

BURASOVITCH Ewan TD1/TP1
ELDUAYEN Néo TD1/TP1
LOHIER Marylou TD1/TP1
ZAZA Souleyman TD1/TP1



Rapport Final

09 juin 2023

Euskal Laguna

Enseignant Tuteur : DAGORRET Pantxika

SAE 2.05 – Gestion de projet
Groupe n°11

Sommaire :

1. Domaine de l'Application Informatique envisagée.....	3
1.1 Genre d'application / service ciblé.....	3
1.2 Public cible et besoins spécifiques.....	3
1.3 Contexte d'utilisation.....	3
1.3.1 Tâche supportée par l'application.....	3
1.3.2 Ressources nécessaires.....	3
1.3.3 Contexte spatial et temporel.....	3
2. Etude de l'existant.....	4
2.1 Existant informatique.....	4
2.1.1 Veille concurrentielle.....	7
2.1.1.1 - Yoojo.....	8
2.1.1.2 - needhelp.com.....	8
2.1.1.4 - allovervoisins.com.....	9
2.1.1.5 - Conclusion :	12
2.2 Outils informatiques significatifs avec lesquels l'application informatique envisagée est à interfacier.....	12
2.3 Existant non informatique.....	12
3. Argumentaire.....	13
3.1 Pitch.....	13
3.2 Les 6 bonnes raisons.....	13
3.3 Justification.....	14
4. Eléments de Cahier des Charges Fonctionnel.....	14
4.1 Acteurs et services identifiés et acteurs.....	14
4.2 Diagramme des cas d'utilisation UML.....	16
Figure 9 - Diagramme des cas d'utilisation UML.....	16
Commentaire pertinent :	16
4.3 Scénarios nominaux et maquettes de chaque cas d'utilisation.....	17
5. Présentation de la Structure de Découpage du Projet.....	36
5.1 Description et argumentation du WBS de Semestre 2 (page suivante).....	36
5.2 Description et argumentation du WBS de Semestre 3.....	39
5.3 Description et argumentation du WBS de Semestre 4.....	41
5.4 Explication de la méthode suivie.....	43
6. Présentation de la planification.....	43
6.1 Planification prévisionnelle de S2 (hebdomadaire).....	43
6.2 Planification réelle de S2 (hebdomadaire).....	46
6.3 Planification prévisionnelle de S3 (mensuelle).....	49
6.4 Planification prévisionnelle de S4 (mensuelle).....	50
7. Outils de la Gestion de Projet.....	50
8. Coûts associés (ressources et aspects budgétaires).....	52

9. Bilan et perspectives..... 54

1. Domaine de l'Application Informatique envisagée

1.1 Genre d'application / service ciblé

L'application fait partie du domaine du communicant/réseau social. Le but de notre application est de permettre à tout type de personne de tout âge (adulte) de s'entraider et d'y gagner des récompenses. Cela fonctionne grâce à un système de demande que l'on peut effectuer sur le site, et un système de réponse disponible pour proposer son aide au demandeur. Le prestataire aura alors accès à un système de récompenses basé sur des points en fonction de la demande effectuée.

1.2 Public cible et besoins spécifiques

Le public cible est de tout âge et n'a pas besoin d'avoir de compétence particulière, l'application cible plus particulièrement les personnes vivant au Pays Basque et au sud des Landes qui ont besoin d'aide pour réaliser une tâche de tout type de domaine selon la demande dans laquelle ils ont des difficultés ainsi que ceux qui veulent en aider d'autres.

Besoins spécifiques :

Les personnes visées sont :

- Les personnes ayant besoin de main d'oeuvre
- Les étudiants ayant besoin d'aide pour l'apprentissage de leur cours
- Les personnes à mobilité réduite ou les personnes âgées qui ont besoin d'aide
- Les personnes ne disposant pas de moyen de transport ayant besoin de se déplacer
- Les personnes en situation de précarité

1.3 Contexte d'utilisation

1.3.1 Tâche supportée par l'application

L'application sert d'intermédiaire entre les gens : ceux qui ont besoin d'aide postent des annonces et ceux qui souhaitent aider répondent à des annonces.

1.3.2 Ressources nécessaires

Les ressources nécessaires au bon fonctionnement de l'application sont un téléphone, une tablette ou un ordinateur et une connexion internet.

1.3.3 Contexte spatial et temporel

L'application est faite pour être utilisée peu importe l'endroit, qu'on soit en mobilité ou non. La durée d'une session d'utilisation se situe entre 5 et 15 minutes selon si l'utilisateur crée, répond à une annonce, ou s'il en consulte.

2. Etude de l'existant

2.1 Existant informatique

Les réseaux sociaux sont très utilisés pour demander de l'aide. Par exemple, on peut citer Facebook, où des gens peuvent poster des annonces de vente grâce au Facebook Marketplace, mais on peut aussi simplement demander de l'aide via son mur Facebook.

D'autres plateformes possèdent des systèmes similaires tels que Twitter où il est possible très simplement d'effectuer un post où l'on peut demander tout type de chose (des questions, de l'aide, juste donner son avis).

Des sites internet moins axés réseaux sociaux existent aussi et c'est cela que nous allons étudier. Nous en avons choisi 4 pour avoir une vision plus globale de ce genre de site: Gérer offres et demandes

- yoojo.fr (figure 1 et 2)



Figure 1 - Logo de Yoojo

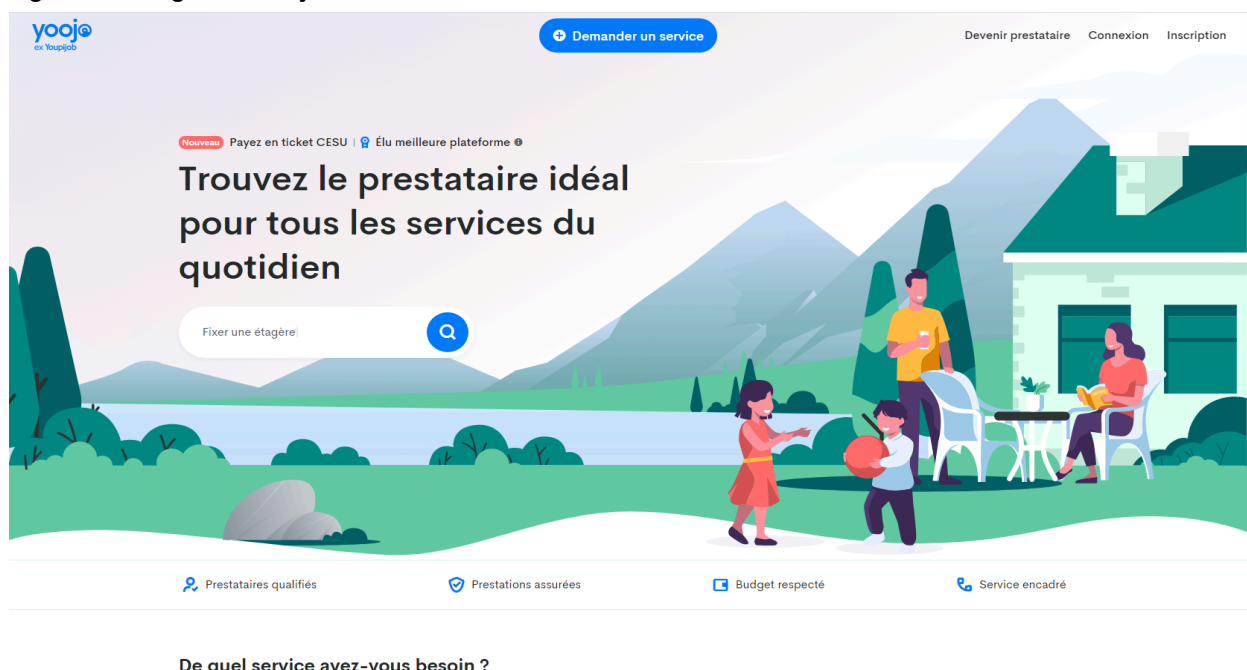


Figure 2 - Accueil de Yoojo

- needhelp.com (figure 3 et 4)



Figure 3 - Logo de needhelp



Figure 4 - Accueil de needhelp

- smiile.com (figure 5 et 6)



Figure 5 - Logo de Smiile



Figure 6 - accueil de Smiile

- allovoisins.com (figure 7 et 8)



Figure 7 - Logo de allovervoisins



Figure 8 - Accueil de allovervoisins

2.1.1 Veille concurrentielle

Pour cette veille concurrentielle, nous avons énuméré quatre sites. Nous les avons analysés puisque ce sont les plus utilisés et représentatifs (selon [similarweb](#), qui prend les données de [Google Analytics](#)) pour identifier les fonctionnalités communément présentes dans ce type de site.

Voici la liste des fonctionnalités essentielles à l'application :

- Inscription
- Connexion
- Publier une demande
- Publier une offre de service
- Modifier son profil
- Mettre un avis
- Consulter les demandes et offres
- Répondre à une demande
- Répondre à une offre
- Visualiser le profil

Le tableau ci-dessous résume cette analyse. Les fonctionnalités sont notées sur une grille de 0 à 10 par ordre de qualité croissante (0 indiquant que la fonctionnalité n'est pas présente, 1 étant de très mauvaise qualité, et 10 étant d'excellente qualité et correspondant à nos attentes pour notre site).

Les 8 premiers critères sont sur les fonctionnalités disponibles sur le site, et de leur qualité, qui sont celles que nous voulons plus ou moins ajouter à notre site. Ceux-ci sont des critères qui sont souvent retrouvés sur les sites de même catégorie et nous permettront d'avoir une vue globale sur comment procéder pour le notre. Les critères suivants sont des critères d'accessibilité et de qualité graphique, permettant de déterminer si le site est plus ou moins facile d'utilisation, mais aussi si l'interface est agréable à regarder.

Parmi tous ces critères, l'un des plus importants que nous voulons ajouter à notre application est le système de parrainage. Celui-ci aura donc un coefficient plus élevé lors de la notation des applications web.

2.1.1.1 - Yoojo

Yoojo.fr a une grande diversité de catégories et les demandes personnalisées sont possibles mais il faut quand même choisir une catégorie même si aucune ne correspond à la demande. On ne peut pas créer un compte sur le site, assurance matérielle si on casse quelque chose chez le client, le site s'occupe des papiers administratifs, ajustement du tarif horaire et possibilité de trouver des jobs à proximité, ... La connexion au site est rapide, bien que l'on ne puisse pas s'inscrire avec Google. On peut modifier la photo de profil, les infos personnelles, ajouter un solde... on a accès à une liste de demandes d'assistance pour pouvoir y revenir, sélectionner une raison, il y a un carré de description agrandissable et un ajout de pièces jointes optionnel. Il n'est pas possible de voir les commentaires depuis la page d'accueil. Un parrainage est possible grâce à l'envoi d'un lien et cashback de 5% à vie, possibilité d'accès à sa liste de filleuls. On peut également faire une simulation de prix, savoir la durée de vie de tel objet, il y a des personnes vérifiées, on peut indiquer le temps moyen d'un cours... L'interface est plutôt minimaliste, moderne, et le même type d'illustrations est respecté dans tout le site. Les pages sont un petit peu trop grandes, ainsi que les images. Globalement, le site est très correct et contient certaines des idées très intéressantes (l'idée de parrainage par un lien et cashback) mais il manque certaines fonctionnalités que nous voudrions ajouter à notre site (tel que le système de récompense).

