

CLICKAWAY

CAHIER
DES CHARGES
FONCTIONNEL

VENDREDI 6 JANVIER 2012 -- VERSION FINALE



REMERCIEMENTS

Toute notre agence tient à remercier notre commanditaire, Thomas Gazagnaïre, qui nous a permis de nous lancer dans un tel projet. La politique open source d'une application gratuite et disponible à tous nous a particulièrement séduite. De plus, nous sommes reconnaissant de l'attention toute particulière qu'il nous a apporté ainsi que son aide dans certains points qui nous étaient délicats.

Nous remercions également l'ensemble du corps enseignant de l'Université du Sid Toulon Var, Mme. Claire Dune, notre tuteur Mr. Le Druillennec ainsi que l'équipe administrative de l'IUT de Saint Raphaël avec qui nous avons eu la chance de pouvoir travailler main dans la main.

TABLEAU DES VERSIONS

Version	Date	Description
1.0	10/09/2011	Première version comprenant la présentation de l'agence .
1.1	9/12/2011	Première rédaction de la partie Gestion de projet .
1.2	24/12/2011	Prise en compte des remarques de l'agence et corrections des points sélectionnés pour la partie Gestion de projet .
1.3	25/12/2011	Rédaction de la partie Présentation du Projet , étude des points abordés avec l'agence, correction, finition de la partie.
1.4	27/12/2011	Rédaction de la partie Etude Marketing , études des points abordés avec l'agence, correction et finition de la partie + Regroupement des annexes.
1.5	31/12/2011	Seconde rédaction de la partie Gestion de projet , concertation entre les différents membres, correction des points sélectionnés, finition.
1.6	02/01/2012	Rédaction de la partie Charte Graphique , études des points abordés avec l'agence, correction et finition de la partie.
2.0	02/01/2012	Création du cahier des charges fonctionnel et intégration des parties

SOMMAIRE PARTIE 1

1 PRÉSENTATION DU PROJET 7

1.1	Contexte	8
1.2	Objectifs	8
1.3	Produits	9
	1.5.1 L'application Web	9
	1.5.2 L'application Smartphones.....	9
	1.5.3 Campagne promotionnelle	9
1.4	Analyse fonctionnelle du besoin	10
1.5	Contraintes	10
	1.5.1 Contraintes temporelles	11
	1.5.2 Contraintes budgétaires	12
	1.5.3 Contraintes associées au projet	12

2 COMMUNICATION VISUELLE 13

2.1	Identité graphique	14
	2.1.1 Nom de l'agence	14
	2.1.2 Notions de couleurs	14
	2.1.3 Pictogrammes	15
	2.1.4 Typographie	16
	2.1.5 Logotype officiel	17



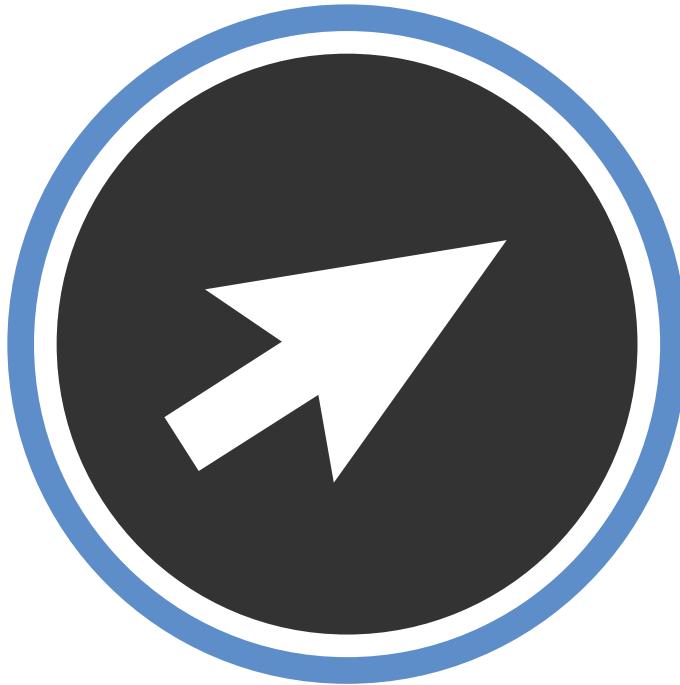
SOMMAIRE PARTIE 2

2.2	Charte graphique	18
2.3	Interface Web	21
2.3.1	Ergonomie générale	22
2.3.2	Interface utilisateurs	23
2.3.3	Interface web	23
3 GESTION DE PROJET	24	
3.1	Présentation des membres	25
3.1.1	Fonctionnalités exprimées par le client	25
3.1.2	Fonctionnalités adaptées par l'agence	26
3.2	Liste des tâches	27
3.2.1	Fiches des membres	27
3.2.2	Répartition des rôles	28
3.2.2	Diagramme de GANTT.....	29
3.3	Communication de l'agence	30
3.3.1	Communication interne	30
3.3.2	Communication externe	32

SOMMAIRE PARTIE 3

4 ETUDE MARKETING	35
4.1 Etude du contexte	36
4.2 Analyse de la concurrence	36
4.2.1 Le web	37
4.2.2 Les applications mobile	38
4.3 Modèle économique	39
4.3.1 Identification des ressources du projet	39
4.3.2 Coût des ressources	40
4.3.1 Prix de vente du produit	41
5 ANNEXES	42
5.1 Fiches d'heures	43
5.2 Comptes rendus	52
5.3 Convention partenariats	59
5.4 Sondage	60
5.5 Bibliographie et webographie	61





1

PRÉSENTATION DU PROJET

7

1.1 LE CONTEXTE

Click@way est un projet tuteuré de deuxièmes année de l'IUT Services et Réseaux de Communication à Saint Raphaël et a vu le jour en septembre 2011. Le besoin qui a permis au projet de naître fut exprimé par un particulier, son désir était d'avoir à disposition une application web voire Smartphone pour y stocker ses voyages de façon collaborative.

Notre IUT nous permet de mettre en place un tel projet grâce aux acquis de notre formation pluridisciplinaire sur les multimédias et leurs élaborations, mais aussi avec un matériel informatique et une gamme de logiciels professionnels nous permettant de nous considérer comme une véritable agence.

Notre attirance pour ce projet fut principalement orientée sur le concept même du voyage et sa signification. Nous y avons vu une opportunité de perfectionner nos acquis techniques sur un thème qui nous plaisait et pour lequel nous étions sûrs de porter un intérêt tout particulier.

1.2 OBJECTIFS

Notre agence a pour but de **développer une application web** et éventuellement **Smartphone** permettant de publier ces voyages dans un carnet collaboratif avec des spécifications fonctionnelles précises détaillées plus tard afin de répondre aux exigences du client.

Pour ce faire, nous avons dû procéder à l'organisation de notre projet :



Le premier objectif est de réaliser une **analyse de la concurrence** et des plateformes proposant des **services similaires** aux nôtres. Cette analyse sert à nous rendre plus souple sur notre propre proposition de produit tout en essayant de distribuer un produit final de **meilleure qualité**.



Le second objectif est de mettre en place notre principal support de communication et de développement, le **site internet**. Sur celui-ci, il est possible de suivre notre actualité via un forum de développement détaillant notre avancée technique dans le projet. De plus, nous mettons au point une **campagne de publicité** pour notre application, principalement **sur le web** afin de toucher un maximum d'individus.



Le troisième objectif consiste à **développer notre application** au format App Smartphone pour **iPhone** et **Android**. Celle-ci serait à l'identique de notre site web, mais restructuré ergonomiquement et graphiquement afin de correspondre à une application comme nous avons l'habitude de les voir sur nos Smartphones.



Le quatrième et dernier objectif est de proposer toute une **campagne de communication** pour ouvrir notre produit à un grand public plutôt que de rester exclusivement pour notre client afin de justifier le côté collaboratif de notre carnet de voyage virtuel.

1.3 PRODUITS

Afin de répondre à nos objectifs, nous avons des besoins spécifiques à notre projet pour proposer les produits suivants : une **application web**, une **application Smartphone**, ainsi qu'une **campagne promotionnelle** pour faire connaître cette application.

1.3.1 L'application Web

Nous devons mettre en place un **site internet** modulable sur lequel nous pouvons développer notre application confortablement. Il devra être chaleureux et convivial car les utilisateurs de notre application devront passer par celui-ci afin de tenir à jour leurs carnets de voyages collaboratifs. Il devra également être **accessible** tout en restant **moderne et design** afin de toucher un très large public et ne laisser personne de côté.

1.3.2 L'application Smartphone

Notre application web devra être dérivée au format **application Smartphone** afin de faciliter l'accès à notre plateforme pour les utilisateurs orientés **GSM**. Le besoin est exprimé car la plupart des voyageurs actuels disposent d'un Smartphone en guise de connexion internet plutôt qu'un ordinateur pour une simplicité évidente de **mobilité**. Nous avons pris la décision de la développer pour les deux systèmes d'exploitation mobiles les plus connus : **iOS** et **Android**.

1.3.3 Campagne promotionnelle

La **campagne promotionnelle** n'est pas un réel produit, mais devra accompagner **l'aspect marketing** tout au long du développement de nos applications afin de favoriser un climat d'attente et de suspens. Cet objectif sert avant tout à obtenir des utilisateurs avant même que l'application ne soit disponible et **créer un besoin** à plus grande échelle que notre unique client afin d'obtenir des individus sur notre service dès son **ouverture**.

1.4 ANALYSE FONCTIONNELLE DU BESOIN

Fonction d'image	Fonction d'usage
Site internet	<ul style="list-style-type: none"> • Sert à informer. • Utilisation de l'application carnet de voyage collaboratif. • Valoriser la formation SRC via les ressources techniques.
Application Smartphone	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation de l'application carnet de voyage collaboratif. • Rendre plus accessible l'application.
Campagne promotionnelle	<ul style="list-style-type: none"> • Sert à Informer de manière visuelle et dynamique (Print / Vidéo) • Sert à donner envie d'utiliser notre application

1.5 CONTRAINTES

1.5.1 Contraintes temporelles

Tout au long du projet, des délais doivent être respectés. Chaque partie du projet doit être terminée avant une date précise afin que le projet tuteuré se déroule au mieux sans subir de retard de livraison. Voici un tableau récapitulatif des délais les plus importants dans notre organisation :

Tâche	Echéance	Raisons
Charte graphique	Fin octobre	Cet élément est utilisé pour un nombre importants de supports. La charte graphique doit impérativement être achevée peu de temps après le lancement du projet pour nous permettre d'effectuer toutes les autres tâches.
Site internet	Mi-novembre	Le site est notre principal support de communication, il doit être achevé rapidement pour nous permettre d'y développer notre application web tout en effectuant notre campagne promotionnelle dessus.
Cahier des charges fonctionnel	Fin décembre	La date de rendu de ce livrable est imposée par notre IUT début janvier. Aussi nous devons terminer notre cahier des charges en décembre afin d'effectuer les finitions et sa mise en page dans les délais qui nous sont imposés.
Cahier des charges technique	Fin Mars	La date de rendu de ce livrable est imposée par notre IUT fin Mars. Nous prévoyons une marge de temps entre la livraison et la finalité de dresser des charges techniques afin de le peaufiner et de le mettre en page.
Campagne promotionnelle	Fin Mars	Notre campagne débutera dès le mois de décembre, cependant notre contrainte est dû à la livraison de notre application à la fin du mois de mars. Nous mettons en avant notre projet avant sa sortie afin de créer un besoin et de se faire connaître pour bénéficier rapidement d'utilisateurs actifs.
Application Web + Smartphone	Fin Mars	Notre application doit être livrée avant Avril afin de pouvoir la présenter à notre soutenance.

