

SAE 2.05

# NOTE DE CADRAGE

Deonna NAICKER, Nathan THUAULT, Elliott JANOT, Nidhish RAMANE

Groupe B1



## BUT

Le résultat attendu est la mise en place d'une application de gestion des réservations pour la salle de spectacle "Le Patio" à Melun. Actuellement, la gestion des réservations se fait manuellement, ce qui peut être inefficace et source d'erreurs. La situation future vise à automatiser ce processus pour offrir une expérience conviviale aux clients et garantir une gestion efficace des réservations.

## ENJEUX

**Utilité pour les bénéficiaires:** L'application permettra aux clients de réserver leurs places de manière plus simple et rapide, améliorant ainsi leur satisfaction et fidélité.

**Image de l'organisation:** En adoptant une approche moderne et efficace de la gestion des réservations, "Le Patio" renforcera son image en tant que lieu culturel dynamique et professionnel.

**Futurs projets:** Le début d'automatisation des réservations permettrait d'ouvrir la porte à d'autres avancées, telle qu'une prise des réservations gérée entièrement par les clients en ligne.

**Apports économiques:** La facilitation des réservations et la gestion optimisée des tarifs peuvent entraîner une augmentation des ventes de billets, contribuant ainsi aux recettes de la salle de spectacles.

**Apports en compétences:** Les étudiants impliqués dans le projet auront l'opportunité de développer leurs compétences en gestion de projet, développement logiciel et collaboration en équipe.

**Retombées sociales ou politiques:** Ce projet serait socialement bénéfique car il permettrait de faciliter les réservations pour les clients, ce qui augmenterait leur satisfaction. Cela permettrait également d'augmenter l'attractivité de Melun.

## OBJECTIF

L'objectif est de réaliser un processus de réservation des places automatisé, simple et conviviale. Ce projet permettrait d'améliorer l'expérience client en automatisant la réservation et en offrant des tarifs adaptés à chaque catégorie de spectateurs de manière instantanée. De plus, l'application assurera une gestion efficace des places disponibles ou non et des paiements pour optimiser les revenus de la salle de spectacles. Un planning des horaires et des salles sera aussi disponible pour le gestionnaire et les guichetiers.

Coût :

Pour estimer le coût, nous allons décomposer le projet en 4 phases majeures. L'analyse du besoin, la conception des solutions techniques à ce besoin, le développement informatique de ces solutions puis la phase de test.

1. **Analyse** : le projet commence par un recueil du besoin auprès de Mr Malraux. C'est une période qui peut présenter quelques complexités car les termes et aspects du projet ne sont pas encore définis. Nous allons clarifier ces aspects à l'aide de livrables et planifier le déroulement du projet. Nous estimons cette tâche à 10h/j.
2. **Conception** : Nous allons maintenant réaliser la structure du système et de la base de données. Puis, nous imaginerons les solutions techniques et algorithmiques aux besoins émis par Mr Malraux. Cette phase doit être réalisée rigoureusement et produire des schémas pour garantir une phase de développement fluide. Nous estimons cette tâche à 15h/j.
3. **Dev** : Il reste maintenant la partie principale du projet, le développement de l'application et de toutes ses fonctionnalités. Nous estimons cette tâche à 25h/j.
4. **Test** : Finalement, il nous reste à tester l'application et chercher à déceler un maximum de bug puis de les corriger. Nous estimons cette tâche à 10h/j.

Coût total : 60 h/j avec 7 heures de travail par jour et 4 développeurs,  $60 \times 70 \times 7 \times 4 = 117600\text{€}$

Délai : L'application devra être disponible pour la prochaine saison début septembre, cela nous donne un délai de 3 mois.

ROI : Ce projet permettra d'augmenter les bénéfices réalisés par la salle de spectacle en facilitant l'expérience client. Nous estimons que ce projet deviendrait rentable dès sa deuxième saison d'utilisation.

## FAISABILITÉ TECHNIQUE

Il est important d'obtenir une application fluide avec un temps de réponse instantané. En effet, la plupart des clients font leurs réservations de places sur les mêmes périodes. Le guichetier doit donc être en capacité d'enregistrer rapidement les réservations. Pour résoudre ce besoin, les technologies mises en place n'ont aucun besoin d'être novatrices.

## FAISABILITÉ FINANCIÈRE

L'application ne fera appel à aucune technologie coûteuse, Monsieur Malraux sera donc en capacité de financer le projet à l'aide des ressources de la salle de spectacle. De plus, l'application aura des retombées sociales et politiques bénéfiques non négligeables, la Mairie pourra donc aussi investir dans le développement de l'application.

## FAISABILITÉ CALENDRAIRE

L'application n'utilisera aucune technologie inconnue des développeurs. Les tâches à réaliser sont classiques et ont déjà été mises en place dans de nombreux projets similaires. Nous avons estimé la charge de travail à 60 homme/jour, en travaillant à quatre sur le projet la durée serait de 15 jours ouvrés. Cela nous permet de garantir un respect des dates fixées en gardant tout de même une marge de manœuvre vis-à-vis des potentiels congés et autres aléas que pourront rencontrer les employés.

## GO/NO GO

Au vu des estimations de faisabilité et des calculs de retour sur investissement, nous décidons de lancer le projet.

Nous utiliserons un cycle de vie en waterfall.