2.1.1.2 - needhelp.com

Les demandes sont centrées de type manuel, les catégories sont complètes sur tout type de travaux et le site est très intuitif. Suite à la création d'un compte, on peut proposer un devis suite à la publication d'un utilisateur, le travail est payé 48h après la prestation. La connexion est rapide et possible via facebook, le formulaire étant complet. Au niveau du compte, on a droit à une personnalisation complète, il est possible de rajouter ou modifier des informations personnelles. Pour avoir de l'aide, cela se fait via question / réponse, pas très intuitif de part sa forme de FAQ. On peut mettre des notes avec commentaire sur une prestation. Il y a la possibilité de choisir son prestataire, mais catégorie limitée et basée exclusivement sur des travaux manuels. Des dessins représentent chaque étape et catégorie par un schéma clair. Globalement, le site ne correspond pas vraiment à nos attentes sur

notre propre site, étant trop limités de part les catégories et ne possédant pas de système de récompenses encore une fois. La non-gratuité des prestations est aussi un frein pour que notre site soit similaire à celui-ci et nous démarque.

2.1.1.3 - smiile.com

Ce site possède des demandes personnalisées et très complètes, il est facile de publier une annonce ou une demande. La connexion est facile et rapide et le formulaire d'inscription est complet, il y a aussi une possibilité d'inscription avec d'autres plateformes (sinon on utilise son adresse mail). La personnalisation du profil est complète mais trop fournie et pas assez facile de prise en main, la géolocalisation est obligatoire. Pour avoir de l'aide, il faut prendre contact via le site par une des personnes responsables, le temps de réponse est un peu long et il n'y a pas de possibilité d'envoi de mail ce qui ralentit les réponses. Des sondages sont possibles et faciles d'accès et facilités pour répondre à ceux-ci. Créer un sondage est possible de manière complète et avec une interface intuitive, facile d'utilisation et de publication, avec une possibilité d'ajouter une photographie. Au global, l'interface est très complète, voire un peu trop complète ce qui ne facilite pas la lecture. On peut prendre contact avec le demandeur très simplement grâce à une messagerie intégrée au site pour répondre à une offre. Globalement, notre site se rapprochera le plus de celui-là, bien que le nôtre sera plus facile d'accès et ne proposera pas de mettre un prix (les actions étant gratuites et les prestataires étant payés par le système de récompenses).

2.1.1.4 - allovoisins.com

Le site permet de faire des demandes personnalisées avec catégories, ouvert à tous les services. On a la possibilité d'être prestataire, qui doit payer une caution qui lui sera rendu si la prestation correspond aux attentes. La connexion est rapide et il est possible de s'inscrire via facebook ou avec une adresse mail, le formulaire étant rapide à remplir. On peut modifier la photo de profil, le titre du profil, la présentation, les diplômes obtenus simplement. Pour obtenir de l'aide, le contact se fait directement via le site, il faut choisir une catégorie, qui envoie le message. On peut mettre une note et faire un commentaire aux offreurs après avoir profité de leur service. Un système de parrainage est disponible, qui fonctionne sous l'idée d'inviter un ami qui rapporte 5 coupons de fidélité permettant de gagner de l'argent. Le site est ouvert à tous les services mais un peu brouillon au niveau des catégories. Au niveau de l'interface, elle est bien trop chargée et est difficile d'accès.

Allovoisins est un site qui a de bonnes idées mais qui ne correspond pas concrètement à ce que nous voulons faire (le système de paiement qui est différent, la répartition des éléments graphiques...) mais à tout de même de bonnes idées, notamment un système de parrainage différents des autres (avec des coupons). Notre site se démarque encore une fois de part son système de récompenses.

Nom du concurrent → Fonctionnalités :	yoojo.fr (Marylou) -8-	needhelp.com (Ewan) -7-	smiile.com (Néo) -9-	allovosins.com (Souleyman) -10-
Public cible	Particuliers et Professionnels	Particuliers et Professionnels (dépannage)	Particuliers (et voisins)	Particuliers (et voisins), et Professionnels (Dépannage)
1. publier une demande/ annonce	9/10	9/10	9/10	8/10
2.- devenir prestataire	9/10	8/10	0/10	7/10
3.- connexion	10/10	9/10	9/10	10/10
4.- inscription	9/10	10/10	10/10	10/10
5.- modifier son profil	10/10	10/10	9/10	10/10
contacter l'équipe du site	10/10	5/10	6/10	8/10
7. - mettre un avis BUT	9/10	7/10	0/10	7/10
8. - parrainer un	10/10	0/10	0/10	6/10

Nom du concurrent → Fonctionnalités :	yoojo.fr (Marylou) -8-	needhelp.com (Ewan) -7-	smiile.com (Néo) -9-	allovoisins.com (Souleymen) -10-
proche				
Qualité des fonctionnalités	10/10	8/10	9/10	6/10
9. - participer à des sondages	0/10	0/10	10/10	0/10
10. - publier des sondages	0/10	0/10	9/10	0/10
Qualité de l'interface (design, images/vidéos, animations et charte graphique)	10/10	10/10	8/10	6/10
11. - consulter des annonces	0/10	0/10	10/10	9/10
12. - poster une offre	0/10	0/10	9/10	8/10
Facilité d'utilisation	8/10	9/10	8/10	5/10
total	104/150	85/150	106/150	94/150
moyenne	6.93/10	5.66/10	7.66/10	6.66/10

2.1.1.5 - Conclusion :

Après cette analyse, nous remarquons que le meilleur site se basant sur nos critères est smile.fr. Ce qui nous intéresse le plus est sa facilité d'utilisation et son interface, mais aussi le système de parrainage qui nous semble très bon. Malgré sa très bonne notation, certaines fonctionnalités que nous voulons implémenter ne sont pas présentes telles que le système de récompenses, ce qui fait que le site ne correspond pas totalement comme le nôtre et nous démarque d'eux.

Nous avons aussi plusieurs idées d'interfaces et d'ergonomies inspirées des différents sites que nous avons vu comme des illustrations/icônes pour chaque catégorie de service pour l'interface, et comme privilégier les pages courtes pour maintenir l'idée de faire une interface pour de courtes sessions contrairement à l'un des sites pour l'ergonomie.

2.2 Outils informatiques significatifs avec lesquels l'application informatique envisagée est à interfacer

Notre application n'utilisera pas d'application informatique externe (Ex: Google, etc...).

Par exemple, les inscriptions ne se feront uniquement que via une adresse mail.

2.3 Existant non informatique

Les services d'aide non informatique se font en face-à-face (associations). L'avantage de ces services en face-à-face est la proximité avec les gens, la possibilité de former des liens mais aussi de partager et de discuter plus facilement que ce que l'on peut faire par une application.

Un des inconvénients majeur de cet existant non informatique est la difficulté d'accès aux informations, pour savoir qu'une annonce existe il faut se rendre sur le lieu où l'association se trouve, tandis que sur le site il est plus facile et rapide de voir les annonces publiées.

3. Argumentaire

3.1 Pitch

Euskal Laguna qui signifie “Ami Basque” est une application web ayant comme public cible les habitants du Pays Basque et du Sud des Landes peu importe leur façon de vivre.

Cette application est de type réseau social, centrée autour du thème de l'entraide entre personnes vivant dans une zone géographique proche.

L'application sert comme intermédiaire entre ces personnes et permet à la personne qui a besoin d'aide de poster une annonce et à celui qui souhaite aider de se rapprocher de personnes ayant besoin d'aide.

Elle servira à créer des liens entre les personnes, à promouvoir des échanges et de l'entraide entre eux par le biais d'un système de récompense.

L'utilisation de cette application ne demande aucune compétence particulière et requiert seulement une connexion Internet en plus d'un téléphone portable, d'une tablette ou d'un ordinateur.

L'interface sera conçue pour smartphones et ordinateurs et restera assez simple pour les petites sessions d'utilisation (entre 5 et 15 minutes selon l'usage).

Voici les principales fonctionnalités identifiées : Consulter les demandes, Publier une demande, Consulter les offres de service, Publier une offre de service, Répondre à une demande, Répondre à une offre de service, S'inscrire, S'authentifier, Mettre un avis, Consulter un profil, Récupérer une récompense, Consulter le site, Répondre à une annonce et envoyer un message privé.

3.2 Les 6 bonnes raisons

6 bonnes raisons pour les personnes d'utiliser notre application :

- L'application vise tout type d'âge
- Elle est gratuite
- Les demandeurs ne payent pas la prestation
- Les prestataires ont quand même une récompense
- L'application n'est pas restreinte par des domaines de service
- Notre application est localisée

3.3 Justification

La plupart de nos concurrents sont spécialisés, soit dans un domaine de prestation précis (informatique, manuel), soit dans leur clientèle (généralement une tranche d'âge spécifique). C'est pourquoi nous avons fait le choix de viser une clientèle large et de traiter tout type de service.

L'application se veut accessible à tous, même au plus démuné, ce qui explique sa gratuité d'accès et d'inscription

La spécificité de notre site est également que nous voulons garder un esprit amical entre nos utilisateurs, voilà pourquoi nous préférons garder la charge de la récompense pour le prestataire afin d'éviter une relation client entre nos utilisateurs.

Nous tenons également à ce que le prestataire, ayant rendu un service, ne parte pas les mains vides. C'est pourquoi nous tenons à ce que tous les prestataires aient accès à une récompense.

Puisque nous voulons un domaine d'action très large permettant aux demandeurs d'appeler à l'aide pour ce qu'il veut, nous ne mettons aucune restriction dans les domaines de services.

Nous avons remarqué que les associations étaient aussi proches de notre objectif, c'est pourquoi pour se démarquer, nous allons viser une zone géographique bien plus large qui se traduit par l'entièreté du Pays Basque en plus du sud des Landes.

4. Eléments de Cahier des Charges Fonctionnel

4.1 Acteurs et services identifiés et acteurs

L'objectif de notre application est de mettre en relation différents utilisateurs afin que l'un puisse demander un service gratuitement et d'autres utilisateurs proposent leur service en recevant une récompense via une application web.

Les utilisateurs doivent s'inscrire sur le site soit en **demandeur** ou en **prestataire** il peut aussi remplir les deux rôles.

Les **visiteurs** peuvent également consulter la page vitrine du site.

Notre application doit permettre à un utilisateur inscrit et connecté de demande un service gratuitement ou de répondre à une demande de service afin de proposer son aide et répondre à nouveau à l'offre proposée.

L'application permet au prestataire qui propose son aide de recevoir une récompense via une *rémunération gérée par un système* prévu par l'application elle-même.

4.1.1 Acteurs

Acteurs primaires (en gras dans le texte) :

- **Demandeur** : Utilisateur inscrit et connecté qui demande un service via l'application.
- **Prestataire** : Utilisateur inscrit et connecté qui effectue le service d'un demandeur de l'application.
- **Visiteur** : Utilisateur non inscrit ou connecté qui regarde des informations sur la page vitrine du site.