1.5.2 Contraintes budgétaires

Notre projet est **peu gourmand en ressources** financières extérieures à ce que nous fournis d'ores et déjà notre IUT. Nous ne nécessitons pas de déplacement ou de matériel particulier puisque nous nous concentrerons sur du développement d'application. Nos principaux besoins se regroupent en **deux catégories** :

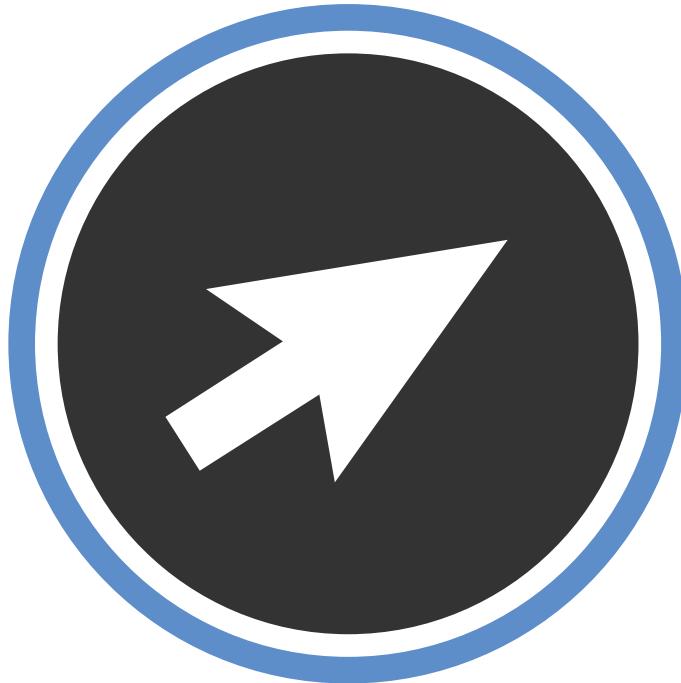
Le site web : Nos frais seront estimés uniquement au montant de **l'hébergement** et du **nom de domaine** de notre site internet. Nous ne souhaitons pas faire de publicité payante ou opter pour une solution de référencement payante, aussi le budget nécessaire à la mise en place de notre plateforme web devrait être minime.

Le matériel : Afin de mener à bien la partie développement et graphique de notre projet, nous sommes amenés à **utiliser des ordinateurs** et des **logiciels spécifiques**. Les coûts seront en fonction de nos besoins, soit **un ordinateur pour chaque membre** de notre agence ainsi que plusieurs **licences de logiciels** permettant de traiter le développement web/application mais aussi notre charte graphique (2D/3D/Vidéo)

1.5.3 Contraintes associées au projet

Le développement de notre application apporte également son lot de contraintes associées :

-  Selon le cadre du projet, les informations de notre site web **doivent être accessibles** à partir du moment où l'utilisateur dispose d'une connexion internet et ce quel que soit le matériel ou logiciel utilisé. Il s'agit d'une **politique d'accessibilité**.
-  Les applications Smartphones pour iPhone et Android doivent **être lisibles et exécutables** à partir de **toutes les versions de l'OS mobile concerné** tant qu'il reste dans les cibles de l'agence. Cela rentre également dans notre **politique d'accessibilité**.
-  Au vu de l'encadrement du projet tuteuré, l'agence peut s'attendre à une **demande de modification** d'un point quelconque **par le commanditaire** ou par les représentants responsables de ce projet tuteuré au sein de l'IUT
-  Toutes les données présentes sur le site et notre application Smartphone doivent respecter la **loi française** en vigueur sur la **propriété intellectuelle** définie par la CNIL.
-  L'agence utilisant les logiciels mis à disposition par l'IUT sous des **licences éducatives**, est contrainte de ne pas dépasser le cadre défini dans le contrat de licence établi par les éditeurs des dits logiciels.



2

COMMUNICATION VISUELLE

13

2.1 IDENTITÉ GRAPHIQUE

Unique, il est **l'élément le plus important** de tout projet puisque le **logotype** figure sur chaque support communicatif, chaque réalisation, il est omniprésent dans tous les contenus du projet : c'est notre **identité**. Ainsi notre logotype reprendra chacune des valeurs que nous revendiquons pour notre identité graphique.

2.1.1 Nom de l'agence

C'est là où le projet commence. Pour le choix du nom de notre agence, et par conséquent du projet, nous avons développé plusieurs idées :

Desti-N@tions
ClickAway
've been there

Notre choix s'est arrêté sur **ClickAway** car nous avons réalisé la présence d'un jeu de mot opposant « Away » (lointain) à « A way » (un chemin) donc littéralement Cliquer au loin (lien au voyage)/ Cliquer un chemin (lien cartographie).

Bien que subtil, ce jeu de mot nous offre plusieurs pistes de développement pour la communication autour du projet. Inconsciemment il représente un potentiel valorisant pour la partie **marketing** du projet grâce à cette accroche.

2.1.2 Notions de couleurs

Le carnet de voyage est un outil porteur de rêves. Il est le **symbole du voyage** et le met en avant. A chacun de nos déplacements, ciel ou mer, le bleu est omniprésent. C'est pourquoi nous avons décidé de nous accaparer des **tons bleus** pour notre projet, ce qui apportera une notion de légèreté pour nos supports de communication et fera le rapprochement avec le thème du voyage.

Dans un second temps nous avons choisi le **gris** qui est une couleur neutre et pourra nous apporter une certaine **stabilité**.

Enfin nous voulons jouer avec **les contrastes noir et blanc** pour donner du **volume** à notre identité. Ces deux couleurs représentent respectivement la **sobriété** et la **pureté**. Ainsi séparément le noir renforcera la simplicité du gris, et le blanc renforcera la douceur et la légèreté du bleu.

Ainsi tout en gardant des **bleus dynamiques** et accrocheurs nous comptons ne pas agresser l'œil de l'utilisateur grâce aux valeurs de gris et noir qui serviront de **structure**.

2.1.3 Pictogrammes

Afin de renforcer l'identité graphique de notre nom d'agence, nous avons exploré plusieurs pistes de pictogramme pour le compléter.



Le curseur :

Facilement reconnaissable, il s'agit de l'**icône** qui représente une souris d'ordinateur. Pour ce premier pictogramme nous avons mis l'accent sur l'interaction du **clic**, connotant les supports multimédias tel le **site internet** et l'**application Smartphone** qui ne peuvent fonctionner que par l'action de cliquer dans les divers menus, liens, boutons de l'interface.

Les initiales :

Une variante avec **les premières lettres** des mots composant le **nom de l'agence** : CA. Celui-ci est un rappel direct au nom du logotype et peu permettre dans un premier temps de mieux retenir notre logotype. Nous pourrons l'utiliser dans les premières étapes de notre communication

La vague :

Contraste avec les deux premiers pictogrammes, elle représente la **légèreté**, une forme ondulée pour mettre une nouvelle fois l'accent sur la légèreté, complice de la couleur bleu. Le message que nous mettons en avant pour le consommateur est ce côté facile représentant **l'absence totale de contraintes**. Ce projet est conçu pour se laisser aller dans les créations. Faisant à la fois référence à l'élément air (souffle), l'élément eau (vague) et à l'élément terre (dunes), elle représente **le voyage** en général, peu importe le type de cheminement : aérien, maritime ou terrestre. C'est donc un **symbole** très efficace pour notre projet.

Pour l'ensemble des pictogrammes nous avons choisi de les rendre effectifs en blanc dans un double cercle, le premier gris entouré du contour du second en bleu. Nous reprenons ainsi toute la gamme de couleur de notre identité graphique.

2.1.4 Typographie

Nous avons choisi la typographie suivante :

ALÉGRE SANS NC REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
VWXYZ1234567890,./?!:;

Plusieurs points justifient notre choix :

D'une part elle met en avant une certaine **rigidité** de part cette absence d'empâtements qui caractérise les typographies de type Egyptiennes. Un contraste est donc automatiquement fait avec les couleurs retenues et les pictogrammes développés qui sont plutôt souples. Ainsi ces deux notions de **souplesse** et de **rigidité** se renforcent. La typographie renforce le pictogramme et le pictogramme renforce la typographie.

De **cet élément rigide**, on peut connoter la **partie technique** de notre projet car derrière le partage du voyage. Nous avons une partie technique immense, comportant le développement du **site** et de **l'application** et nous nous devons de la mettre un minimum en avant.

Ensuite nous pouvons noter des grandes lignes qui composent le corps des lettres et une graisse moyenne, allant de pair avec la simplicité et la neutralité du gris.

2.1.5 Logotype officiel

C'est la synthèse de tous les éléments que nous venons de voir.



La première chose que nous remarquons c'est **la vague** qui de par ses ondulations provoque l'illusion d'un mouvement, d'un dynamisme (du fait qu'elle s'achève sur une progression ascendante) et qui de plus est la matérialisation symbolique du voyage.

L'alternance des couleurs bleu et gris sert à donner du **volume et du relief** à cette vague. L'utilisation de **dégradés** permet de **fluidifier l'ondulation** et de renforcer l'idée du **mouvement**.

Autre signification qui pourra prendre toute son importance dans la partie marketing du projet : cette vague revêt la forme d'un morceau d'**ADN**, pouvant connoter que notre application est **l'essence vitale du voyage**.

Au niveau **typographique** nous avons logiquement choisi de représenter en gris foncé le mot « click » qui est la partie active, sérieuse du projet. Quant au mot « Away » nous l'avons représenté en bleu car il supporte la partie **évasive du projet** : le voyage, la légèreté.

2.2 CHARTE GRAPHIQUE

C'est l'emblème officiel de l'agence, celui qui se répercute sur tous les supports communicatifs de l'agence. La charte reprend le logotype et toutes ses déclinaisons possibles.

LOGOTYPE FINAL VERSION ORIGINALE



DÉCLINAISON EN VALEURS DE GRIS



DÉCLINAISON APLATS BICOLORES



PICTOGRAMMES ORIGINAUX ET VALEURS DE GRIS



VALEURS CHROMATIQUES

QUADRICHROMIE / IMPRESSION



Cyan 64%
Jaune 0%
Noir 0%



Cyan 92%
Jaune 50%
Noir 0%

VALEURS DE GRIS



Cyan 0%
Jaune 0%
Noir 53%



Cyan 0%
Jaune 0%
Noir 92%



Cyan 0%
Jaune 0%
Noir 99%

APLATS



Pantone 659 C



Pantone Black 7 C

RVB / HTML - ECRAN ET DÉGRADÉS

R 50 V 60 B 92 || #323c5c



R 101 V 146 B 204 || #6592cc

R 30 V 28 B 26 || #1e1c1a



R 56 V 55 B 58 || #38373a

R 150 V 151 B 153 || #969799



RÈGLES D'USAGE

LORSQUE LE CONTRASTE AVEC LE FOND L'IMPOSERA NOUS POURRONS MODIFIER NOTRE LOGOTYPE SUIVANT PLUSIEURS MODÈLES



2.3 SITE INTERNET

Notre site web est un atout phare dans notre communication. Il constitue une plate-forme de rencontre entre utilisateurs. Il recueillera toutes les données de ces derniers. Nous prévoyons d'y incruster notre charte graphique le plus fidèlement possible.

2.3.1 Ergonomie générale

Afin de faciliter la navigation des utilisateurs nous avons mis en place plusieurs éléments :

Nous avons choisi de faire figurer notre **logotype** en **haut à gauche** de chaque page puisque c'est le premier endroit qui est lu en suivant le sens de lecture classique. Nous prévoyons qu'il **redirige les utilisateurs sur la page d'accueil** du site lorsque l'on clique dessus.

Nous mettons à disposition des utilisateurs une **barre de navigation** en haut du site internet où ils pourront accéder aux différentes parties du site : l'accueil, les informations sur l'application smartphone, une page à propos de notre projet et de notre agence, un lien vers la faq du site, un lien vers le forum ainsi qu'une page de contact.

Lors de la navigation, à tout instant, **un fil d'Ariane** permet de connaître la position précise de l'internaute sur notre site web.

Le **pied de page** permet d'accéder aux **services complémentaires** (Sitemap, navigation...)

La typographie utilisée pour chaque titre principal dans nos pages est **Ubuntu Condensed sans-serif**. Ces titres sont écrit très gros en noir sur un fond clair afin d'en faciliter la lecture. Nous utilisons la même typographie pour les **titres bleus**. Enfin nous utilisons une typographie de base pour les textes de type **Arial Regular**.

Il est possible de **changer la langue** du site en français et en anglais grâce aux drapeaux situés en haut à droite de chaque page (Forum non inclu).

En bas à droite de chaque page les utilisateurs de notre site pourront trouver **un bouton** pour **remonter tout en haut du site**.

Notre site Internet sera conçu pour respecter au mieux **les normes et les standards du web** (XMTHL ET W3C).

Nous conseillons aux utilisateurs dans une zone spéciale d'aide d'activer Le JavaScript sur leurs machines afin de pouvoir profiter au mieux des différents **effets visuels** et transitions lors de l'utilisation de nos services.

