il y a 2h
bonjour à tous, nous vous rappelons qu'il ne faut pas oublier 5€ en cash pour la prochaine réunion :)

Événement(s) à venir

Accueil

Troupe
Compagnie aux étoiles
49ème - Guides (12-16 ans)

Envoyer un mail **Quitter la troupe**

annonces du staff

Agami il y a 2h
bonjour à tous, nous vous rappelons qu'il ne faut pas oublier 5€ en cash pour la prochaine réunion :)

Événement(s) à venir

01/01/2019 Réunion spéciale 01/07/2019 Grand Camp ! 10/09/2019 Réunion spéciale

ATTENTION

Vous allez retirer un ou plusieurs de vos enfants de la troupe "COMPAGNIE AUX ÉTOILES".
Etes vous certain de vouloir effectuer cette action ? Pour rentrer à nouveau dans la troupe, vous aurez besoin d'y être à nouveau invité par un animateur.

Choisissez le(s) enfant(s) à retirer de "Compagnie aux étoiles" :

Maxime Denis jcharl@gmail.be

Jonathan Denis jcharl@gmail.be

QUITTER LA TROUPE

Grand camp !

←

Du 1er juillet à 14h au 15 juillet à 17h
Domaine du Mayeur, 5377 Somme-Leuze
100€ à payer avant le 20 juin sur le compte BE32 0634 0555 1234

Publication(s)

Agami il y a 2h
Petites photos de la prairie 😊😊

Réunion spéciale.

01 janvier, de 9h à 17h.
Local de la ferme rose à Dion-Valmont
5€ en cash

Publication(s)

Agami il y a 2h
Bonjour à tous, nous vous rappelons qu'il ne faut pas oublier 5€ en cash pour la prochaine réunion :)

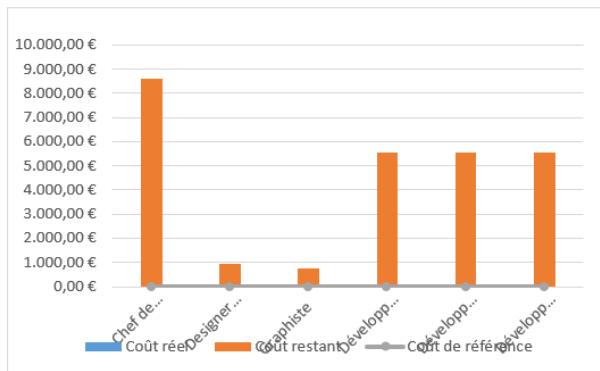
4. Document MS Project

VUE D'ENSEMBLE DES COÛTS DE RESSOURCES

APERÇU DES RÉSOURCES

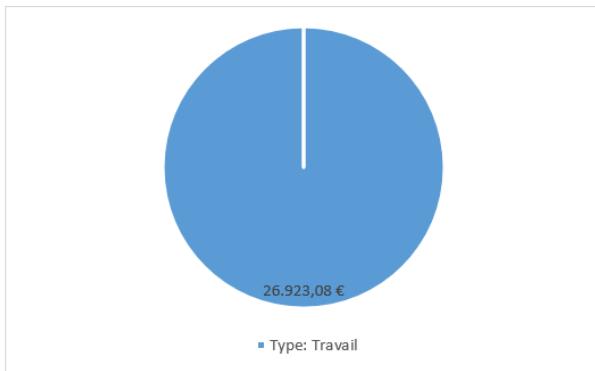
ÉTAT DES COÛTS

État des coûts pour les ressources de travail.



RÉPARTITION DES COÛTS

Répartition des coûts parmi les différents types de ressources.



DÉTAILS DES COÛTS

Détails des coûts pour toutes les ressources de travail.