Acteurs secondaires (en italique dans le texte) :

- **Système de récompense** : Système permettant de récompenser les prestataires qui effectue le service d'un demandeur de l'application

Les services sont soulignés dans le texte.

4.1.2 Description des services

- Publier une demande : Publier une demande correspond au fait de demander de l'aide ou un service.
- Consulter les offres de service : Ici, il s'agit de permettre à un demandeur d'accéder à la liste d'offre de service correspondant à sa demande
- Répondre à une demande : Répondre à une demande est une fonctionnalité utilisée en temps que prestataire qui permet de proposer son aide
- Consulter les demandes : Ici, on affiche la liste des demandes actuelles.
- Consulter site : Il s'agit ici de simplement consulter le site sur la page d'accueil
- Récupérer une récompense : Pour récupérer ses récompenses après une prestation
- Gérer le profil : gérer nom/prénom, date de naissance, nombre de points.
- Mettre un avis : Après avoir affirmé que le service a été rendu et que le prestataire a bien été payé, le demandeur a la possibilité de laisser un avis sous forme de notation en étoiles (1 à 5 étoiles) et d'un commentaire en plus.

Sur le profil du prestataire, la note du demandeur s'ajoute aux autres et contribue à la note générale et si l'utilisateur appuie sur la zone de notation, les commentaires apparaîtront.

4.1.3 Tableau de synthèse

Services/Acteurs	Demandeur	Prestataire	Visiteur
Publier une demande	X		
Proposer une offre		X	
Répondre à une offre	X		
S'inscrire			X
Se connecter	X	X	
Consulter un profil	X	X	

Récupérer une récompense	X	X	
Consulter le site vitrine	X	X	X

4.2 Diagramme des cas d'utilisation UML

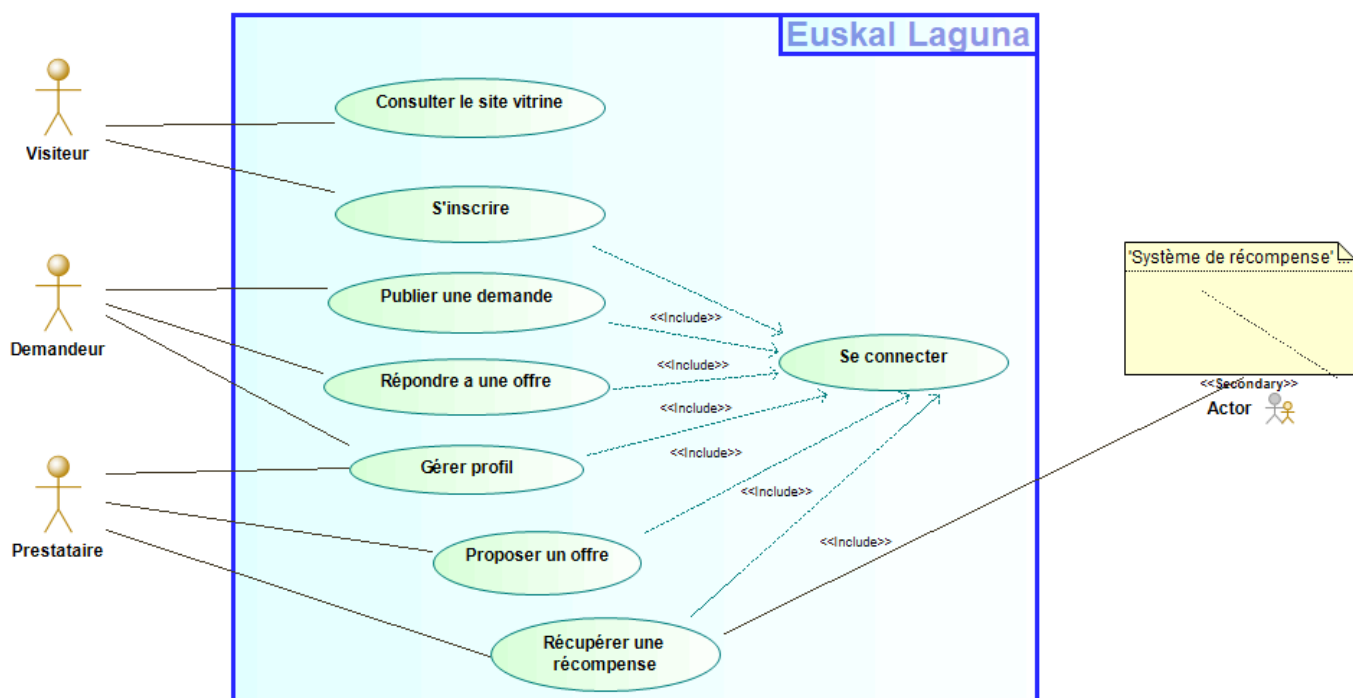


Figure 9 - Diagramme des cas d'utilisation UML

Commentaire pertinent :

Nous avons divisé le cas d'utilisation "gérer profil" en 2 scénarios car il était trop complexe pour en faire un seul, les scénarios sont les suivants: "mettre un avis", "consulter profil"

Description du cas d'utilisation "récupérer une récompense" :

L'utilisateur peut récupérer des récompenses grâce aux crédits qu'il possède, ses crédits lui sont remis lorsqu'il répond au besoin d'un demandeur correctement, pour récupérer une récompense l'utilisateur doit aller sur une page sur laquelle il y a toutes les récompenses disponibles et le nombre de crédits nécessaire pour l'obtenir.

L'utilisateur peut choisir de voir le descriptif détaillé d'une récompense sur une page dédiée à cela et s'il a assez de crédits il peut la commander.

4.3 Scénarios nominaux et maquettes de chaque cas d'utilisation.

Outils de maquettage utilisé : Balsamiq Maquettes

Sommaire

Titre : Consulter le site vitrine

Acteurs : Visiteur (principal)

Résumé : Le visiteur se connecte sur le site et consulte les pages principales.

Fiche : Description réelle

Métadonnées :

Création : 04/04/2023

Responsable : Lohier Marylou

Modifiée le : 27/04/2023

Version : 1.2

Préconditions

Le visiteur n'est ni inscrit ni authentifié.

Postconditions

Aucune.

Enchaînement Nominal

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Visiteur	Système : Site web	Maquettes
1. Le visiteur veut aller sur la page d'accueil		-
	2. Le système affiche la page d'accueil	Page d'accueil (Figure 10)
3. Le visiteur demande à consulter les demandes		
	4. Le système recherche les demandes	

5. Le système affiche la page des demandes	Page des demandes (Figure 11)
6. Le visiteur demande à consulter les offres de service	
7. Le système affiche la page des offres de service	Page des offres (Figure 19)

Pas d'enchaînement alternatif ni exceptionnel

Sommaire :

Titre : S'inscrire
 Acteurs : Visiteur (principal)
 Résumé : Le visiteur crée un compte sur le site
 Fiche : Description Réelle

Métadonnées :

Création : 04/04/2023 Responsable : ZAZA Souleyman
 Modifiée le : 27/04/2023 Version : 1.1

Préconditions :

1. Le visiteur ne possède pas de compte et se trouve sur la page d'accueil

Postconditions :

1. Le visiteur confirme son inscription,

Enchaînement Nominal :

Acteur : Visiteur	Système : Site web	Maquettes
1. Le visiteur demande à s'inscrire.		-
	2. Le système affiche la page d'inscription.	Page d'inscription (Figure 14)

3. Le visiteur saisit ses données et valide.	
4. Le système s'assure que l'utilisateur est humain.	
5. Le visiteur confirme qu'il est humain.	
6. Le système envoie un mail de vérification.	
7. Le visiteur revient sur le site via le lien de vérification.	
8. Le système renvoie à la page d'accueil	Page d'accueil (Figure 10)

Enchaînements Alternatifs :

A1 : L'utilisateur n'a pas pu confirmer qu'il est humain.

Acteur : Visiteur	Système : Site web	Maquettes
5.A1. point de départ sur l'enchaînement nominal		
	6.A1. Le système affiche un message d'erreur.	Page d'inscription (Figure 14)
	7.A1. Retour au point X de l'enchaînement nominal	

Pas d'enchaînement exceptionnel

Sommaire

Titre : Se connecter

Acteurs : Visiteur (principal)

Résumé : Le visiteur se connecte sur le site et s'authentifie.

Fiche : Description réelle

Métadonnées :

Création : 04/04/2023

Responsable : Lohier Marylou

Modifiée le : 27/04/2023

Version : 1.1

Préconditions

Le visiteur s'est inscrit auparavant. Il se trouve sur la page d'accueil

Postconditions

Le visiteur est connecté au site web et peut donc accéder à son profil.

Enchaînement Nominal

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Visiteur	Système : Site web	Maquettes
	1. Le système affiche la page d'accueil	Page d'accueil (Figure 10)
2. Le visiteur demande à s'authentifier		
	3. Le système affiche la page d'authentification	Page d'authentification (Figure 13)
4. Le visiteur renseigne les informations et valide		

5. Le système valide la saisie.	
6. Le système affiche la page d'accueil et le XXX de l'utilisateur connecté.	

Pas d'enchaînement alternatif ni exceptionnel

Titre : Mettre un avis

Acteurs : Demandeur (principal), Prestataire (principal)

Résumé : Le demandeur ou prestataire met un avis sur la personne

Fiche : Description réelle

Métadonnées :

Création : 04/04/2023

Responsable : Lohier Marylou

Modifiée le : 27/04/2023

Version : 1.2

Préconditions

Le demandeur ou le prestataire est authentifié.

Postconditions

Aucune.

Enchaînement Nominal

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Demandeur ou Prestataire	Système : Site web	Maquettes
1. Le demandeur/prestataire se connecte sur le site		
	2. Le système affiche la page d'accueil.	Page d'accueil (Figure 10)
3. Le demandeur/prestataire se rend dans la rubrique profil utilisateur et sélectionne le profil qu'elle veut noter		Page profil utilisateur (Figure 20)
	4. Le système affiche le profil de l'interlocuteur	Page de profil (Figure 15)
5. Le demandeur/prestataire indique qu'il souhaite		

mettre un avis	
6. Le système affiche un volet d'avis	
7. Le demandeur/prestataire entre une notation et un commentaire	
8. Le système valide l'avis.	

Pas d'enchaînement alternatif ni exceptionnel

Sommaire

Titre : Consulter un profil

Acteurs : Visiteur (principal)
Résumé : Le visiteur consulte le profil d'un autre utilisateur
Fiche : Description réelle.

Métadonnées :

Création : 04/04/2023 Responsable : ZAZA Souleyman
Modifiée le : 27/04/2023 Version : 1.1

Préconditions

Le visiteur est connecté au site et connecté à son profil

Postconditions

Aucune.

Enchaînement Nominal

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Visiteur	Système : Site web	Maquettes
	1. Le système affiche la page d'accueil.	Page d'accueil (Figure 10)
2. L'utilisateur demande à afficher les profilés		
	3. Le système affiche la page des profils utilisateurs.	Page profil utilisateur (Figure 20)
4. L'utilisateur sélectionne le profil qu'il veut voir		
	5. Le système affiche le profil de l'utilisateur	Page de profil (Figure 15)

Pas d'enchaînement alternatif ni exceptionnel

Sommaire

Titre : Publier une demande

Acteurs : Demandeur (principal)

Résumé : Le demandeur publie une demande

Fiche : Description réelle.