Notre objectif étant de proposer une application qui soit **utilisable sur n'importe quel support** tout en restant moderne. Nous avons donc développé judicieusement notre plateforme pour qu'elle puisse s'afficher de la même manière sur les navigateurs différents : Google Chrome, Mozilla FireFox, Safari, Internet Explorer (8+) et Opera.

2.3.2 Interface Utilisateur

L'interface utilisateur contiendra les modules suivants :

Dans un premier temps en **haut de la page** figurera le **nom de l'utilisateur** puis une **carte** détaillée référençant et géolocalisant l'intégralité des **voyages** qu'il aura **répertoriés**.

Nous prévoyons ensuite d'intégrer un module **d'édition et d'information** réservé à l'utilisateur concerné et aux personnes qui seront nommées créateurs/possesseurs de ce carnet de voyage collaboratif.

Il suivra un module d'informations qui contiendra les données (textes et images) de chaque destination répertoriée.

Enfin nous positionnerons un module d'interactions entre utilisateurs où il sera possible d'écrire des **commentaires**, des conseils, des avis etc..

2.3.3 Interface Web

Nous avons choisi de réaliser le **haut** (*appelé aussi header*) et le **bas** du site (*appelé aussi footer*) en noir de façon à **encadrer** le contenu et monopoliser l'attention sur le milieu de la page.

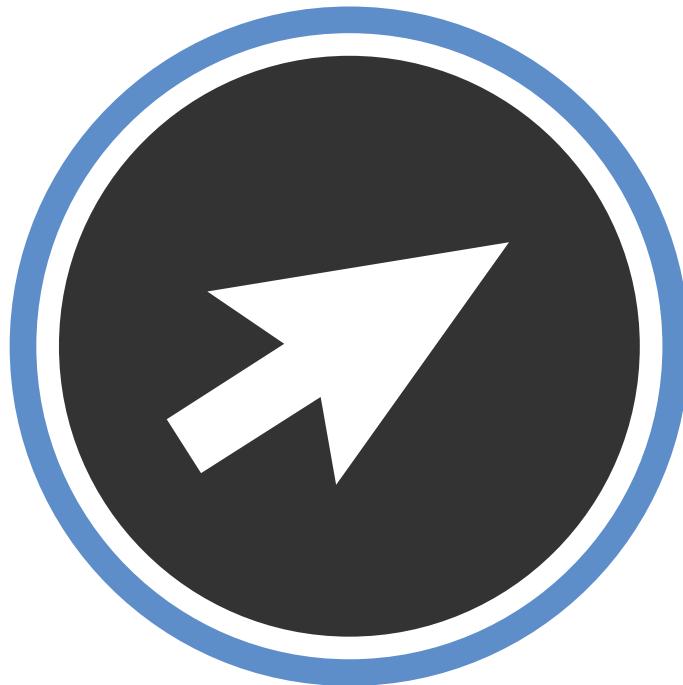
Nous voulions mettre en place un webdesign simple, moderne mais en même temps nostalgique des périodes de grandes découvertes.

Pour cela nous avons opté pour un **fond gris** avec une texture à grain qui simule le visuel de **papiers anciens**. Le logo en haut à gauche apparaît sur une sorte de lanière cousue rappelant l'attache d'un carnet. Enfin le bouton en bas à droite « go to top » qui a été retouché en type croquis.

The mock-up illustrates the ClickAway application's user interface across several sections:

- Supertramp Section:** A large yellow callout box highlights "Carte Google Maps avec les trajets, et les points de passages sur l'ensemble du globe terrestre pour l'utilisateur : Supertramp". Below it, a "Google Maps" section shows a world map with a path.
- L'Algérie du bout du monde Section:**
 - A yellow callout box highlights "Géolocalisation de la zone dont parle l'article qui suit, l'actualisation se fait via le tracage du voyage sur la map".
 - A yellow callout box highlights "Les relevés s'actualisent automatiquement à chaque fois que l'auteur édite son voyage. Ils font office de compte".
 - A yellow callout box highlights "Affichage de la galerie sur une lightbox".
 - A yellow callout box highlights "Texte de description du voyage".
 - A yellow callout box highlights "L'action de commenter n'est disponible que si le visiteur dispose d'un compte et est inscrit sur notre site".
 - A yellow callout box highlights "En postant votre commentaire vous vous engagez à respecter le carnet de voyage de l'auteur. Si nous estimons que votre commentaire ne respecte pas la charte, nous nous réservons le droit de le supprimer".
- Navigation and Footer:**
 - Navigation links: Navigatio Lore, Navigatio Lore, Navigatio Lore.
 - Footer: Copyright 2011 - Nom de l'agence bla.
 - Footer: Nom d'agence.

Mock-up Interface Utilisateur



3

GESTION DE PROJET

24

3.1 SPÉCIFICATIONS FONCTIONNELLES

Le projet carnet de voyage collaboratif est un **projet proposé par un client extérieur à l'Institut Universitaire de Technologie de Saint-Raphaël**. La fiche de projet initiale définissait donc les **fonctionnalités et contraintes propres au client**, Thomas Gazagnaire, programmeur et grand voyageur.

Dans le cadre d'un projet tuteuré universitaire, notre agence a décidé **d'apporter des modifications à la fiche projet initiale** afin de **conserver les fonctionnalités client** et de répondre à son besoin tout en **élargissant la portée du projet** aux étudiants de l'université dans un premier temps (lancement du projet, forum de développement) mais aussi à toute personne extérieure pouvant être intéressée par l'application développée.

Les fonctionnalités du projet résultent donc des fonctionnalités exprimées par le client et adaptées par notre agence.

3.1.1 Fonctionnalités exprimées par le client

La fiche projet initiale définit une application Web (site Internet) ou une application pour smartphones permettant au client de tenir à jour un carnet de voyage collaboratif.

Ce carnet de voyage doit offrir les possibilités exprimées ci-après :

Les personnes qui ont voyagé avec notre client peuvent **rejoindre le carnet de voyage** collaboratif. Le client peut choisir un statut public ou privé pour le carnet ce qui correspond donc à la **confidentialité du contenu**. Les membres du carnet de voyage peuvent ajouter des **relevés**, soit des **positions** ainsi que des **dates** et des **distances**.

Ils peuvent également ajouter **des photos**, celles-ci doivent être automatiquement **géolocalisées** et datées si elles contiennent ces informations dans leurs **propriétées fichier** ; dans le **cas contraire**, elles doivent pouvoir être géolocalisées et datées **manuellement**.

Il faut ensuite afficher ces relevés sous forme de liste contenant des **statistiques sur le voyage** : vitesse moyenne, vitesse entre chaque relevé, distance parcourue entre deux relevés, distance parcourue depuis le matin, distance parcourue depuis le début du voyage, une position compréhensible par l'homme, pour chaque relevé, les membres peuvent ajouter un commentaire.

Il est important de noter que le client laisse à notre agence la **possibilité de répondre partiellement à ses demandes** fonctionnelles **dans la mesure de nos capacités techniques** dans le domaine du développement Web.

3.1.2 Fonctionnalités adaptées par l'agence

Tout d'abord nous avons tenu à rendre **l'application Click@way accessible à tout internaute** désirant l'utiliser. Ainsi chaque visiteur peut s'inscrire et devenir un utilisateur qui choisit avec qui partager ou non ses carnets de voyages.

Ensuite, nous nous sommes attardés sur le **support du produit**. Le client nous laissant la possibilité de créer un site Internet ou une application smartphone, nous avons choisi de développer un **site Internet**. Et si possible, en fonction des délais à respecter et aussi des problèmes techniques que cela implique, développer une **application iPhone et/ou Android**.

Puis nous nous sommes penchés sur **l'étendue, la portée du support web**. Afin de nous offrir la possibilité de toucher un grand nombre de personnes, nous nous sommes mis d'accord sur le fait que le site Web devait être développé **en français et en anglais**. Suite à l'élargissement du projet, nous avons également étudié la **partie membre du site**. Ainsi nous avons pensé à la création d'une page de profil pour chaque membre regroupant ses informations personnelles et la liste de ses carnets de voyages. Cela a engendré la mise en place de la **gestion de confidentialité** des **utilisateurs** enregistrés et des **carnets de voyages**.

D'une part la confidentialité des membres :

- *Public* signifie que son profil est visible de tout internaute,
- *Privé* signifie que son profil est uniquement visible par les autres membres.

Et d'autre part la **confidentialité** des carnets de voyages :

- *Public* signifie que tout internaute peut visionner le carnet de voyages,
- *Privé* signifie que seuls les utilisateurs enregistrés peuvent visionner le carnet de voyages,
- *Fermé* signifie que seuls les membres du carnet de voyage peuvent le visionner.

Le créateur d'un carnet peut ajouter des collaborateurs ou les supprimer et supprimer le carnet.

Il a également été décidé de mettre à disposition un **forum de développement** pour pouvoir tenir les utilisateurs informés de l'avancement du projet, des maintenances, des modifications à venir, des bogues, etc... Mais aussi pour que les utilisateurs puissent nous **contacter facilement** et rapidement, pour nous **signaler des bogues**, nous faire des propositions, des remarques, nous poser des questions ou bien encore simplement discuter.

Cela offre donc la possibilité aux utilisateurs de s'entraider, ce qui allège cette part de travail pour l'équipe Click@way. C'est aussi un moyen de développer un **aspect communautaire** par la discussion sur le forum, ce qui attire et fidélise les utilisateurs de notre application. Cela nous permet d'afficher une **transparence** vis-à-vis des utilisateurs afin qu'ils aient un suivi du projet et se sentent concernés. C'est aussi un outil pour avoir un **suivi de l'impact de notre projet sur les utilisateurs**.

3.2 GESTION DES RESSOURCES HUMAINES

Notre groupe de projet tuteuré est composé de **quatre membres** travaillant par **binômes**. Cette répartition offre une bonne **complémentarité** : Cela offre la possibilité d'avoir constamment une personne qui comprend à la fois le côté fonctionnel et technique des tâches à accomplir. Ainsi, chaque membre peut trouver de l'aide auprès de son binôme pour combler ses lacunes, pour avoir un autre avis, des idées, etc..

La **répartition des rôles** s'est donc effectuée de manière générale en séparant **développement et graphisme**. Ensuite chaque binôme est libre de se répartir les tâches en fonction des spécialités, du temps libre, de l'avancement et des préférences de chacun.

3.2.1 Fiches des membres



Jason NOEL
23 ans
La Farlède
Communicant



Joran GASTALDI
21 ans
Saint-Raphaël
Graphiste



Kiran RIEHL
20 ans
Saint-Raphaël
Chef de projet,
Développeur



Mathieu DUTTO
20 ans
Hyères
Développeur

3.2.2 Répartition des rôles

Le cahier des charges des projets tuteurés des deuxième année impose une affectation de fonctions pour chacun des membres du projet tuteuré.

Concernant la **répartition par composante**, nous avons affecté Kiran Riehl et Mathieu Dutto au **développement web et smartphones** et Jason Noel et Joran Gastaldi au **graphisme et à la communication**.