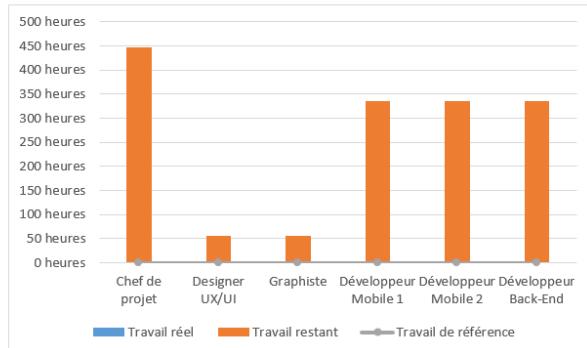
Nom	Travail réel	Coût réel	Taux standard
Chef de projet	0 heure	0,00 €	35.000,00 €/année
Designer UX/UI	0 heure	0,00 €	30.000,00 €/année
Graphiste	0 heure	0,00 €	25.000,00 €/année
Développeur Mobile 1	0 heure	0,00 €	30.000,00 €/année
Développeur Mobile 2	0 heure	0,00 €	30.000,00 €/année
Développeur Back-End	0 heure	0,00 €	30.000,00 €/année

VUE D'ENSEMBLE DES RÉSOURCES

APERÇU DES RÉSOURCES

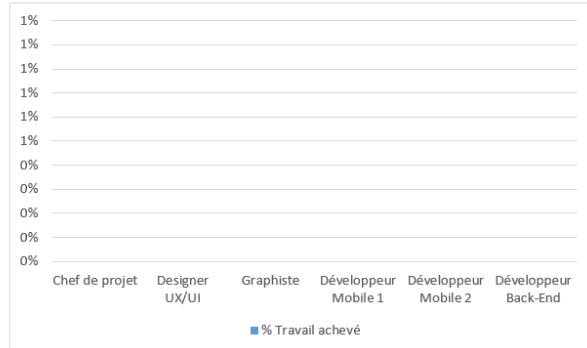
STATISTIQUES DES RÉSOURCES

État du travail pour toutes les ressources de travail.



ÉTAT DU TRAVAIL

% du travail accompli par toutes les ressources de travail.



ÉTAT DES RÉSOURCES

Travail restant pour toutes les ressources de travail.

Nom	Début	Fin	Travail restant
Chef de projet	Lun 09-09-19	Jeu 05-12-19	448 heures
Designer UX/UI	Lun 23-09-19	Jeu 21-11-19	56 heures
Graphiste	Lun 23-09-19	Mer 02-10-19	56 heures
Développeur Mobile 1	Lun 23-09-19	Jeu 05-12-19	336 heures
Développeur Mobile 2	Lun 23-09-19	Jeu 05-12-19	336 heures
Développeur Back-End	Lun 23-09-19	Jeu 05-12-19	336 heures