Métadonnées :

Création : 27/04/2023

Responsable : LOHIER Marylou

Modifiée le : 27/04/2023

Version : 1.0

Préconditions

Le demandeur est authentifié

Postconditions

Aucune.

Enchaînement Nominal

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Demandeur	Système : Site web	Maquettes
	1. Le système affiche la page d'accueil.	Page d'accueil (Figure 10)
2. Le demandeur indique qu'il souhaite publier une demande		
	3. Le système affiche la page de création de demande.	Page de création de demande (Figure 12)
4. Le demandeur remplit les informations et valide.		
	5. Le système vérifie la saisie	
	6. Le système publie la demande	Page des demandes (Figure 11)
	7. Le système affiche la page de la demande	

Pas d'enchaînement alternatif ni exceptionnel

Sommaire

Titre : Répondre à une demande

Acteurs : Prestataire (principal)

Résumé : Le prestataire répond à une demande

Fiche : Description réelle.

Métadonnées :

Création : 27/04/2023

Responsable : LOHIER Marylou

Modifiée le : 27/04/2023

Version : 1.0

Préconditions

Le prestataire est authentifié

Postconditions

Aucune.

Enchaînement Nominal

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Demandeur	Système : Site web	Maquettes
	1. Le système affiche la page d'accueil.	Page d'accueil (Figure 10)
2. Le prestataire indique qu'il souhaite aller à la page des demandes		
	3. Le système affiche la page des demandes.	Page des demandes (Figure 11)
4. Le prestataire indique qu'il souhaite répondre à une demande		
	5. Le système valide la demande	

Pas d'enchaînement alternatif ni exceptionnel

Sommaire

Titre : Répondre à une offre

Acteurs : Demandeur (principal)

Résumé : Le demandeur répond à une offre

Fiche : Description réelle.

Métadonnées :

Création : 27/04/2023

Responsable : LOHIER Marylou

Modifiée le : 27/04/2023

Version : 1.0

Préconditions

Le demandeur est authentifié

Postconditions

Aucune.

Enchaînement Nominal

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Demandeur	Système : Site web	Maquettes
	1. Le système affiche la page d'accueil.	Page d'accueil (Figure 10)
2. Le demandeur demande à voir son profil		
	3. Le système affiche la page de son profil.	Page des offres (Figure 19)
4. Le demandeur indique qu'il souhaite voir les offres qu'il lui son proposer		
	5. Le système affiche la page des offres	
6. le demandeur indique qu'il souhaite répondre à une offre		
	7. Le système affiche page de conversation avec le prestataire	Page de conversation (Figure 18)

Pas d'enchaînement alternatif ni exceptionnel

Sommaire

Titre : Proposer une offre

Acteurs : Prestataire (principal)

Résumé : Le prestataire publie une offre de service

Fiche : Description réelle.

Métadonnées :

Création : 27/04/2023

Responsable : LOHIER Marylou

Modifiée le : 27/04/2023

Version : 1.0

Préconditions

Le prestataire est authentifié

Postconditions

Aucune.

Enchaînement Nominal

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Demandeur	Système : Site web	Maquettes
	1. Le système affiche la page d'accueil.	Page d'accueil (Figure 10)
2. Le prestataire indique qu'il souhaite voir les demandes de service.		
	3. Le système affiche la page de demande de service	Page des demandes (Figure 11)
4. Le prestataire saisit une demande où il souhaite proposer son offre et clic su Faire une offre		
	5. le système affiche une conversation avec le demandeur	Page de conversation (Figure 18)

Pas d'enchaînement alternatif ni exceptionnel

Sommaire

Titre : Récupérer une récompense

Acteurs : Prestataire ou demandeur (principal)

Résumé : Le prestataire ou demandeur récupère une récompense

Fiche : Description réelle.

Métadonnées :

Création : 27/04/2023

Responsable : LOHIER Marylou

Modifiée le : 27/04/2023

Version : 1.0

Préconditions

Le prestataire ou demandeur est authentifié

Postconditions

Aucune.

Enchaînement Nominal

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Demandeur	Système : Site web	Maquettes
	1. Le système affiche la page d'accueil.	Page d'accueil (Figure 10)
2. Le prestataire/demandeur indique qu'il souhaite aller à son profil		
	3. Le système affiche la page de profil du prestataire/demandeur	Page de profil (Figure 15)
4. Le prestataire/demandeur indique qu'il souhaite accéder à la page des récompenses		
	5. Le système affiche la page des récompenses	Page des récompenses (Figure 16)
6. Le prestataire/demandeur choisit une récompense		
	7. Le système affiche la page de la récompense choisie	Page de la récompense (Figure 17)
8. Le prestataire/demandeur		

indique qu'il souhaite récupérer la récompense	
9. Le système vérifie les informations	
10. Le système valide que la récompense a bien été récupérée	

Enchaînements Alternatifs :

A1 : Le prestataire/demandeur n'a pas assez de points

Acteur : Visiteur	Système : Site web	Maquettes
8.A1.1 point de départ sur l'enchaînement nominal		
	8.A1.2 Le système affiche un message d'erreur.	<i>Page de la récompense</i>

Pas d'enchaînement exceptionnel

Maquettes correspondantes aux pages :

-page d'accueil :

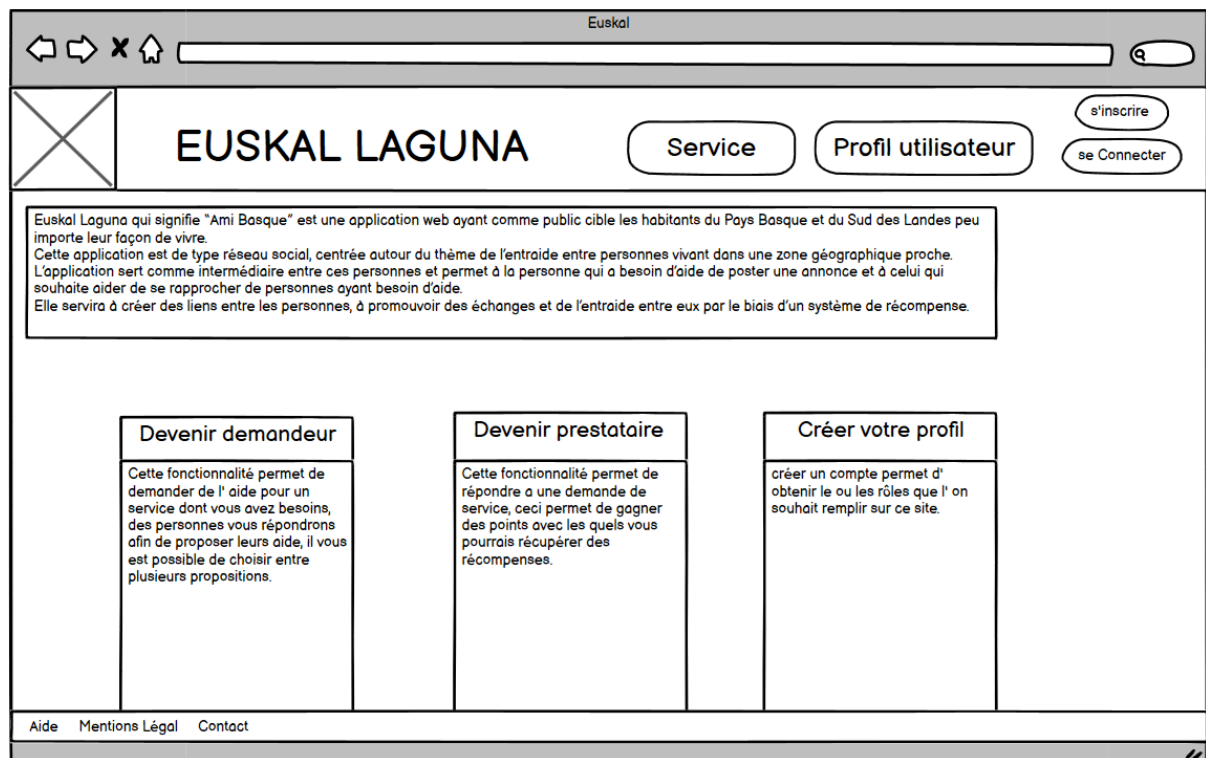


Figure 10 - Maquette de la page d'accueil

-Page des demandes :