Voici la liste des spécialités de chaque membre :

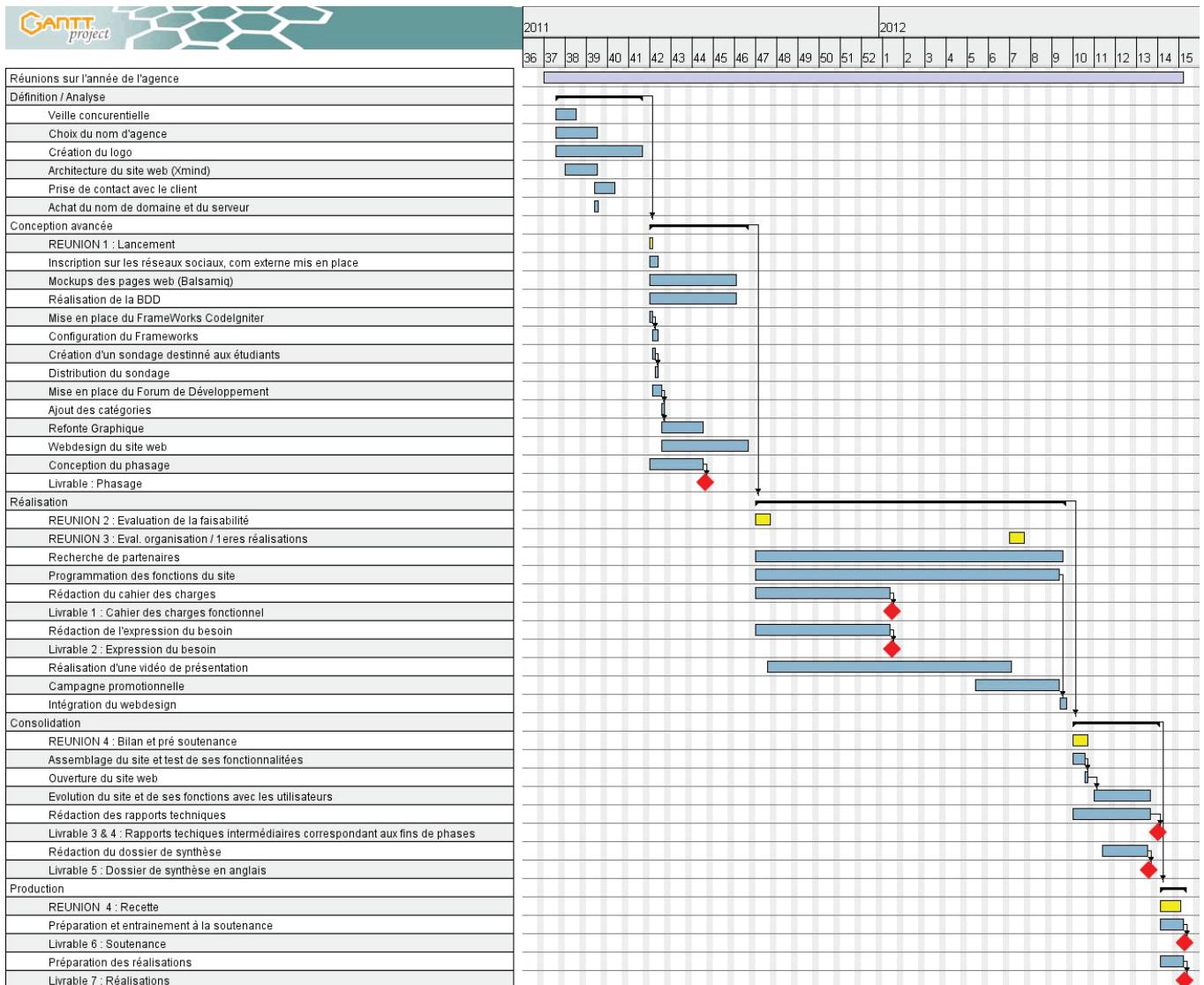
- *Kiran* : HTML5, CSS3, référencement naturel, accessibilité, intégration.
- *Mathieu* : PHP, bases de données, framework PHP CodeIgniter.
- *Jason* : logotypes, chartes graphiques, montages vidéos, partenariats.
- *Joran* : affiches, campagnes promotionnelles, cartes de visites, réseaux sociaux.

Pour ce qui est des **trois fonctions obligatoires**, la fonction de **chef de projet** est attribuée à **Kiran**, la fonction de **responsable de communication** est attribuée à **Jason** et la fonction de **responsable logistique** est attribuée à **Joran**.

3.2.3 Diagramme de Gantt

Voici le **diagramme de Gantt** résultant des fonctionnalités du projet et de la répartition des rôles découpé en cinq grande parties **Définition / Analyse, Conception avancée, Réalisation, Consolidation et Production**. Les réunions sont réparties sur l'ensemble du projet de manière indéfinie car elles seront effectuées au besoin, selon les circonstances.

La répartition des tâches n'est pas visible sur ce Gantt project mais l'est en revanche sur le site dotProject mis en place par Claire Dune. De même pour le nombre d'heures attribuées à chaque tâche.



3.3 COMMUNICATION DE L'AGENCE

La communication joue un rôle essentiel dans tout projet, quel qu'il soit. En effet, une bonne communication permet de rendre le travail effectué et l'argent investi rentable et réellement utile puisqu'un projet qui reste inconnu est un projet inutilisé et donc un échec.

De plus, la communication mène un rôle crucial au sein même d'un projet car cela organise la gestion de travail des membres de l'agence et permet une meilleure efficience. On peut donc distinguer la communication interne de la communication externe qui ont toutes deux des rôles différents.

3.3.1 Communication interne

3.3.1.1 - Réunions

Les réunions nous permettent de prendre des **décisions à la majorité**, de faire **le point** sur les tâches accomplies, les problèmes rencontrés, les tâches à venir, de définir les priorités. La plupart du temps ces réunions sont faciles à mettre en place car les quatre membres de l'équipe Click@way habitent à Saint-Raphaël. Dans le cas où les membres ne pourraient se réunir physiquement, ils peuvent organiser une conversation sur Skype (écrit et audio).

3.3.1.2 - Comptes rendus de réunions

Pendant chaque réunion effectuée, Jason, responsable de communication, est chargé de prendre tout en note pour rédiger un **compte rendu de réunion**. C'est un élément indispensable permettant un **suivi du projet**, pour faire rapidement le point sur ce qu'on peut retenir de la réunion, ou encore voir les tâches effectuées et les tâches restantes par exemple.

3.3.1.3 - Discussions

Les discussions sont centralisées dans le **groupe fermé Click@way sur Facebook**, groupe dans lequel il y a uniquement les membres de l'agence. Cet outil permet de discuter rapidement avec les autres membres et de **partager des informations** qui restent visibles pour l'ensemble de l'agence. Des discussions moins formelles ont parfois lieu sur Skype par conversation écrite et/ou audio.

3.3.1.4 - Partage de fichiers

Les fichiers sont partagés sur un espace commun proposé gratuitement par **l'application Dropbox** (www.dropbox.com)
Lorsqu'un membre dépose un fichier dans le dossier Dropbox sur son ordinateur, il est automatiquement ajouté dans le dossier Dropbox des autres membres. Toute modification de fichier entraîne une synchronisation sur les autres ordinateurs.

3.3.1.5 - Dotproject

Dotproject est un outil de **gestion de projet** mis en ligne par Claire Dune à l'adresse suivante : <http://ptutsr.cippou.fr/dotproject/>.

Cet outil permet à l'agence de s'organiser sur l'année, à l'image d'un Gantt project. Pour **définir les tâches à effectuer**, les date et heures associées mais aussi pour avoir un suivi de l'avancée de ces tâches puisque chaque membre de l'agence peut y ajouter des logs associés à des tâches auxquelles il participe et ainsi informer ses collaborateurs du nombre d'heures qu'il a travaillé, des tâches abordées, du travail effectué et des problèmes rencontrés.

C'est donc à la fois un outil important pour les membres de l'agence mais aussi pour le suivi de notre projet par les responsables des projets tuteurés de l'IUT.

3.3.1.6 - Les informations directes

Il s'agit de petits dialogues entre les membres de l'agence qui ne durent en général pas plus de 10 minutes et qui représentent la forme de communication la plus employée au sein de Click@way.

Ces **petits dialogues** sont à **titre informatif** afin de clarifier ou donner une instruction sur tous les sujets traités par l'agence. Mais il s'agit également de petites discussions sur des sujets non professionnels ou de simples demandes de services afin d'entretenir une ambiance chaleureuse et amicale dans l'équipe.

Ce **team-building** (construction de cohésion en entreprise) peut arriver à n'importe quel moment durant notre projet. Nous avons fait à titre d'exemple, quelques repas à l'extérieur tous ensemble durant lesquels nous avons pu apprendre à nous connaître davantage ce qui a facilité la communication entre nous.

3.3.1.7 - Les entretiens individuels

Il arrive parfois qu'il y ait besoin de s'entretenir avec un membre de l'agence de façon individuelle pour évoquer des sujets qui sont en général personnels tel qu'une demande de service ou la mise au point de certains documents et avancés du projet. Ces entretiens se déroulent donc de façon isolée avec les personnes concernées.

3.3.2 Communication externe

3.3.2.1 - Réseaux sociaux

Pour un site Internet, il est évidemment important de se faire connaître sur la Toile. Nous avons donc décidé de nous inscrire sur les réseaux sociaux les plus connus et les plus utilisés par le public visé tels que Facebook et Twitter. Nous y postons régulièrement des messages pour tenir informer les clients et clients potentiels de l'avancée du projet et des nouveautés du site, ou encore d'autres messages pour les évènements extérieurs à l'agence tels que Noël, le nouvel an, etc..

3.3.2.2 – Vidéos

La création et diffusion d'une vidéo promotionnelle est aussi prévue afin de toucher à la fois les étudiants de l'IUT et les internautes. Elle sera diffusée lors des présentations d'autres projets tuteurés tels que Serecom Hills (série étudiante de l'IUT), Zap Tele (Web TV de l'IUT), UrbanProd (web série) qui sont également des partenaires de notre agence. Mais nous nous chargerons aussi de l'héberger sur Vimeo (par exemple) pour ensuite la diffuser sur les réseaux sociaux.

3.3.2.3 - Affiches

Le public le plus facile à atteindre et que nous visons en priorité étant les étudiants de l'IUT SRC de Saint-Raphaël, nos graphistes doivent créer et publier diverses affiches dans l'établissement afin de se faire connaître avant même que le site soit totalement fonctionnel et faire fonctionner le bouche-à-oreille. Cela créera aussi l'attente et attirera l'attention sur notre projet. L'important étant de toucher le public et de ne pas se faire oublier.

3.3.2.4 – Partenaires

Un autre moyen à la fois facile à mettre en oeuvre et n'impliquant aucun coût financier pour atteindre les étudiants est d'établir des partenariats réfléchis, avec des agences populaires qui attirent un maximum de personnes et d'attention mais aussi qui peuvent diffuser nos publicités vidéos. Grâce à ces partenaires, notre agence bénéficie d'une publicité sur leur site Internet et leurs autres supports de communication.

3.3.2.5 - Tuteur et client

Les contacts avec notre client M. Gazaniaire et notre tuteur M. Ledruillenec s'établissent par emails avec l'adresse info@click-away.fr pour que chaque membre de l'agence puisse avoir accès aux messages reçus et envoyés.

3.3.2.6 - Site Internet et Forum de développement

Enfin, notre site Internet et notre forum de développement serviront à offrir des services. Mais aussi, bien évidemment à communiquer en affichant un graphisme et des propos qui reflètent les valeurs de l'agence. Ils permettront de conserver un lien avec le public sans déprendre d'une source extérieure à l'agence.

3.3.2.7 - Campagne de publicité sur le web

Le milieu dans lequel nous intervenons est tout simplement le web sous toutes ses coutures. Afin d'être présent sur internet, nous allons mettre en place une campagne promotionnelle de notre application sur les communautés virtuelles.

Cela consiste à poster en tant qu'utilisateur anonyme du web sur diverses communautés en rapport avec notre objectif (les voyages plus précisément), et publier des propos mettant en avant les fonctionnalités de notre service.

Le but de ce procédé est de créer un besoin sur les communautés de voyageurs auprès des individus, et donner envie d'utiliser notre application. Nous comptons pour cela mettre en place notre campagne avant la sortie de notre application afin de créer un suspens et du désir chez nos futurs utilisateurs.

Afin d'être également visible naturellement sur le net, il est très important pour nous d'optimiser notre référencement.

Nos **partenaires** nous permettront de publier **notre communication et nos évènements**, mais aussi d'obtenir un backlink vers notre site afin de générer davantage de trafic. Pour augmenter encore le trafic, nous nous inscrirons sur un grand nombre d'annuaires de site web et répondront aux exigences de Google Panda pour être bien référencé.

3.3.2.8 - Autres cas de communication

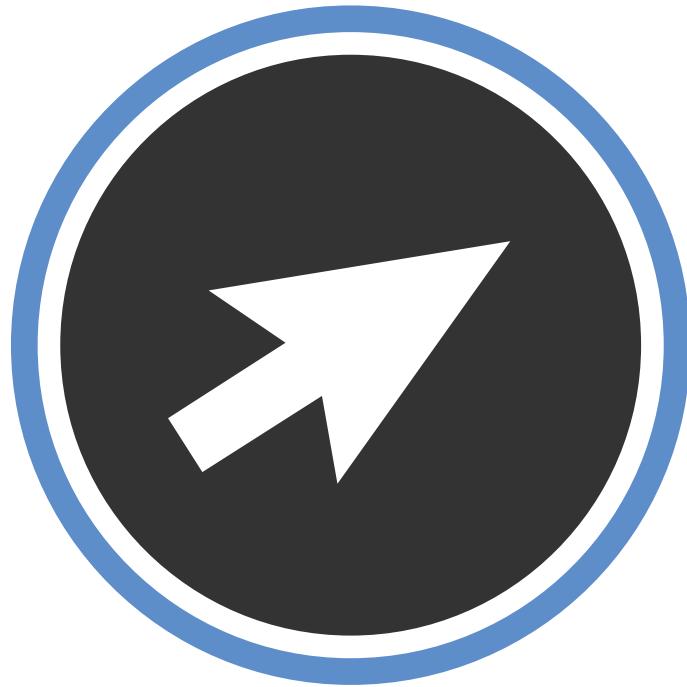
Les utilisateurs de notre plate-forme peuvent nous contacter directement par e-mail ou par téléphone afin d'obtenir des renseignements ou pour nous communiquer une information.