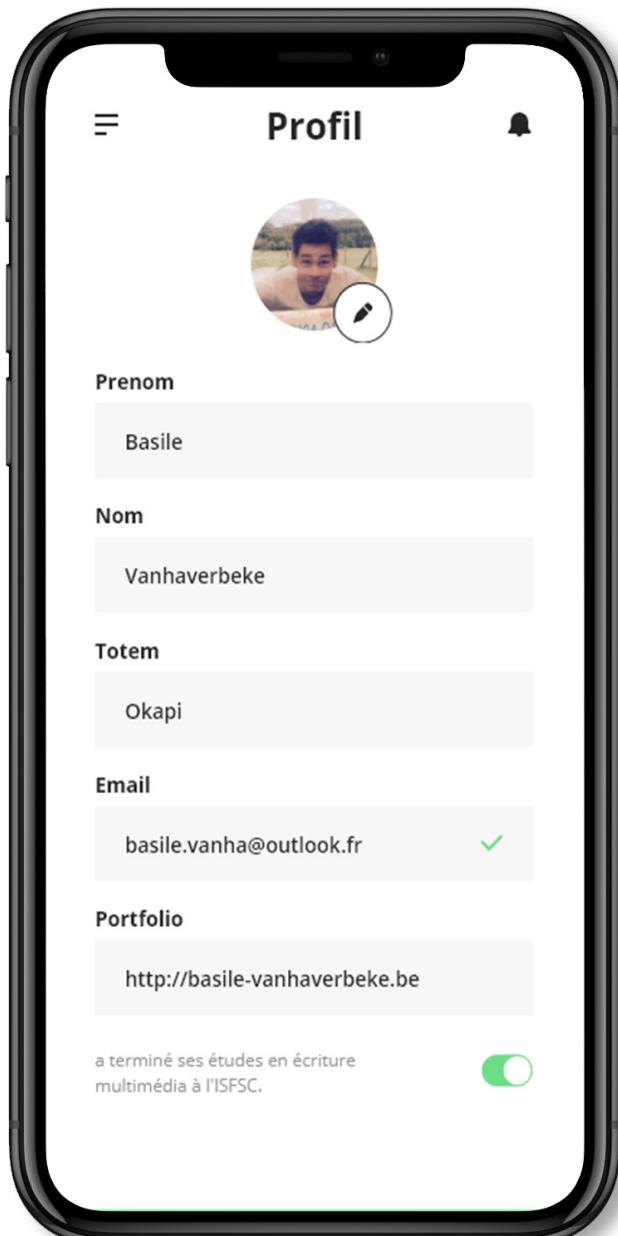
Nom de la tâche	Durée	Début	Fin	Prédécesseurs	Noms ressources
Recherche de partenaires financiers	10 jours	Lun 09-09-19	Ven 20-09-19	Chef de projet	Chef de projet;Designer UX/UI;Graphiste;Développeur Back-End;Développeur Mobile 1;Développeur
Réunion de présentation du projet	1 jour	Lun 23-09-19	Lun 23-09-19 1	Chef de projet;Designer UX/UI;Graphiste;Développeur	Chef de projet
Modifications du prototype en appliquant les retours de l'équipe	5 jours	Mar 24-09-19	Lun 30-09-19 2	Chef de projet	Chef de projet
Création de supports visuels pour la campagne de promotion	5 jours	Mar 24-09-19	Lun 30-09-19 2	Graphiste	Graphiste
Réunion pour valider le prototype et les visuels	1 jour	Mar 01-10-19	Mar 01-10-19 3;4	Chef de projet;Designer UX/UI;Développeur	Chef de projet;Designer UX/UI;Développeur Back-End;Développeur Mobile 1;Développeur
Finalisations du prototype	1 jour	Mer 02-10-19	Mer 02-10-19 5	Chef de projet	Chef de projet
Finalisations des visuels	1 jour	Mer 02-10-19	Mer 02-10-19 5	Graphiste	Graphiste
Réunion de lancement du projet	1 jour	Jeu 03-10-19	Jeu 03-10-19 6;7	Chef de projet;Designer UX/UI;Développeur	Chef de projet;Designer UX/UI;Développeur Back-End;Développeur Mobile 1;Développeur
Développement Front-End	30 jours	Ven 04-10-19	Jeu 14-11-19 8	Mobile 1	Mobile 1
Développement Back-End	30 jours	Ven 04-10-19	Jeu 14-11-19 8	Développeur Back-End	Développeur Back-End
Assister le développement + Promotion (réseaux sociaux + partenaires)	30 jours	Ven 04-10-19	Jeu 14-11-19 8	Chef de projet	Chef de projet
Testing	5 jours	Ven 15-11-19	Jeu 21-11-19 9;10;11	Chef de projet;Des	Chef de projet;Designer UX/UI;Développeur Back-End;Déve
Débogage	5 jours	Ven 22-11-19	Jeu 28-11-19 12	Chef de projet;Dév	Chef de projet;Développeur Back-End;Développeur Mc
Release	5 jours	Ven 29-11-19	Jeu 05-12-19 13	Chef de projet;Dév	Chef de projet;Développeur Back-End;Développeu



Merci.

SCOUT app

Scoutapp est une application de gestion à destination des animateurs scouts. Elle a pour but d'optimiser l'organisation et de faciliter la communication avec les parents des animés, en leur offrant un accès plus direct aux informations concernant leur(s) enfant(s).



Scoutapp est le résultat d'un long processus de réflexion et d'une expérience de plus de 10 ans dans le monde du scoutisme. En effet j'ai été animé puis chef durant trois ans et je garde encore une activité comme cuistot, intendant ou aide-camp. J'ai tiré profit de ces années en imaginant l'application qui comblerait parfaitement tous les besoins pratiques d'un animateur.

Pour ce travail de fin d'étude, j'ai concilié mon métier et ma passion afin de réaliser un projet qui pourrait révolutionner la façon de préparer des réunions scouts en Belgique