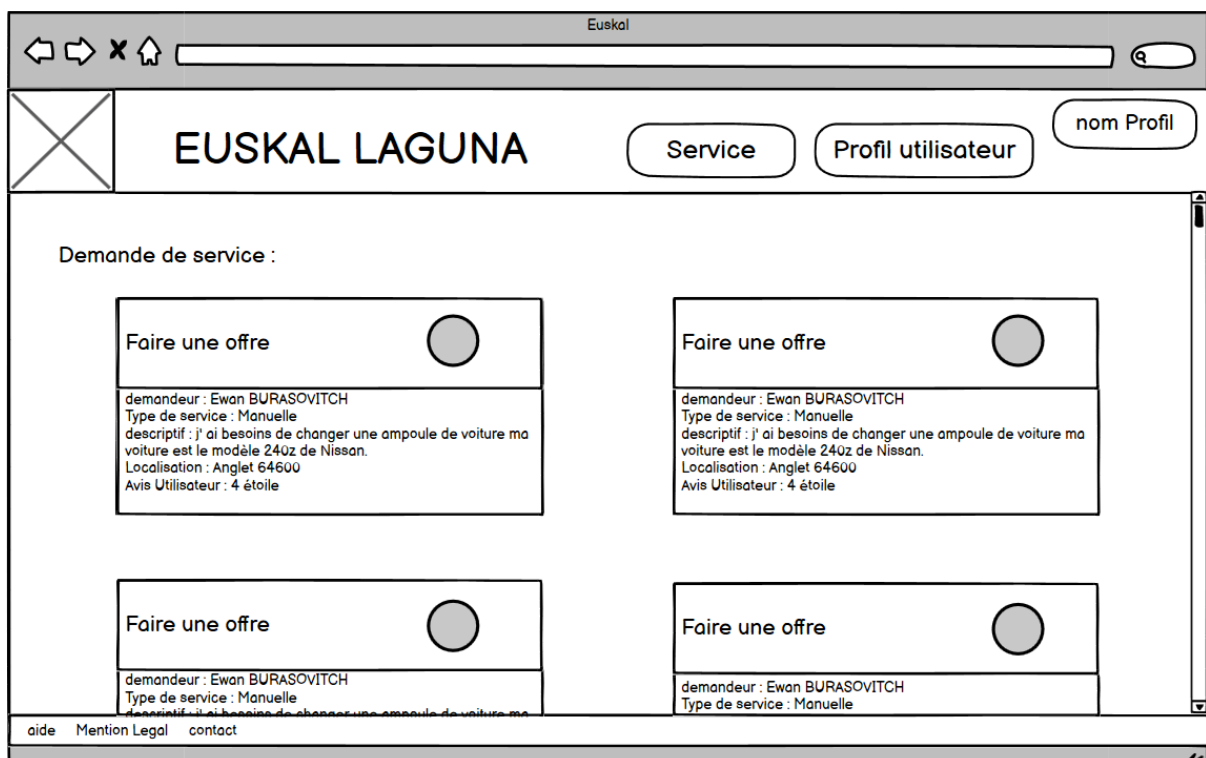
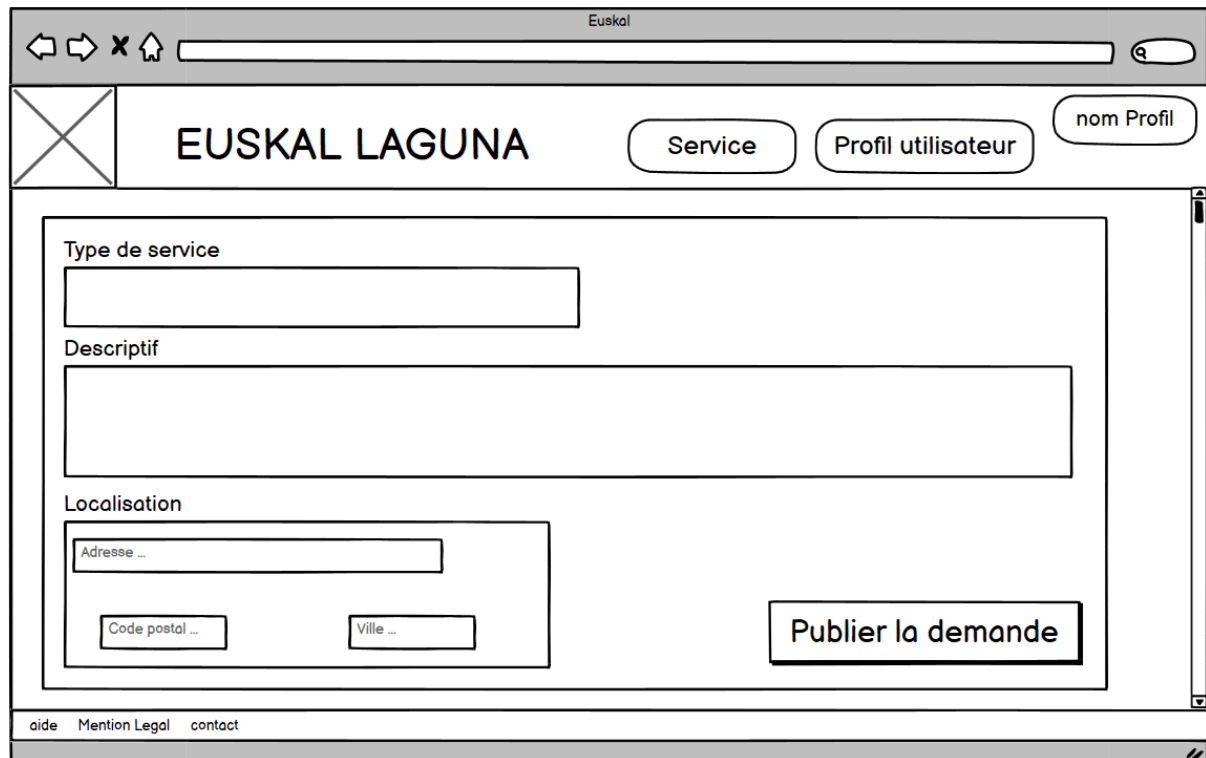


Figure 11 - Maquette des demandes

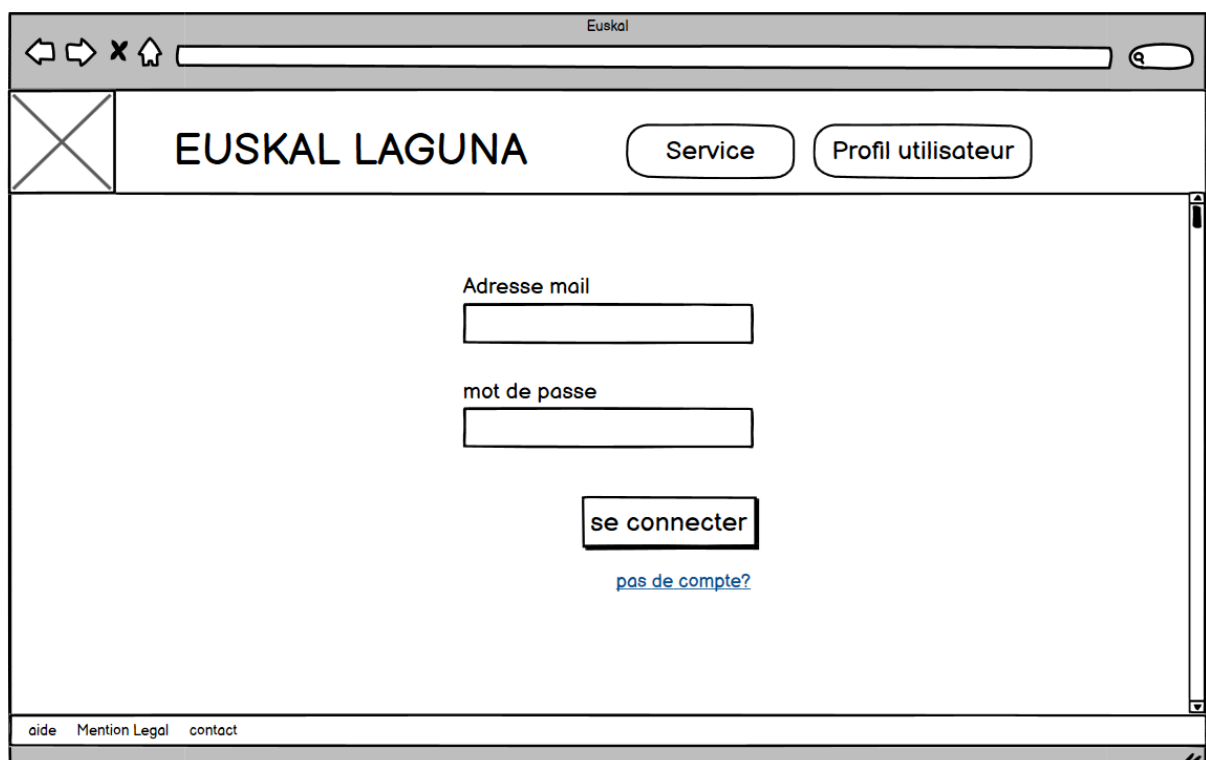
-Page de création de demande :



Maquette de création de demande pour EUSKAL LAGUNA. Le formulaire est structuré en sections : 'Type de service' avec un champ de texte, 'Descriptif' avec un grand champ de texte, et 'Localisation' avec des champs pour 'Adresse ...', 'Code postal ...', et 'Ville ...'. Un bouton 'Publier la demande' est visible à droite. Le header contient le logo EUSKAL LAGUNA, des boutons 'Service' et 'Profil utilisateur', et un champ 'nom Profil'. Le footer contient des liens 'aide', 'Mention Legal', et 'contact'.

Figure 12 - Maquette de création de demande

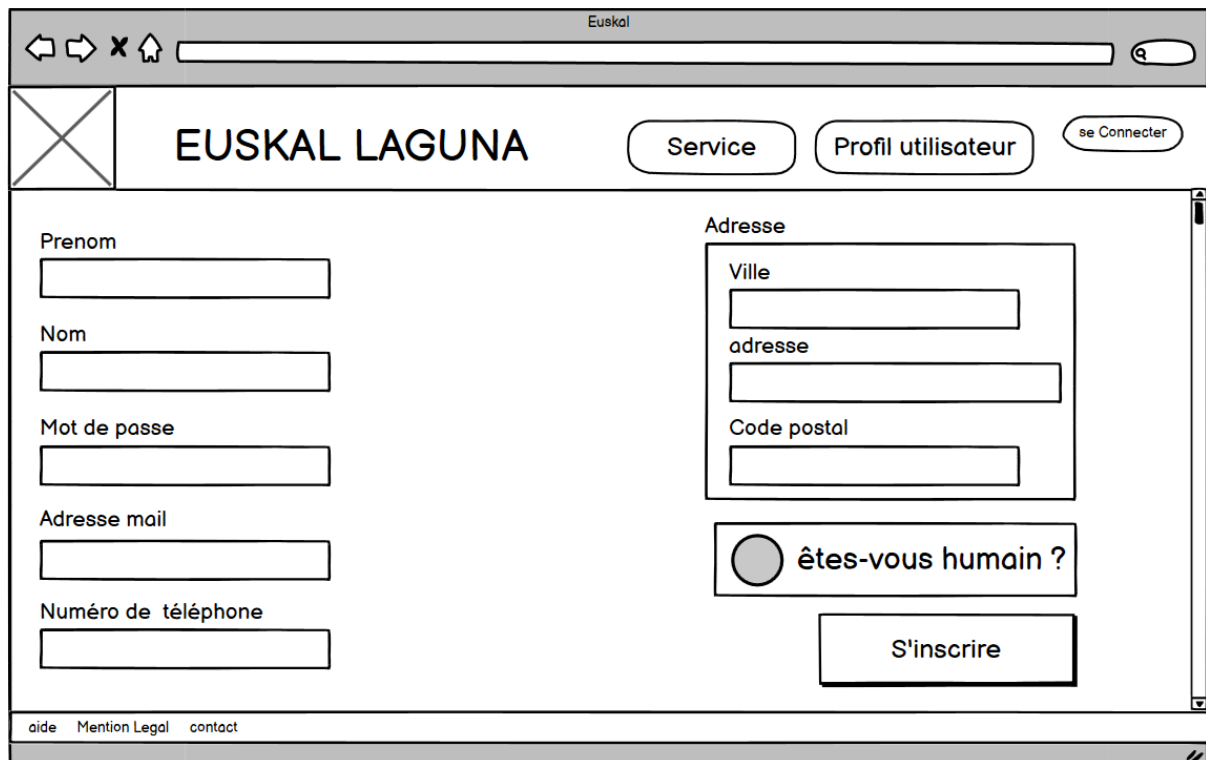
-Page d'authentification :



Maquette de la page d'authentification pour EUSKAL LAGUNA. Le formulaire est centré et contient des champs pour 'Adresse mail' et 'mot de passe'. Un bouton 'se connecter' est visible. Un lien 'pas de compte?' est présent en dessous. Le header est identique à la page précédente. Le footer contient des liens 'aide', 'Mention Legal', et 'contact'.