D'autres encore, restent sur des méthodes plus traditionnelles et désirent nous envoyer des courriers par la poste. Le dernier cas de communication avec les utilisateurs, repose sur la visiophonie. C'est pourquoi nous avons mis à disposition des utilisateurs, tous les moyens possible pour aboutir à ce type de communication privilégié si le besoin s'en fait sentir.

3.3.2.9 – Évènementiel

Nous avons pour ambition **d'organiser un ou des futurs évènements** pour toujours promouvoir notre agence mais cette fois surtout pour **mettre en avant notre application**, dans une **ambiance conviviale**. Cette organisation se fera ultérieurement, il pourra s'agir d'un barbecue, d'une vente de crêpes, ou autres petits évènements du même genre faciles à mettre en place et qui permettent de rassembler facilement du monde dans une bonne ambiance.

Il y a donc de nombreuses possibilités de communication qui s'offrent à nous. Celles-ci présentent toutes l'avantage de ne représenter aucun ou peu de coûts pour notre agence tout en semblant efficaces et appropriées à notre agence.



4

ETUDE MARKETING

35

4.1 ETUDE DU CONTEXTE

Bien connaître son secteur d'activité permet de savoir vendre son projet. Cela permet également de déterminer ses futurs clients et fournisseurs potentiels. Mais il faut également tenir compte des autres informations comme les chiffres du secteur, le nombre de sociétés concurrentes ainsi que le chiffre d'affaire global et moyen, généré dans ce secteur.

Il est également important de connaître les prix pratiqués ainsi que les produits proposés et les habitudes des consommateurs. Connaître les différents moyens pour rester informer en permanence et surtout savoir les utiliser au quotidien.

Notre secteur d'activité reste très étendu. A l'heure actuelle, un nombre grossissant de particuliers et d'entreprises demandent des applications web et Smartphones afin d'obtenir de nouveaux moyens de gestion de données et de communication, en un minimum de temps. Nous nous retrouvons donc plongés dans un milieu en pleine croissance sur lequel la concurrence est rude et nombreuse.

Ce marché est aujourd'hui envahi par les entreprises autant que les petits développeurs en herbe, et le commerce d'application Smartphone fait un véritable « Buzz ». Dans le cadre de notre projet, nous nous devons de mettre en place une application qui ne sera certes pas unique à 100% ; mais dont les fonctionnalités et sa souplesse devront être innovantes et supérieures à ce qui existe d'ores et déjà.

4.2 ANALYSE DE LA CONCURRENCE

Nous avons effectué une recherche sur le web afin de trouver des entreprises proposant le même type de services que notre application afin d'en étudier les mécanismes. Notre objectif fut de cibler et analyser avec attention les services existant afin de les reprendre tout en apportant davantage de fonctionnalité ainsi qu'une meilleure qualité pour être plus attractif que nos concurrents.

La concurrence réside principalement sur deux plateformes, web et mobile. Aussi nous nous sommes intéressés de près à la première plateforme : Le web.

4.2.1 Le Web

Quelques sites proposent les **mêmes services** que les nôtres, soit la possibilité de publier ses voyages ainsi que des textes et des photos à partir d'un compte personnel. Le système de géolocalisation automatique existe également sur quelques plateformes, la plus connue étant Google et ses API à l'origine de Google Maps.

Nous avons sélectionné les deux plus gros sites proposant des services similaires aux nôtres :

[Google API](#)

Les services de Google ne sont pas vraiment des concurrents mais plutôt des ressources que nous pouvons exploiter pour le développement de notre application. Les APIs proposées sont en réalité des « morceaux » de code qu'il nous est possible d'intégrer dans les fonctionnalités de notre propre plateforme.

Ces APIs sont en revanche, utilisées par Google dans ses propres services avec XXX qui propose de garder en mémoire des trajets rentrés par les utilisateurs sur leur Map.

[www.travelpod.com](#)

Ce site propose presque la même chose que nous, nos objectifs sont presque identiques : Répertorier les voyages proposés par ses utilisateurs et les afficher sur une carte avec de grandes lignes rouges pour symboliser la distance parcourue entre deux points.

Ce site web ne propose pas d'éléments en plus que notre projet, mais au contraire moins de services que nous nous en sommes fixés. En l'occurrence la géolocalisation automatique. Le concept local est de renseigner les emplacements clés manuellement.

Ce que nous pouvons en tirer repose sur l'ergonomie de l'application qui semble être assez âgée, c'est que sa navigation n'est absolument pas intuitive et se fait engloutir par un surplus d'informations.

Nous avons donc retravaillé en profondeur notre propre ergonomie (voir les maquettes en Annexe) et pris la décision d'orienter notre application Web 2.0 afin de rentrer dans les tendances actuelles du web.

4.2.2 Les applications Mobile

Foursquare

C'est une application mobile de géolocalisation : Elle nous aide à trouver de nouveaux moyens pour explorer et visiter une ville, ou bien l'endroit où nous nous trouvons. Plus simplement, l'application nous géolocalise et trouve les lieux aux cotés desquels nous nous trouvons. En « Checkant » dans tel ou tel lieu, nous pouvons partager notre localisation (et notre éventuel avis sur le lieu) avec nos amis.

Grâce à nos « Check In », nous gagnons des points et débloquons des badges virtuels. En nous géolocalisant au même endroit plusieurs fois, nous pouvons devenir « Major » du lieu et ainsi prouver votre présence.

Il nous est également possible de créer des lieux, de leur attribuer des photos et de faire une liste des lieux que nous souhaiterions visiter. Globalement, Foursquare est une application ludique mais qui a aussi un intérêt pour ses utilisateurs.

Google Maps

Mêmes fonctionnalités que Google API Maps et qui nous servira pour l'exploitation de notre application.

4.3 MODÈLE ÉCONOMIQUE

4.3.1 Identification des ressources du projet

Resources INTERNES	Resources EXTERNES
4 ordinateurs	La suite Adobe Master Collection CS5
Appareil photo Canon Reflex	Autodesk 3DS Max 2012
Connectiques (câbles, souris, clé USB)	Nom de domaine
Imprimante / Cartouches d'encre	Serveur d'hébergement
Bloc de papier / Crayons / Stylos	Tablette Graphique
Voiture	Rafraîchissements
Infographiste / Webdesigner	Logiciel Balsamiq Mockups
Commercial	Imprimeur
Un développeur web	Framework
Chef de projet / Développeur web	Dropbox
	Connexion Internet

Nos emplois sont déclarés comme des ressources internes car nous travaillons de notre propre chef avec une formation tirée essentiellement d'internet (en plus de notre cursus universitaire SRC) ainsi que de nos propres expériences professionnelles et personnelles.

4.3.2 Coût des ressources

Le projet est basé sur une durée d'un mois avec 4 individus pour parvenir à le mener à terme. Nous avons donc deux types de ressources, humaines et matérielles / logicielles.

4.3.2.1 Ressources humaines :

Chef de projet / Développeur :	3200 €
Développeur Web :	2000 €
Commercial :	1800 €
Graphiste / Webdesigner :	1650 €

4.3.2.2 Ressources matérielles / logistiques (coût TTC)

4 ordinateurs	4750 €
Appareil photo Canon Reflex	450 €
Connectiques (câbles, souris, clé USB)	100 €
Imprimante / Cartouches	90 €
Bloc de papier / crayons / stylos	20 €
La suite Adobe Master Collection CS5	2600 €
Autodesk 3DS Max 2012	4500 €
Nom de domaine	10 €
Serveur d'hébergement	18 €
Tablette graphique	200 €
Rafraîchissements	20 €
Logiciel Balsamiq Mockups	79 €
Imprimeur	60 €
Framework	0 €
Dropbox	0 €
Connexion internet	45 €

4.3.3.3 Coûts totaux :

Ressources humaines :	8650 €
Ressources matérielles / logiciels :	12 942 €

Total des coûts du projet :	21 592 €
-----------------------------	-----------------

4.3.3 Prix de vente du produit

Le projet est découpé en 2 parties bien distinctes, la conception puis la livraison. La consommation sur ces deux parties a déjà été évaluée précédemment avec le coût des membres du projet sur la durée d'un mois (8650 euros).

Les prestations extérieures exigent un taux de marge de 40% ce qui nous donne un prix de vente du produit total plus élevé.

$$21\,592 \text{ €} -> 40\% = 8636 \text{ €}$$

Nous avons donc un **prix de vente de 30 228 €**

Afin de tenir au clair notre prix et de faire les démarches nécessaires pour le suivi du client nous avons adoptés la technique de paiement suivante :

30 % à la signature d'acceptation des services

20 % à la signature de validation des spécifications, techniques et fonctionnelles

30 % à la signature du bon de livraison intermédiaire

20 % à la signature du prix de vente de réception finale de l'application

En revanche, il est à noter que notre produit final ne sera pas vendu puisque réalisé dans le cadre de notre formation universitaire, l'application appartiendra à notre IUT et non à notre agence, et que celui-ci n'a nullement l'intention de le commercialiser. Le prix de vente du produit peut être identifié à la simulation de sa mise en vente.



5

ANNEXES

42

5.1 FICHES D'HEURES

My Company

06/01/2012

Task Log Report

Click@way

All task log entries

Task Logs

Created by	Summary	Description	Date	Hours	Cost Code
------------	---------	-------------	------	-------	-----------

Mathieu DUTTO	Réunions sur l'année de l'agence	Réunion du 12/09/2011 (concrétiser idée du projet, choix tuteur, réflexion nom d'agence et logo)	12/09/2011	1.00	
Kiran RIEHL	Réunions sur l'année de l'agence	Réunion du 12/09/2011 (concrétiser idée du projet, choix tuteur, réflexion nom d'agence et logo)	12/09/2011	1.00	
Jason NOEL	Réunions sur l'année de l'agence	Réunion du 12/09/2011 (concrétiser idée du projet, choix tuteur, réflexion nom d'agence et logo)	12/09/2011	1.00	
Joran GASTALDI	Réunions sur l'année de l'agence	Réunion du 12/09/2011 (concrétiser idée du projet, choix tuteur, réflexion nom d'agence et logo)	12/09/2011	1.00	
Mathieu DUTTO	Choix du nom d'agence	Recherche des sites proposant le même type de services que notre agence, brainstorming.	20/09/2011	1.00	
Mathieu DUTTO	Veille concurrentielle	Recherches Internet de projets similaires au notre, analyse et diffusion des liens trouvés sur notre groupe Facebook.	20/09/2011	2.00	
Jason NOEL	Choix du nom d'agence	Recherches existant + brainstorming + réalisation d'une liste-sondage en diffusion interne sur facebook pour choisir	22/09/2011	3.00	
Joran GASTALDI	Choix du nom d'agence	Brainstorming et idées pour le nom de l'agence avec de multiple variante du nom	22/09/2011	2.00	
Joran GASTALDI	Veille concurrentielle	Recherches Internet de projets similaires. Diffusion interne des liens trouvés, recherche documentaire sur photos de voyages	23/09/2011	2.00	
Kiran RIEHL	Réunions sur l'année de l'agence	Réunion du 29/09/2011 (définir le planning, brainstorming logo, découpage et répartition des tâches pour le mois, nom de domaine)	29/09/2011	2.00	
Mathieu DUTTO	Réunions sur l'année de l'agence	Réunion du 29/09/2011 (définir le planning, brainstorming logo, découpage et répartition des tâches pour le mois, nom de domaine)	29/09/2011	2.00	
Jason NOEL	Réunions sur l'année de l'agence	Réunion du 29/09/2011 (définir le planning, brainstorming logo, découpage et répartition des tâches pour le mois, nom de domaine)	29/09/2011	2.00	
Joran GASTALDI	Réunions sur l'année de l'agence	Réunion du 29/09/2011 (définir le planning, brainstorming logo, découpage et répartition des tâches pour le mois, nom de domaine)	29/09/2011	2.00	
Mathieu DUTTO	Architecture du site web (Xmind)	Création du Xmind (fonctions du sites, pages web) avec Kiran Riehl.	29/09/2011	3.00	
Kiran RIEHL	Architecture du site web (Xmind)	Réalisation du Xmind	29/09/2011	3.00	
Mathieu DUTTO	Création du Logo	Proposition de logos. Logos (variante) créés à partir des créations de Jason Noel.	30/09/2011	1.00	
Jason NOEL	Création du Logo	Branstorming de création du logotype	04/10/2011	1.00	