Figure 13 - Maquette de la page d'authentification

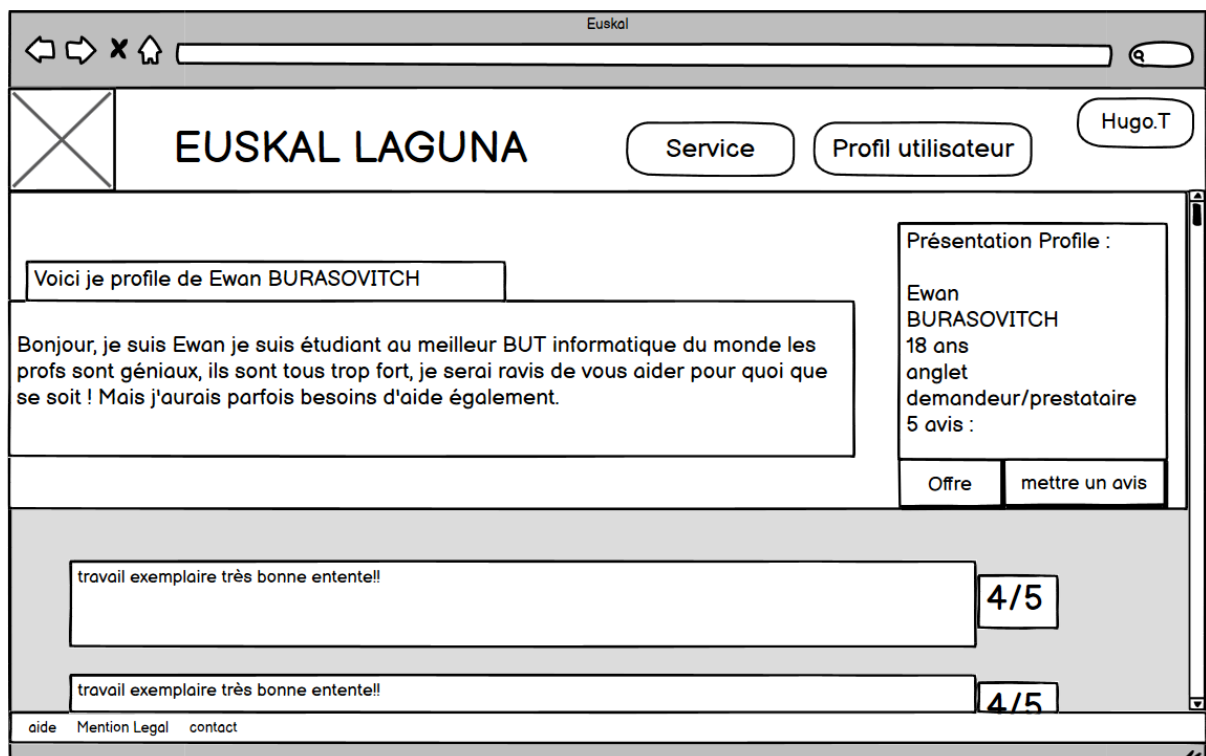
-Page d'inscription :



Maquette de la page d'inscription Euskal Laguna. Le navigateur affiche 'Euskal' dans l'onglet et une barre d'adresse vide. Le header contient le logo Euskal Laguna, un bouton 'Service', un bouton 'Profil utilisateur' et un bouton 'se Connecter'. Le formulaire d'inscription est divisé en deux colonnes. La colonne de gauche contient des champs pour 'Prenom', 'Nom', 'Mot de passe', 'Adresse mail' et 'Numéro de téléphone'. La colonne de droite contient des champs pour 'Adresse' (Ville, adresse, Code postal) et un bouton 'S'inscrire'. Un bouton 'êtes-vous humain ?' est situé entre les colonnes. Le footer contient des liens 'aide', 'Mention Legal' et 'contact'.

Figure 14 - Maquette de la page d'inscription

-Page de profil utilisateur :



Maquette de la page de profil utilisateur Euskal Laguna. Le navigateur affiche 'Euskal' dans l'onglet et une barre d'adresse vide. Le header contient le logo Euskal Laguna, un bouton 'Service', un bouton 'Profil utilisateur' et un bouton 'Hugo.T'. Le profil de l'utilisateur Ewan BURASOVITCH est affiché. Le profil contient une section 'Voici je profile de Ewan BURASOVITCH' avec un texte de présentation, une section 'Présentation Profile : Ewan BURASOVITCH 18 ans anglet demandeur/prestataire 5 avis :'. Le profil est évalué par deux utilisateurs, chacun avec une note de 4/5. Le footer contient des liens 'aide', 'Mention Legal' et 'contact'.

Figure 15 - Maquette de la page de profil utilisateur

-Page des récompenses :

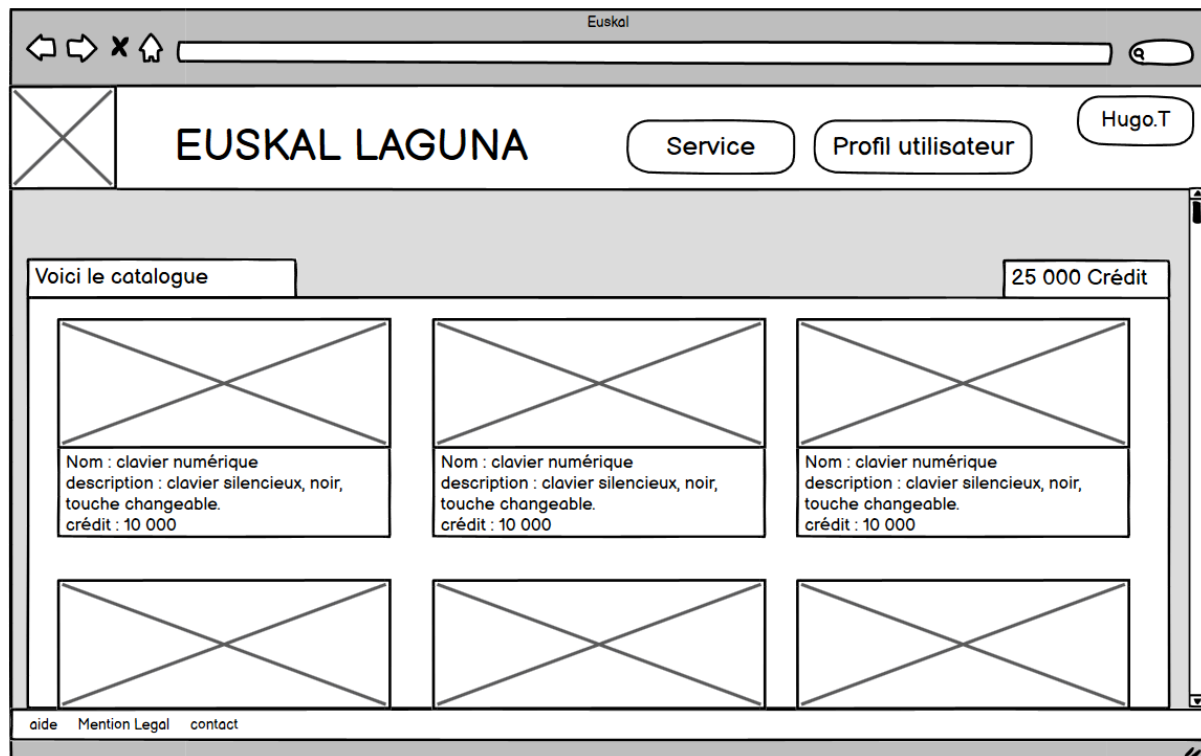


Figure 16 - Maquette de la page des récompenses

-Page de la récompense :

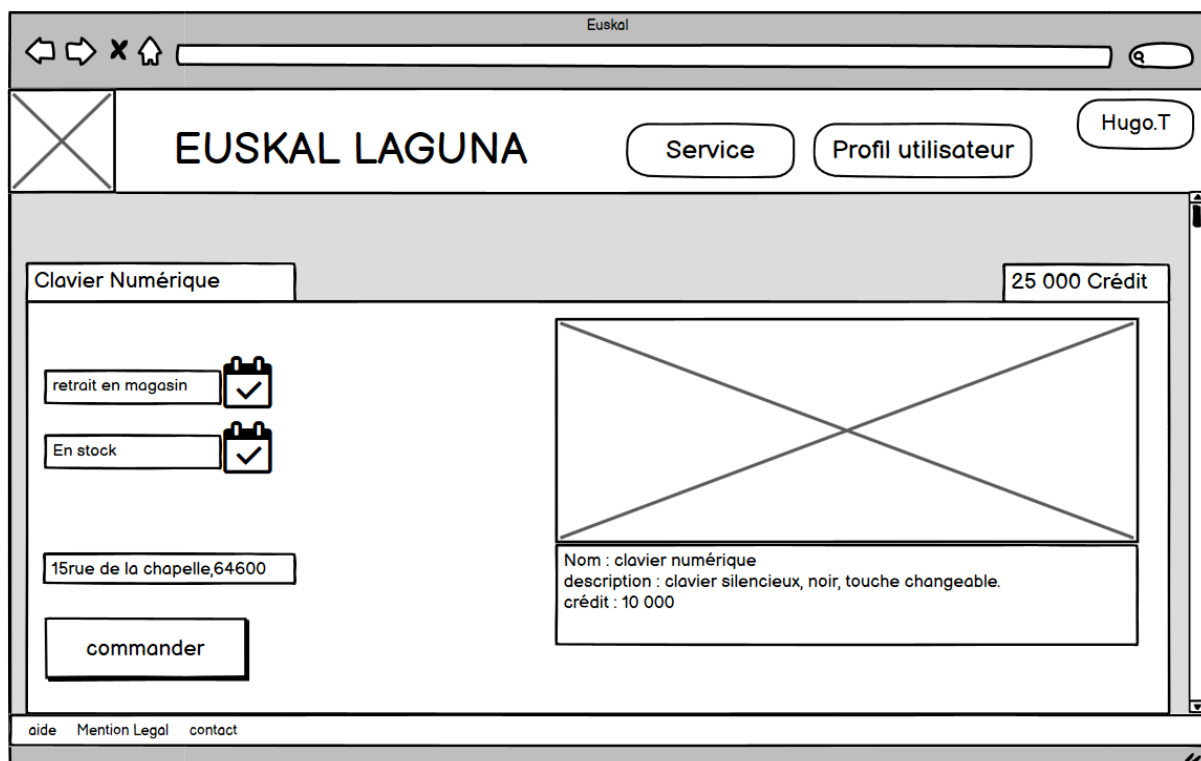


Figure 17 - Maquette de la page de la récompense

-Page de conversation :

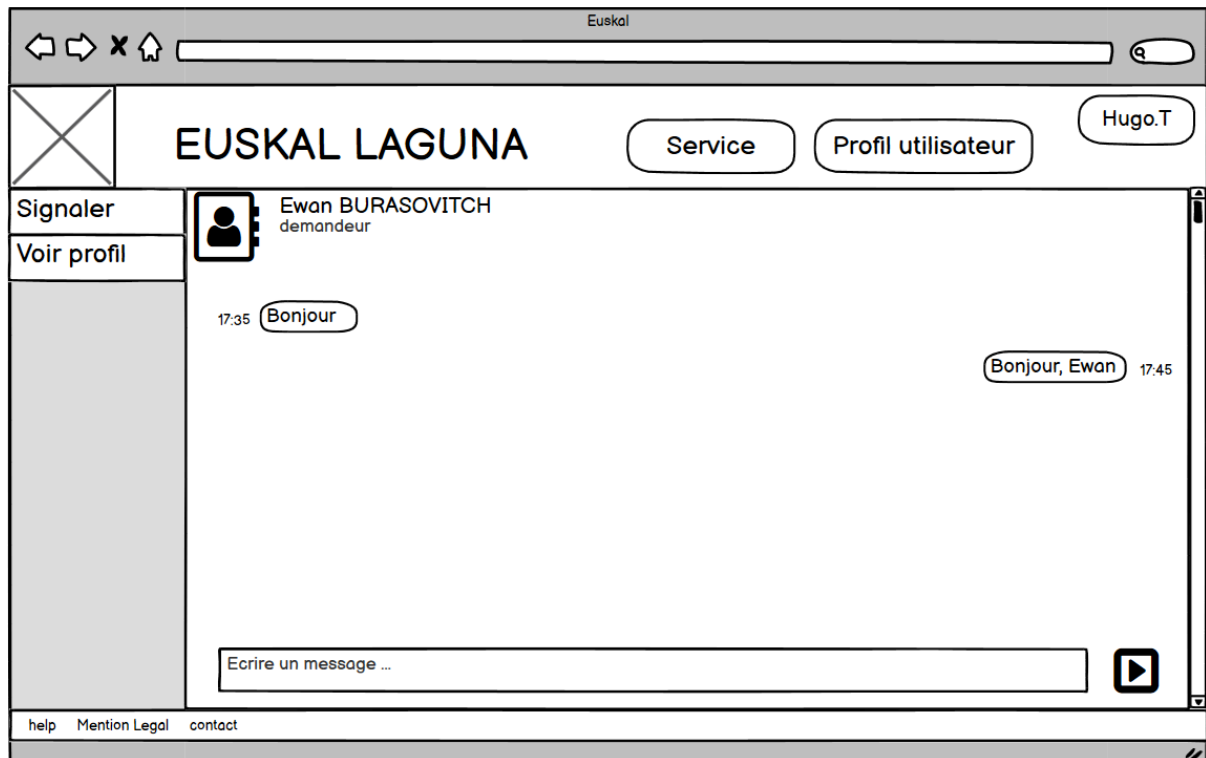


Figure 18 - Maquette de la page de conversation

-Page des offres :

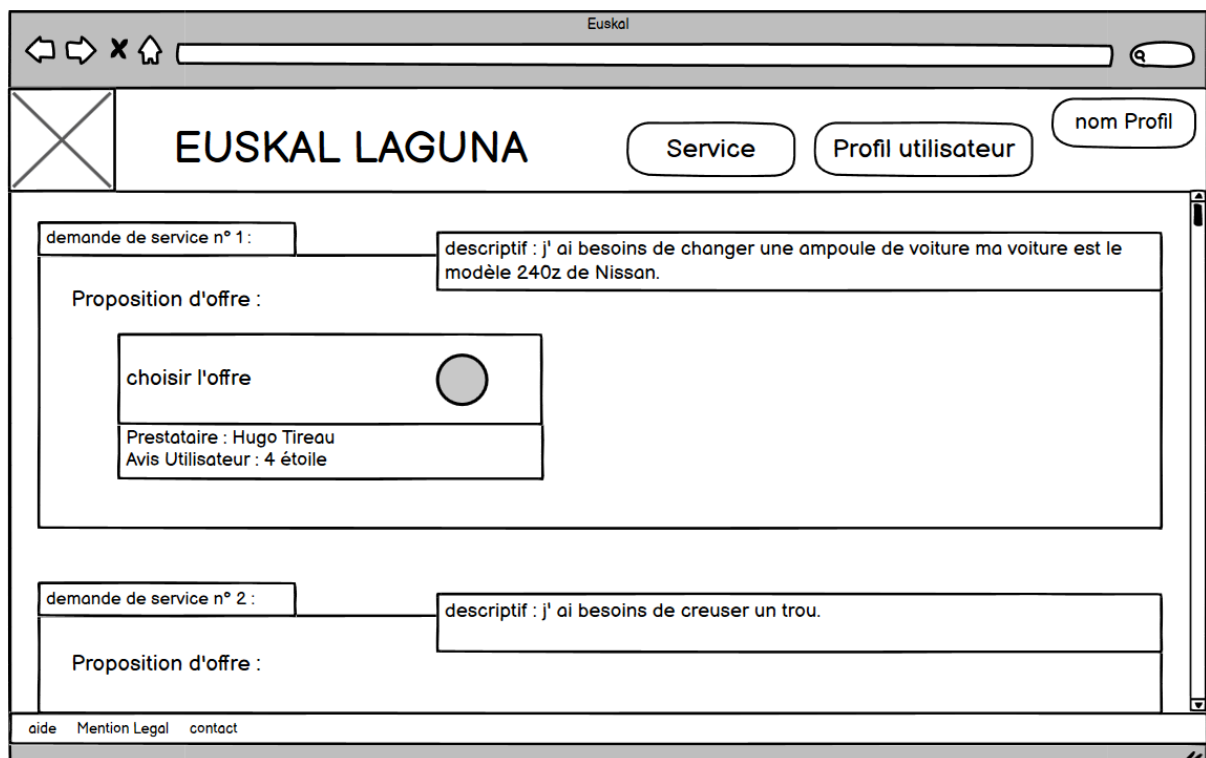


Figure 19 - Maquette de la page des offres

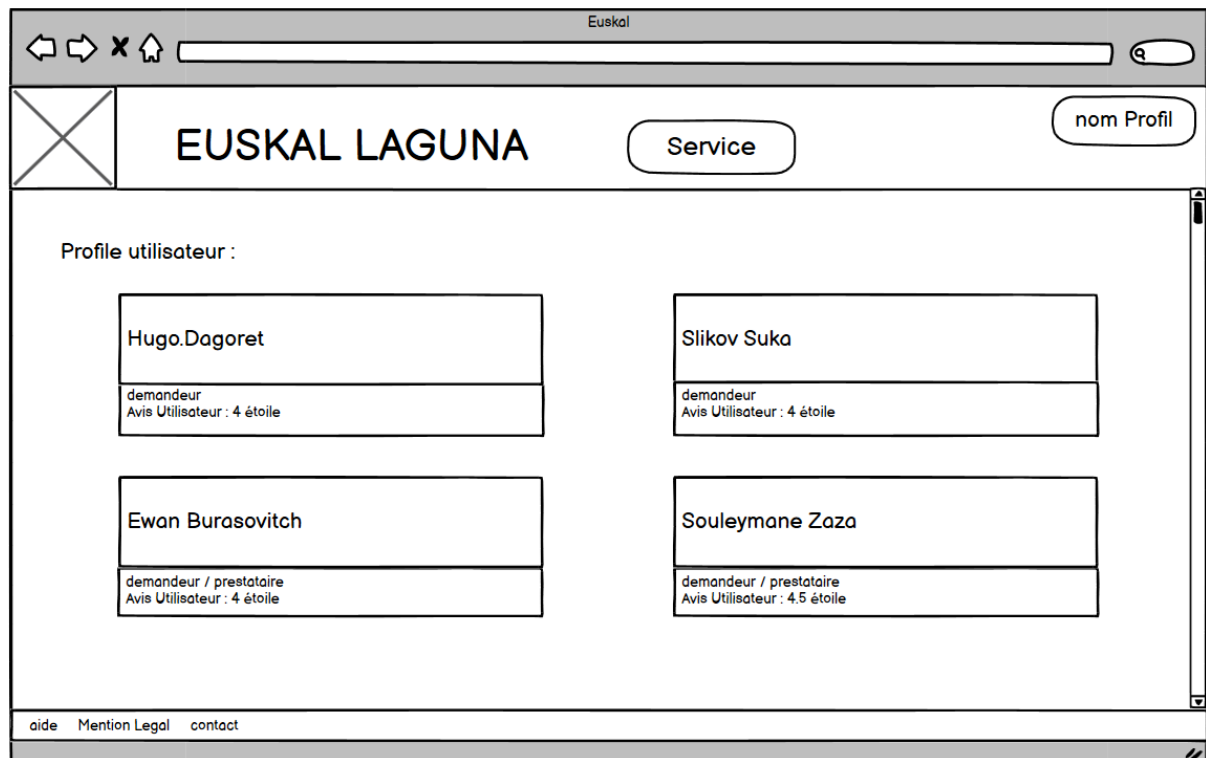
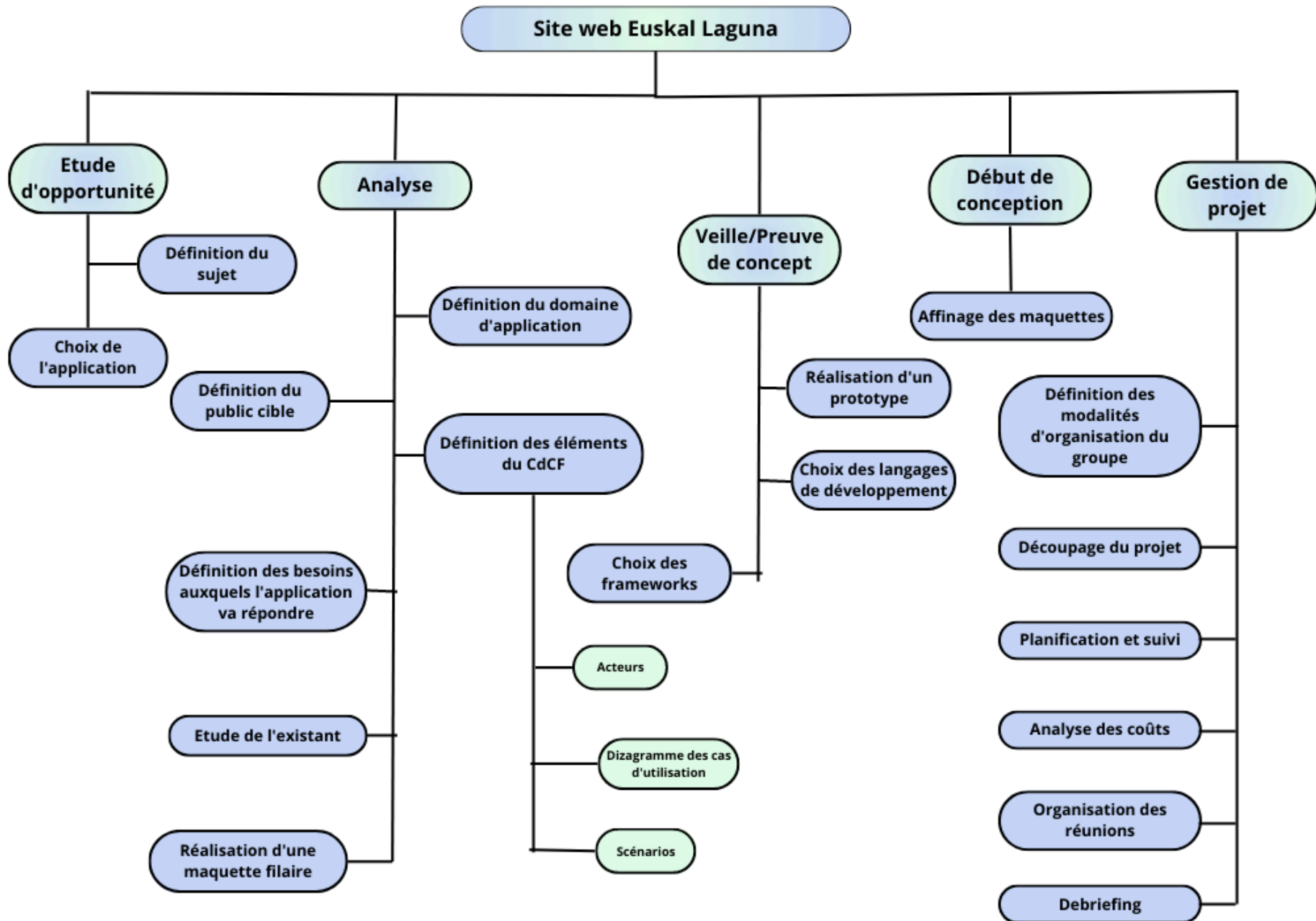


Figure 20 - Maquette de la page des profils utilisateurs

5. Présentation de la Structure de Découpage du Projet

5.1 Description et argumentation du WBS de Semestre 2 (page suivante)



Le semestre 2 marque le début du projet. On commence donc avec l'étude du sujet puis la planification du projet et de l'application.