Joran GASTALDI	Création du Logo	Création de deux logo , non retenu	05/10/2011	1.00	
Jason NOEL	Création du Logo	Dessin - Quatre feuilles de rough de logotypes	06/10/2011	2.00	
Joran GASTALDI	Création du Logo	Design de 2 autres logo non retenus également	07/10/2011	2.00	
Jason NOEL	Création du Logo	Réalisation d'une première planche de logotypes sur Illustrator	09/10/2011	2.00	
Jason NOEL	Création du Logo	Création d'une deuxième planche de logotypes sur Illustrator	11/10/2011	2.00	
Mathieu DUTTO	Réunions sur l'année de l'agence	Réunion du 12/10/2011 (choix logo, finalisation sondage, création dossier de partage client, webdesign, mise au point DOT project)	12/10/2011	1.00	
Kiran RIEHL	Réunions sur l'année de l'agence	Réunion du 12/10/2011 (choix logo, finalisation sondage, création dossier de partage client, webdesign, mise au point DOT project)	12/10/2011	1.00	
Jason NOEL	Réunions sur l'année de l'agence	Réunion du 12/10/2011 (choix logo, finalisation sondage, création dossier de partage client, webdesign, mise au point DOT project)	12/10/2011	1.00	
Joran GASTALDI	Réunions sur l'année de l'agence	Réunion du 12/10/2011 (choix logo, finalisation sondage, création dossier de partage client, webdesign, mise au point DOT project)	12/10/2011	1.00	
Mathieu DUTTO	Création du Logo	Création d'une planche de logo suite à une inspiration.	13/10/2011	1.00	
Kiran RIEHL	Mockups des pages web (Balsamiq)	pages connecté	17/10/2011	4.00	
Mathieu DUTTO	Réalisation de la BDD	Schéma relationnel sur papier, première ébauche simplifiée avec principales tables et champs.	17/10/2011	1.00	
Mathieu DUTTO	Configuration du Framework	Configuration de CodeIgniter.	18/10/2011	1.00	
Mathieu DUTTO	Mise en place du forum de développement	Choix du forum : FluxBB. Mise en place du forum. Définition des catégories avec Kiran Riehl.	18/10/2011	3.00	
Kiran RIEHL	Mise en place du forum de développement	Choix du forum : FluxBB. Mise en place du forum. Définition des catégories avec Kiran Riehl.	18/10/2011	3.00	
Kiran RIEHL	Inscription réseaux sociaux, com externe	inscription sur : - Facebook - Twitter - LinkedIn - Viadeo Configuration de chaque comptes	19/10/2011	3.00	
Kiran RIEHL	Création d'un sondage pour les étudiants	rédaction, soumission, impression	19/10/2011	2.00	
Mathieu DUTTO	Mockups des pages web (Balsamiq)	Création de deux mockups de la partie administration (gestion-membres et modifier-membres).	20/10/2011	1.00	
Jason NOEL	Distribution du sondage	Distribution en amphi pour les SRC1 et en 208 pour SRC2	20/10/2011	1.00	
Mathieu DUTTO	Distribution du sondage	Distribution en amphi pour les SRC1 et en 208 pour SRC2.	20/10/2011	1.00	
Kiran RIEHL	Distribution du sondage	Distribution en amphi pour les SRC1 et en 208 pour SRC2.	20/10/2011	1.00	
Joran GASTALDI	Distribution du sondage	Distribution en amphi pour les SRC1 et en 208 pour SRC2.	20/10/2011	1.00	
Kiran RIEHL	Veille concurrentielle	analyse des sites concurrents, de leurs fonctionnalités et étude des concepts à préserver et améliorer	20/10/2011	4.00	
Mathieu DUTTO	Refonte graphique	Analyse du HTML et CSS du forum. Modification de la largeur du forum. Suppression d'une partie du HTML.	24/10/2011	1.00	

Mathieu DUTTO	Réalisation de la BDD	Téléchargement et installation de Workbench pour modéliser la BDD et avoir un code SQL généré automatiquement. Impossible de lancer l'application. Recherche d'un autre moyen. Trouvé : SQLdesigner (dossier dans localhost). Création de la BDD sur SQLdesigner à partir de la première ébauche de la BDD. Approfondissement de la BDD avec une analyse des fonctionnalités du site.	25/10/2011	3.00	
Kiran RIEHL	Achat du nom de domaine et du serveur	Achat chez OVH - 25 GB BDD sql 25 mo 10 adresses emails	29/10/2011	2.00	
Kiran RIEHL	Prise de contact avec le client	Echange de mails avec le client afin d'établir avec plus de précisions les besoins du client.	30/10/2011	3.00	
Kiran RIEHL	Conception du phasage	Refonte du phasage et mise en place de ce dernier Ajout de toutes les tâches sur DotProject	30/10/2011	10.00	
Kiran RIEHL	Création du Logo	Réalisation d'un origami en guise de logo sous AI	30/10/2011	1.00	
Mathieu DUTTO	Réalisation de la BDD	Apport de modifications sur la BDD en fonction des mockups réalisés par Kiran Riehl : Changement de champs dans des tables, création d'une table supplémentaire et suppression de plusieurs tables.	02/11/2011	1.00	
Mathieu DUTTO	Programmation des fonctions du site	Tentative de résoudre les problèmes d'affichage des messages d'erreur en js. Modification de mise en page.	02/11/2011	5.00	
Jason NOEL	Création du Logo	Reprise et développement des logos retenus pour former 3 nouvelles planches de logotypes améliorés sur Illustrator	03/11/2011	3.00	
Jason NOEL	Veille concurrentielle	Recherches Internet de projets similaires. Diffusion interne des liens trouvés	04/11/2011	2.00	
Kiran RIEHL	Mockups des pages web (Balsamiq)	pages connecté 2	05/11/2011	4.00	
Kiran RIEHL	Réunions sur l'année de l'agence	Réunion du 07/11 Choix et mise au point d'une charte graphique pour l'agence	06/11/2011	1.00	
Kiran RIEHL	Prise de contact avec le client	Envoyer des nouveautés au client et demande de retour (Mockups)	07/11/2011	1.00	
Jason NOEL	Création du Logo	Après une période de réflexion collective, création d'une nouvelle planche avec un logo émergent (AI) : qui deviendra le logo V1.	08/11/2011	1.00	
Joran GASTALDI	Campagne promotionnelle	Réalisation d'une affiche publicitaire 'coming soon' pour l'agence	10/11/2011	3.00	
Mathieu DUTTO	Réalisation de la BDD	Tableau des utilisateurs / actions. Modification de deux tables et deux jointures.	14/11/2011	1.00	
Mathieu DUTTO	Mise en place du Framework CodeIgniter	Installation du framework CodeIgniter sur le serveur web.	17/11/2011	1.00	
Jason NOEL	Création du Logo	Le logo v1 venait d'être soumis à notre entourage et il apparaissait clairement que certaines corrections étaient indispensables. D'où la création de 3 nouvelles planches de logo V2 sur Illustrator uniquement avec des déviations du logo V1.	17/11/2011	3.00	

Mathieu DUTTO	Programmation des fonctions du site	Démonstration du principe et fonctionnement du framework CodeIgniter à Kiran Riehl.	21/11/2011	2.00	
Kiran RIEHL	Programmation des fonctions du site	Démonstration du fonctionnement du framework par Mathieu Dutto	21/11/2011	2.00	
Mathieu DUTTO	Programmation des fonctions du site	Création des pages de maintenance et de 404 error.	22/11/2011	3.00	
Jason NOEL	Création du Logo	Mise en ligne interne des 3 planches de logo V2 avec un système de sondage sur la page facebook de l'agence. Le but étant de faire apparaître par majorité le(s) logo(s) qui poursuivra(ont) l'aventure.	22/11/2011	1.00	
Joran GASTALDI	Réalisation d'une vidéo de présentation	Animation du logo via AdobeFlash et premier essai sur After effect, recherches de tutoriels , réunion avec Kiran pour une idée de scénario, du genre de vidéo voulu	23/11/2011	5.00	
Jason NOEL	Création du Logo	Deux logos en tête du dernier sondage donc réorganisation d'une session de vote avec ces deux logos : puis choix du logotype final.	24/11/2011	1.00	
Mathieu DUTTO	Programmation des fonctions du site	Création des pages accueil, à propos, contact, downloads, faq. Mise en place du template de développement (outil visuel pour développer).	25/11/2011	6.00	
Kiran RIEHL	Programmation des fonctions du site	Création des pages accueil, à propos, contact, downloads, faq. Mise en place du template de développement (outil visuel pour développer).	25/11/2011	6.00	
Mathieu DUTTO	Programmation des fonctions du site	Mise en place du fonctionnement de changement de langue français/anglais (beaucoup de débogage). Création du module de connexion (inachevé).	26/11/2011	6.00	
Kiran RIEHL	Programmation des fonctions du site	Mise en place du fonctionnement de changement de langue français/anglais (beaucoup de débogage).	26/11/2011	6.00	
Kiran RIEHL	Programmation des fonctions du site	Développement du CSS	26/11/2011	2.00	
Kiran RIEHL	Programmation des fonctions du site	Création du carnet de voyage Programmation Jquery, création d'image, découpe HTML et CSS Préparation à son intégration.	26/11/2011	0.00	
Kiran RIEHL	Programmation des fonctions du site	Programmation de la page Coming Soon et FAQ + rédactionnel faq	27/11/2011	7.00	
Mathieu DUTTO	Programmation des fonctions du site	Finition du module de connexion visible dans le top du site.	27/11/2011	2.00	
Mathieu DUTTO	Programmation des fonctions du site	Développement de la page de profil des utilisateurs (inachevé).	27/11/2011	4.00	
Mathieu DUTTO	Programmation des fonctions du site	Visionnage de deux vidéos tuto (CI + Upload files et CI+Json+Ajax)	27/11/2011	1.50	
Jason NOEL	Réunions sur l'année de l'agence	Réunion du 28/11/2011	28/11/2011	1.00	
Joran GASTALDI	Réunions sur l'année de l'agence	Réunion du 28/11/2011	28/11/2011	1.00	
Mathieu DUTTO	Programmation des fonctions du site	Finition de la modification de profil : profil_profil (prenom, nom, date de naissance, etc...) et profil_pass (mot de passe). Reste la gestion de l'avatar.	28/11/2011	2.00	
Mathieu DUTTO	Programmation des fonctions du site	Finition de la page profil, gestion de l'upload, modification et suppression de l'avatar.	28/11/2011	3.00	

Kiran RIEHL	Réunions sur l'année de l'agence	Réunion mensuelle Points à aborder : - Développement du site (fonctions / pages) - Logo de l'agence - Vidéo de présentation - Partenariats - Webdesign - Affiches et publicités visuelles - Cahier des charges - Expression du Besoin - Réseau PERT	28/11/2011	1.00	
Mathieu DUTTO	Réunions sur l'année de l'agence	Réunion mensuelle	28/11/2011	1.00	
Kiran RIEHL	Programmation des fonctions du site	Mise en place de la page A propos (codage, intégration, ajout de scripts Jquery et utilisation CSS3) + mini réunion sur l'intégration	29/11/2011	6.00	
Mathieu DUTTO	Programmation des fonctions du site	Tentative de débogage complet, finition de la page Profil mais impossible de résoudre un problème. Demande d'aide sur le site du zero et alsacreations.	29/11/2011	3.00	
Kiran RIEHL	Programmation des fonctions du site	Page FAQ terminée et scripté en accordéon Jquery + Ajout du gestionnaire de langues à la page de Gestion de Profil et Traduction des textes	29/11/2011	3.00	
Mathieu DUTTO	Programmation des fonctions du site	Résolution du problème sur la page de Profil avec la vérification de l'email. Ajout d'un champs Biographie au profil. Correction de la vérification des nouveaux mots de passe. Modification du datepicker : restriction (datemin datemax) et affichage en slideDown.	30/11/2011	2.00	
Kiran RIEHL	Programmation des fonctions du site	Recherche de scripts pour le carnet (plugin Jquery Booklet), découpage graphique, retouche HTML, CSS et préparation à son intégration Recherche de correctifs/scripts pour le changement de date de naissance dans la page profil + script d'upload en ajax des images pour le carnet : http://www.click-away.fr/forum/viewtopic.php?pid=8#p8 Récupération d'un script utilisant Jquery pour afficher des bulles d'aides, préparation à son intégration. Programmation d'un script (JS) de tutoriel d'utilisation d'une page (Le script devra parcourir la page active et expliquer à quoi sert tel ou tel élément, à l'image d'un tutoriel vidéo).	30/11/2011	5.00	
Mathieu DUTTO	Programmation des fonctions du site	Intégration du nouveau calendrier Datepicker trouvé par Kiran Riehl en remplacement du UI-jquery-datepicker. Mise en page du module de connexion lorsqu'on est connecté. Correction d'un bug d'affichage sur la page profil (css). Modification de la mise en page de la partie profil_profil.	30/11/2011	4.00	

Kiran RIEHL	Programmation des fonctions du site	<p>Codage de la page Contact, ajout du formulaire et script PHP / JS ajax.</p> <p>Ajout de contenu texte, mise en page webdesign et CSS.</p> <p>Redéfinition du webdesign général du site, retouche CSS sur le fichier mère afin d'harmoniser les pages.</p> <p>Ajout de texte et recomposition graphique sur chaque page.</p>	30/11/2011	5.00	
Kiran RIEHL	Webdesign du site Web	<p>Création des images pour les pages statiques</p> <p>Définition et mise en page sous FireWorks et PhotoShop</p>	30/11/2011	5.00	
Mathieu DUTTO	Programmation des fonctions du site	<p>Analyse du fonctionnement des messages d'erreurs du formulaire de contact fait par Kiran.</p> <p>Suppression des messages d'erreur actuels de la page de profil.</p> <p>Essais d'appliquer les nouveaux messages d'erreur sur la page de profil.</p> <p>Fonction : suppression de l'ancien avatar (sur le ftp) lors d'un nouvel upload d'avatar : faite.</p> <p>Afficher le nouvel avatar uploadé en mini avatar en haut du site : fait.</p>	01/12/2011	4.00	
Kiran RIEHL	Programmation des fonctions du site	<p>Organisation de la distribution des tâches CDC, explication virtuelle</p> <p>Finition de la page Contact, Mise en page CSS3 Html PHP du Footer, ajout des réseaux sociaux. Aide et concertation sur le JavaScript de validation de formulaire.</p>	01/12/2011	7.00	
Mathieu DUTTO	Réalisation de la BDD	<p>Correction du créé.</p> <p>Ajout de tables et champs.</p> <p>Création du tableau acteur / utilisations pour vérifier.</p> <p>Tableau définition de la BDD.</p>	02/12/2011	3.00	
Kiran RIEHL	Programmation des fonctions du site	<p>Recherches graphiques de webdesign pour la page FAQ et APP.</p> <p>Réalisations, intégration et codage.</p> <p>Retouche du Footer, intégration du bouton +1 Google sur chaque page</p> <p>Reprise du code de toutes les pages non conforme au W3C</p>	02/12/2011	5.00	
Kiran RIEHL	Programmation des fonctions du site	<p>Debugage de la page contact / application</p> <p>Ajout des pages : Confidentialité du site / Les CGU de Click@way / Sitemap et Accessibilité</p> <p>Publication sur les réseaux sociaux de l'avancée du projet. Ajout des nouveaux logos de partenaires au site web.</p>	02/12/2011	4.00	
Kiran RIEHL	Programmation des fonctions du site	<p>Reprise du formulaire de contact de la page Contact</p> <p>Visionnage d'un tutoriel d'intégration d'un formulaire avec le framework CodeIgniter d'environ 1h, suivi du tutoriel, programmation des fonctions en Ajax / Json / Jquery, et intégration html / css dans la page.</p>	03/12/2011	5.00	
Mathieu DUTTO	Programmation des fonctions du site	Modification de la page profil avec fonctionnement en ajax et animations jquery.	03/12/2011	7.00	
Kiran RIEHL	Programmation des fonctions du site	Intégration du carnet de voyage (basé sur le plugin Booklet Jquery), problème rencontré avec le Jquery et son correct affichage.	03/12/2011	5.00	

Kiran RIEHL	Réalisation d'une vidéo de présentation	recherche d'un tutoriel d'animation simple avec After Effect et Cinema 4D dans l'intention d'y intégrer notre logo pour un épisode de Serecom Hills 9. Prise de note et marque page du tutoriel en vue de le réaliser dans la semaine à venir.	03/12/2011	1.00	
Jason NOEL	Recherche de partenaires	Recherches des agences Récupération des mails des agences à contacter	04/12/2011	3.00	
Kiran RIEHL	Création du Logo	Création d'un nouveau logo Recherches graphiques, essais (3 logos essayés) définitif : CLICKAWAY avec une bannière au dessus flottant dans l'air Création de deux symboles pour en accord avec le logo Création de la planche d'explication du logo Intégration web, création du PSD, PNG, JPG, N&B, création des mails brouillons pour les partenaires avec notre Logo.	04/12/2011	8.00	
Kiran RIEHL	Recherche de partenaires	Rédaction des conventions de partenariats Recherches des agences Récupération des mails des agences à contacter Création du bandeau de signature Envoi des e-mails	04/12/2011	4.00	
Kiran RIEHL	Webdesign du site Web	Refonte du webdesign en fonction de mon nouveau logo Ajout d'images, changement de couleurs, essai de tons, reprise de tous les éléments graphiques et intégration de ceux ci	04/12/2011	3.00	
Kiran RIEHL	Campagne promotionnelle	Mise à jour des réseaux sociaux, publication d'informations et de contenu, ajout de la nouvelle charte graphique sur chaque compte Diffusion des pages sur les réseaux	04/12/2011	2.00	
Joran GASTALDI	Rédaction de l'expression du besoin	Rédaction du besoin de l'agence en anglais	07/12/2011	3.00	
Kiran RIEHL	Programmation des fonctions du site	Traduction des pages "Infos/About" et du Footer en anglais.	08/12/2011	1.00	
Mathieu DUTTO	Rédaction du cahier des charges	Partie 3 : Gestion de projet commencée	09/12/2011	4.00	
Kiran RIEHL	Livrable 2 : Expression du besoin	Relecture et correction des points écrit par Joran en FR. Relecture et correction de l'anglais écrit par Joran 1h plus tard	10/12/2011	1.00	
Joran GASTALDI	Réalisation d'une vidéo de présentation	Prise de vidéo sur place, au Cambodge et à Singapour	13/12/2011	10.00	
Joran GASTALDI	Campagne promotionnelle	Prise de photos (2000 après tri) pendant un voyage pour obtenir un contenu pour le site pour éviter les problèmes de droit d'auteur.	13/12/2011	18.00	
Jason NOEL	Réalisation d'une vidéo de présentation	Réalisation du logotype animé sur flash via le rendu pour VAL	17/12/2011	4.00	
Jason NOEL	Réalisation d'une vidéo de présentation	Achat d'un livre de formation "After Effects CS5 Classroom In A Book" Réalisation de tout la partie pré-requis et pré-réglages pour effectuer les leçon	22/12/2011	4.00	
Kiran RIEHL	Rédaction du cahier des charges	Gestion du CDC, rendu de la trame principale aux autres membres, demande de relance pour être dans les délais.	24/12/2011	1.00	

Kiran RIEHL	Rédaction du cahier des charges	<p>Rédaction de la partie Présentation du CDC englobant les points suivants :</p> <p>1. Présentation du projet</p> <p>1.1. Le contexte 1.2. Objectifs 1.3. Produits 1.4. L'analyse fonctionnelle du besoin</p> <p>2. Les contraintes</p> <p>2.1. Contraintes temporelles 2.2. Contraintes budgétaires 2.3. Contraintes associées au projet</p>	24/12/2011	2.00	
Kiran RIEHL	Programmation des fonctions du site	<p>Reprise de l'intégration définitive du Carnet de voyage, sans erreurs ni bugs grâce à un debugage. Pas de conflits de scripts.</p> <p>Redimensionnement graphique, CSS, JS du dit carnet et intégration sur la version en ligne pour le 28/12 au soir.</p>	27/12/2011	2.00	
Kiran RIEHL	Rédaction du cahier des charges	Rédaction de l'aspect marketing à 80%	27/12/2011	2.00	
Mathieu DUTTO	Programmation des fonctions du site	Recherche d'un moyen de changer la langue des messages d'erreur en fonction de la langue du site + tests.	29/12/2011	1.00	
Mathieu DUTTO	Rédaction du cahier des charges	Reprise du travail déjà commencé et continuation.	29/12/2011	1.00	
Jason NOEL	Rédaction du cahier des charges	<p>Rédaction de la partie Identité Graphique</p> <p>Réalisation de la charte graphique avec déclinaisons</p>	29/12/2011	10.00	
Kiran RIEHL	Programmation des fonctions du site	Rédaction des CGU du site, intégration, activation des scripts, webdesign de la page	29/12/2011	4.00	
Mathieu DUTTO	Rédaction du cahier des charges	Partie Gestion de projet, rédaction terminée.	30/12/2011	5.00	
Kiran RIEHL	Programmation des fonctions du site	<p>Création de la page Sitemap / Accessibilité</p> <p>Design PhotoShop, rédactionnel des textes en FR, programmation, intégration, maparea</p> <p>Intégration du Forum FluxBB dans le site, programmation, détails graphiques.</p> <p>Reprise graphique de la page "Gestion de mon profil"</p> <p>PhotoShop, programmation HTML/CSS3</p>	30/12/2011	6.00	
Mathieu DUTTO	Rédaction du cahier des charges	Rajout des parties proposées par Kiran.	31/12/2011	1.00	
Mathieu DUTTO	Programmation des fonctions du site	Fonctionnalité mdp oublié et login oublié opérationnel.	01/01/2012	5.00	
Mathieu DUTTO	Programmation des fonctions du site	Mise en place du Back Office (administration).	01/01/2012	7.00	
Mathieu DUTTO	Programmation des fonctions du site	Page index du Back Office avec les différentes catégories qui s'offrent aux administrateur.			
Mathieu DUTTO	Programmation des fonctions du site	Recherche de membre opérationnelle.			
Mathieu DUTTO	Programmation des fonctions du site	Modification des membres opérationnelle.			
Mathieu DUTTO	Programmation des fonctions du site	Partie administration continuée avec la gestion des emails non lus.	01/01/2012	2.00	
Kiran RIEHL	Programmation des fonctions du site	Refonte design du back-office, petites corrections d'emplacements, changement de titres, optimisation d'affichage. Début d'implantation d'un formulaire de contact dans la gestion des emails reçus.	02/01/2012	3.00	

Kiran RIEHL	Rédaction du cahier des charges	Finition de l'aspect Marketing Création du bordereau + tableau des versions Création du CDC et ajout de toutes les parties. Assemblage, corrections, finitions et mise en page, prêt pour l'export dans InDesign	02/01/2012	4.00	
Mathieu DUTTO	Programmation des fonctions du site	Gestion des emails lu / non lus opérationnelles.	04/01/2012	2.00	
Kiran RIEHL	Recherche de partenaires	Relance des non réponses	05/01/2012	1.00	
Kiran RIEHL	Programmation des fonctions du site	Mise en page, ajout de tri des emails reçus par ordre de réception classé par date	05/01/2012	2.00	
Total Hours:					379.50

5.2 COMPTES RENDUS

5.2.1 Compte rendu du mois de Septembre 2011

Personnel présent :

- Kiran Riehl
- Mathieu Dutto
- Jason Noel
- Joran Gastaldi

Tâches réalisées durant le mois :

- Création d'un nom d'agence
- Mise en place d'une identité visuelle (logo)
- Attribution d'un tuteur
- Recherches et veille sur le concept du carnet de voyage collaboratif
- Prise de contact avec le commanditaire
- Achat du nom de domaine
- Brainstorming
- Architecture du site web
- Réalisations de mockups pour chaque page

Tâches à traiter pour le mois d'octobre :

- Mise en place de la base de donnée
- Création du webdesign graphique
- Rédaction du cahier des charges fonctionnel
- Rédaction de l'expression du besoin en anglais
- Commencement du CDC
- Réunion avec notre tuteur
- Développement PHP via Frameworks et étude de l'API Google Maps
- Distribution d'un sondage à l'intention des étudiants
- Publicité visuelle et inscription sur les réseaux sociaux

Remarques à apporter :

Les réunions de groupe sont difficiles suite à une trop bonne entente au sein du groupe qui amène à dériver sur les sujets de conversations à aborder.

L'avancée du projet est assez lente et passive bien que nous remplissions nos objectifs malgré quelques légers retards sur nos propres planifications. L'utilisation de l'application DotProject devrait permettre une meilleure organisation des tâches afin de produire une cohésion de groupe structurée et fonctionnelle.

5.2.2 Compte rendu du mois d'Octobre 2011

Sommaire

1. Réunion du 12/10/2011
2. Objectifs du mois de novembre

Solidifier les bases du projet

- Communication externe (logo et webdesign).
- Mise en place des services web (Forum, Mockups, Architecture).
- Communication interne (réunions, planning des tâches, DOT project).

Communication autour du projet

- Améliorer le contact avec le tuteur
- Améliorer le contact avec le client
- Création d'un sondage et d'une affiche de promotion

3. Remarques

Réunion 12/10/2011

Présents : M. Dutto, J. Gastaldi, K. Riehl, J. Noel

Objectifs :

- Choix du logo
- Finalisation du sondage
- Création d'un dossier de partage client
- Webdesign
- Mise au point Dot Project

Début de la réunion : 11 h20

11h25 : Explication des points à aborder par le chef de projet

11h30 : Projection et exposition écran des logos réalisés. Chacun prend la parole pour donner des avis : ce qu'il aime / n'aime pas les propositions qu'il retient ou ne retient pas, ce qu'il faut améliorer.

11h40 : Choix d'un modèle de logo : idée de la planète au bout du doigt.

Cette proposition sera ensuite retravaillée car manque de subtilité pour faire le rapprochement avec le projet et retravailler la typographie.

11h50 : Débat choix des couleurs et webdesign. Inspiration venant d'un site internet : www.giftrocket.com

12h10 : Finalisation du sondage

12h20 : Choix de distribution du sondage :

- Lundi 17/10 à 9h30 pour les SRC2
- Mardi 18/10 à 11h pour les SRC1

12h25 : Explications sur les actions Dot Project et l'organisation à mettre en place.

Fin de réunion 12h30.

Objectif du mois de Novembre

Communication

- Logo final et maquettes du webdesign
- Développement des fonctions du site
- Finalisation de la base de donnée
- Communiquer sur le projet (affiches, flyers, carte de visite)
- Etablir des partenariats avec d'autres agences pour se faire connaître.

Livrables

- Organisation sur le cahier des charges
- Organisation sur l'expression du besoin en anglais

Divers

- Composition d'une charte graphique en accord avec notre logo qui sera apposée à tous nos documents

Remarques

Nous avons un léger retard sur nos jalons que nous trainons depuis fin septembre jusqu'à ce mois ci et que nous n'avons pas pu combler. Notre objectif est de se lancer le plus rapidement possible dans le développement du site internet qui risque d'être assez fastidieux à réaliser.

Nous avons largement renforcé notre communication interne en utilisant l'application Dropbox qui nous a permis de partager nos fichiers directement, aussi nous disposons d'un dossier pour notre projet qui s'actualise automatiquement sur chaque machine. Cela nous a permis d'avancer plus vite sur certaines tâches.

5.2.3 Compte rendu du mois de Novembre 2011

Présents : M.DUTTO, J.GASTALDI, K.RIEHL, J.NOEL

Objectifs : Mise au point / Bilan d'avancement

Points à aborder :

- Développement du site (fonctions / pages)
- Logo de l'agence
- Vidéo de présentation
- Partenariats
- Webdesign
- Affiches et publicités visuelles
- Cahier des charges
- Expression du Besoin
- Réseau PERT

Début de la réunion : 14h15

Tour à tour chacun explique ce qu'il a réalisé pendant le mois et ce qu'il doit faire ensuite.

14h15 : premier interlocuteur Mathieu.

Réalisation de la page de profil sur le site internet, du module de connexion/déconnexion.
=> à faire : gestion d'avatar

14h20 : Second interlocuteur Kiran.

Réalisation de pages statiques pour le site(FAQ, A propos et Contact), traçage du webdesign.
=> à faire : page Accueil et Applications

14h25 : Troisième interlocuteur Joran.

Recherches et tests d'affiches, recherches animation flash du logo
=> à faire : création d'une vidéo de présentation

14h30 : Dernier interlocuteur Jason.

Recherches et réalisation de nouvelles planches pour le logotype. Mise en ligne pour un vote-sondage permettant de choisir la version finale.
=> à faire : charte graphique logo et déclinaisons de gabarits papier.

14h35 : Assignation de nouvelles tâches :

- Recherche de partenariats : Jason
- Vidéo de présentation : Joran

=> Réalisation d'une affiche de présentation avec le nom des éventuels partenaires.

- Expression du besoin en anglais : Joran

14h45 : Cahier des charges : rappel pour la pression des délais.

Attribution des parties à rédiger.

14h50 : Organisation du livrable "Réseaux PERT"

Fin de réunion 14h55

Compte rendu des problèmes rencontrés :

Finalisation tardive du logo => retard sur la mise en place du webdesign
Peu de mise à jour du DOT project

5.2.4 Compte rendu du mois de Décembre 2011

Présents : M.DUTTO, J.GASTALDI, K.RIEHL, J.NOEL

Objectifs : Mise au point / Bilan d'avancement

Points à aborder :

- Cahier des charges / Expression du besoin
- Développement du site
- Vidéo de présentation
- Communication visuelle
- Relation client

Début de la réunion à 13h20

Les retardataires mettent à jour leurs heures sur DotProject pour le rendu de décembre. Chaque membre explique son avancé personnelle pendant le mois de décembre

Kiran et Mathieu ont avancé le site web et ont mis en place le back office qui comprend une gestion des utilisateurs, un affichage des statistiques et une gestion des mails en ligne.

Dès que le CDC sera validé par le client, ils pourront attaquer le développement de l'application.

Joran explique son voyage à l'étranger, ses prises de photos et de vidéos qui serviront à créer le carnet de type démonstration. Relecture et validation après quelques corrections de l'expression du besoin en anglais écrite par Joran.

Jason nous donne son avancée personnelle sur le CDC et va tenter de rester dans les délais de livraison pour l'assemblage des parties rédigées par tous.

Kiran explique le dernier mail envoyé au client dans lequel il décrit l'avancée du projet et fourni la convention de projet tuteuré.

Tâches à faire pour janvier :

- Formation AfterEffect et vidéo de présentation
- Animation Flash / 3D du logo
- Trouver des idées d'évènements promotionnels
- Programmation du carnet
- Formation de la conception d'application iPhone.

Problèmes rencontrés :

Finalisation tardive du CDC qui remet en cause les délais de livraisons. Nous espérons respecter notre engagement malgré tout.

5.3 CONVENTION DE PARTENARIAT

www.click-away.fr

Convention de partenariat

Entre les soussignés :

Entre d'une part l'agence **Click@way** d'un projet tuteuré à l'IUT SRC de Saint Raphaël, et d'autre part le partenaire **NOM DE L'AGENCE** d'un autre projet tuteuré au même IUT.

Il a été convenu et arrêté ce qui suit :

1. Objet de la convention

Cette convention est destinée à régir, de la manière la plus complète possible, la relation du partenariat conclue entre l'association et le partenaire, en vue principalement de devenir associé dans la communication des agences respectives.

Elle précise de façon non exhaustive les droits et les obligations principaux des deux cocontractants, étant entendu que ceux-ci peuvent évoluer au fil du temps ; l'objectif principal étant que le partenariat qui unit les deux parties se développe au maximum et dans le sens des intérêts de chacun.

2. Obligation de Click@way

D'une manière générale, l'agence s'engage à contribuer à la mise en place de la communication du partenaire. Pour ce faire, l'agence mettra à disposition au partenaire :

- Son mur FaceBook pour y publier les évènements du partenaire
- Sa timeline Twitter pour y twitter les évènements du partenaire
- Le logo sur toutes les pages du site www.click-away.fr qui redirigera vers le site de l'agence partenaire
- Le logo présent sur chacune de nos affiches

Eventuellement et dans la mesure du possible :

- Une aide sur l'organisation d'évènementiels (sortie, barbecue, etc...)
- Un projet commun de mise en valeur de la communication des deux agences avec la mise en place d'évènementiels

3. Obligation du partenaire

Le partenaire s'engage en contrepartie à accepter les mêmes obligations que l'agence.

4. Durée de la convention

A la demande de l'une ou l'autre partie, des modifications pourront être apportées à la présente convention moyennant accord écrit ou oral entre les parties. En cas de litige et de non respect de la convention, l'agence peut considérer la présente convention comme nulle.

L'agence Click@way :

Le partenaire :

fait le : 30/11/11

5.4 SONDAGE

recto



CLICKAWAY LE CARNET DE VOYAGE COLLABORATIF

ETES VOUS EN :

SRC1
 SRC2

SAVEZ VOUS CE QU'EST UN CARNET DE VOYAGE ?

AVEZ VOUS DÉJÀ FAIT UN CARNET DE CE GENRE ? SI OUI SOUS QUEL FORMAT ?

SERIEZ VOUS PRÊT À PARTAGER VOS EXPÉRIENCES SUR NOTRE PLATEFORME ?

QU'AIMERERIEZ VOUS PARTAGER À PROPOS DE VOS VOYAGES ?

PHOTOS
 VIDÉOS
 TEXTES
 AUTRES..

verso

SERIEZ VOUS INTÉRESSÉ PAR UNE APPLICATION SMARTPHONE ?

- OUI
 NON

DES SUGGESTIONS À NOUS PROPOSER POUR FAIRE ÉVOLUER NOTRE PROJET ?

5.5 BIBLIOGRAPHIE ET WEBOGRAPHIE

5.5.1 Bibliographie

A propos de notre client, Thomas Gazagnaire

« Je suis le chef Officier technique au OCamlPro depuis avril 2011. Auparavant, j'ai travaillé comme chercheur postdoctoral à l'INRIA Sophia-Antipolis, dans le projet INDES et en tant qu'ingénieur logiciel senior chez Citrix XenServer et sur les logiciels Xen Cloud Platform. J'ai terminé mon doctorat en 2008 à l'IRISA dans le projet DISTRIBCOM. J'ai obtenu mon Master et Bachelor de l'ENS Lyon et l'ENS Cachan-Bretagne »

5.5.2 Webographie

Afin de mener à bien notre projet, nous avons dû utiliser quelques ressources sur le web, voici un listing des communautés sur lesquelles nous avons demandé de l'aide ou récupéré des fichiers open source :

- <http://www.alsacreations.com/>

Communauté du web qui nous a permis de répondre à quelques unes de nos questions techniques vis à vis de notre application et de fonctions particulières. Les dernières technologies du web y sont également traitées ce qui nous permet de nous tenir nous même à jour sur l'élaboration de notre plateforme.

- <http://www.siteduzero.com/>

Communauté du web proposant une large gamme de tutoriels et d'aide en ligne qui nous permet de poser nos questions techniques.

- <http://codeigniter.com/>

Notre plateforme est basée sur le Framework PHP CodeIgniter, aussi le site nous propose de nombreux tutoriels et d'explications quant à l'utilisation des diverses fonctions de notre Framework.

- <http://tympanus.net/codrops/>

Codrops est un blog appartenant à la société Tympanus, nous nous en servons en tant qu'inspiration pour le webdesign, le graphisme, et jetons parfois un œil aux ressources et tutoriels qui y sont proposés.

- <http://code.google.com/intl/fr-FR/apis/maps/>

Le site de l'API Google Maps nous sert pour le développement de notre géolocalisation. Il propose diverses ressources sur ce sujet ainsi que des exemples d'utilisation.

- <http://jquery.com/>

Notre site utilisera principalement la librairie JavaScript Jquery pour ses animations, aussi le site du fournisseur open source nous est indispensable pour nous la procurer et utiliser la documentation technique qui l'accompagne.

- <http://builtbywill.com/code/booklet/>

Pour notre carnet de voyage, nous utilisons le Plugin Jquery Booklet.



CLICKAWAY