Premièrement, on commence par le choix de l'application où les membres du groupe réunissent des idées dans un brainstorming et débattent sur quel est le meilleur choix en gardant les autres de côté au cas où l'idée choisie ne tiendrait pas la route.

Une fois l'idée choisie, il faut définir le domaine de l'application mais également les besoins auxquels l'application va répondre et l'étude de l'existant. Puis les éléments du cahier des charges fonctionnel qui vont servir à présenter le sujet accompagnés d'une maquette filaire pour illustrer.

Cette maquette filaire est simple à faire et faite pour pouvoir être jetée sans avoir de perte de temps.

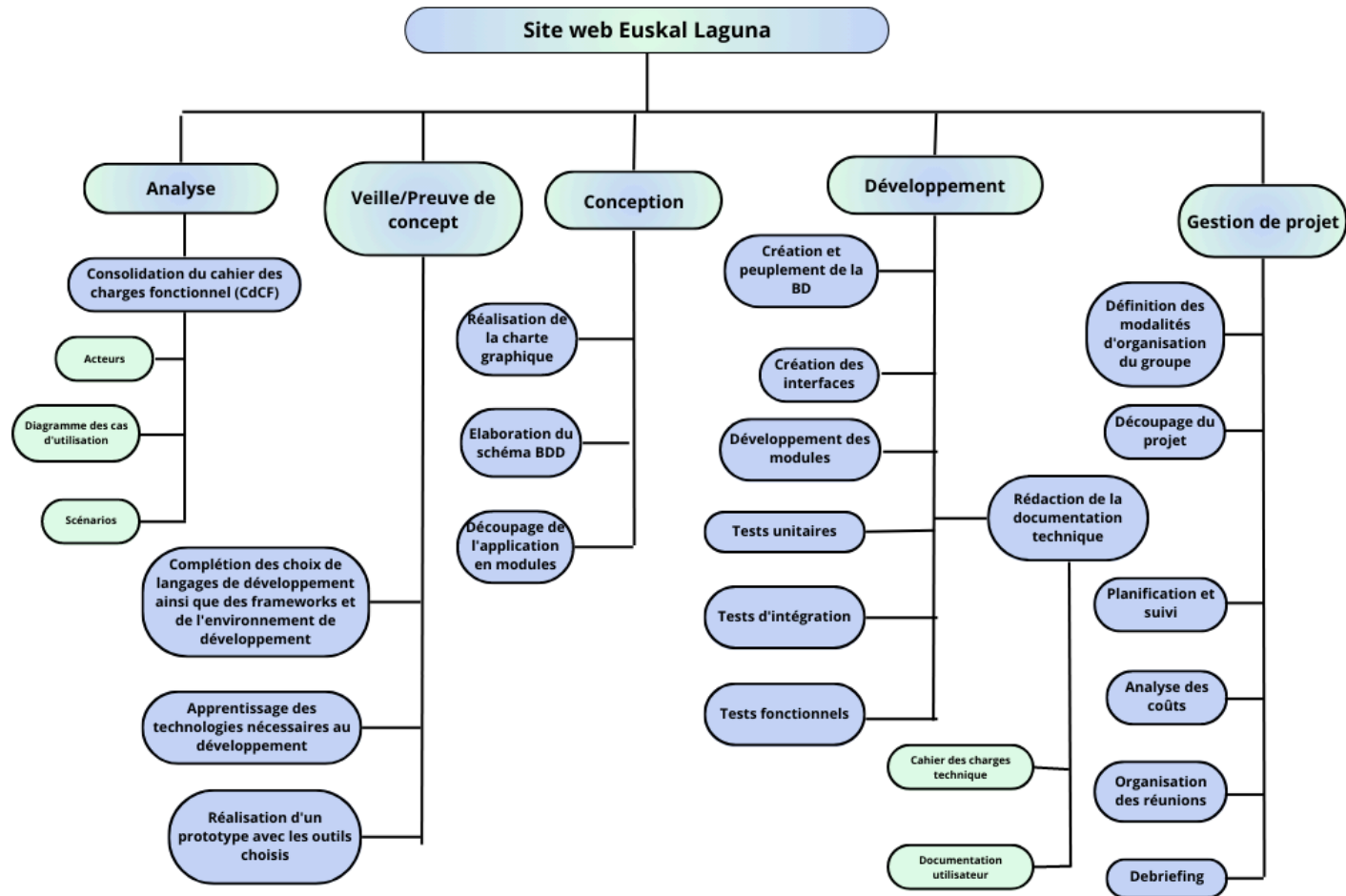
Une fois que le cahier des charges a été validé, on réalise un prototype, on décide quels langages de programmation et frameworks vont être utilisés.

Lors du commencement de la conception, on affine les maquettes en créant des mockups.

Et enfin, tout au long du projet, on définit les modalités d'organisation du groupe, on découpe le projet en tâches, on planifie et on suit cette planification.

Enfin, on analyse les coûts budgétaires, on organise des réunions et on fait des débriefings avec l'ensemble du groupe.

5.2 Description et argumentation du WBS de Semestre 3



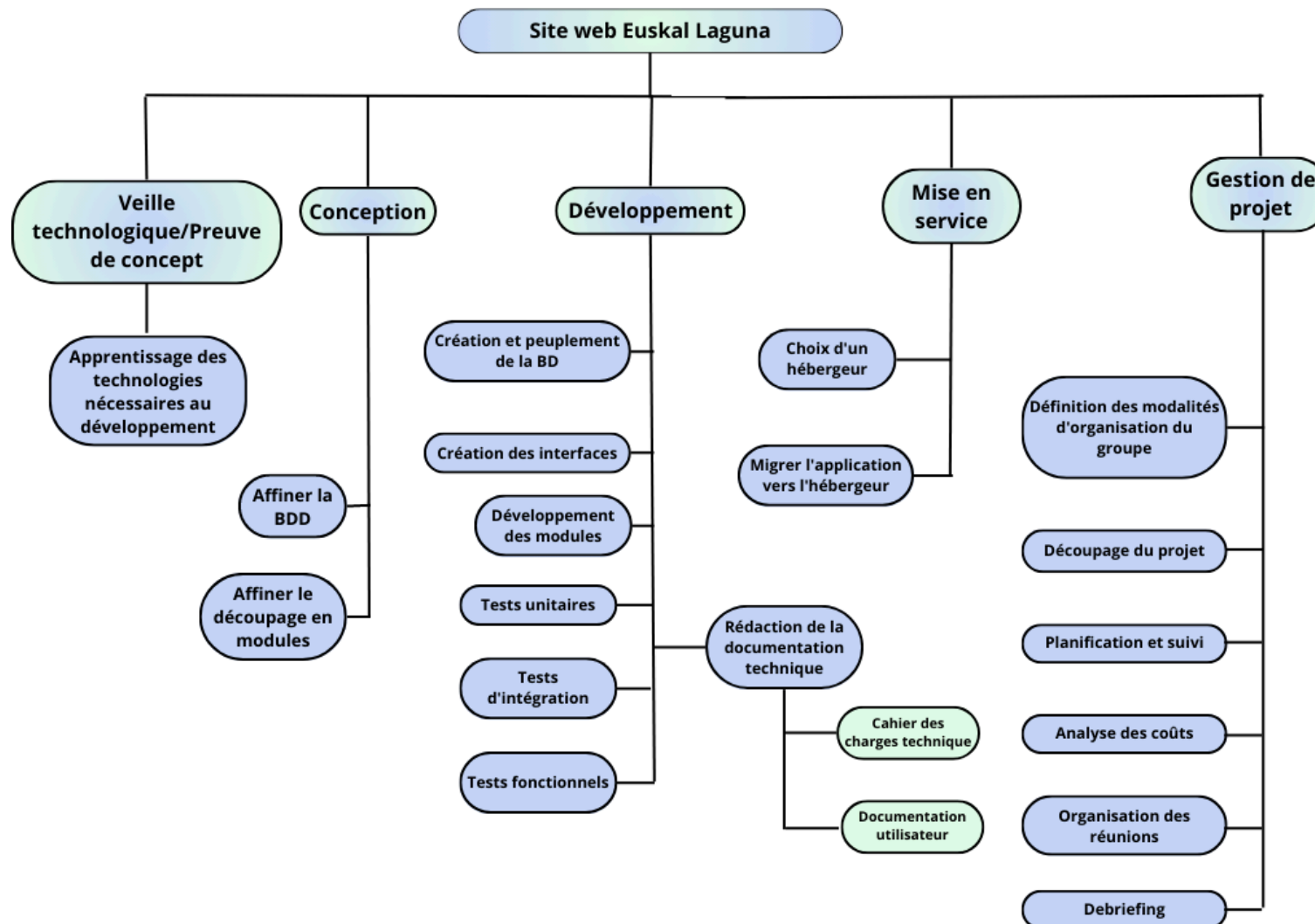
En semestre 3, nous reprenons l'analyse et la veille/preuve de concept selon l'avis du client pour pouvoir continuer le déroulement du projet. On commence également à apprendre les technologies nécessaires au développement étant donné que les frameworks n'ont pas été appris en 1re année, permettant de réaliser un autre prototype possiblement plus développé.

Ensuite, on passe à la suite de la conception qui consiste en la création de la charte graphique, l'élaboration du schéma BDD et le découpage de l'application en modules (exemple : Modèle MVP + base de données).

Enfin, on commence le développement avec la création et le peuplement de la base de données mais aussi des interfaces (décidées précédemment sous forme de maquettes). Ensuite on développe les modules et on effectue des tests unitaires, d'intégration et fonctionnels et on effectue une documentation technique composée du cahier des charges technique et d'une documentation utilisateur.

Et évidemment, tout au long du semestre 3, il est possible qu'on vienne à changer l'organisation du groupe, la planification et tout ce qui se concentre autour de la gestion du projet.

5.3 Description et argumentation du WBS de Semestre 4



En semestre 4, on continue l'apprentissage des technologies nécessaires au développement et on affine la BDD et le découpage en modules selon les difficultés rencontrées précédemment.

Ensuite, on continue la création et le peuplement de la BD mais également des interfaces. Puis le développement des modules suivi des tests unitaires, d'intégration et fonctionnels puisque c'est nécessaire de tout retester pour assurer le bon fonctionnement des modules sur tous les points et ainsi modifier la documentation technique.

Une fois le développement fini, on choisit un hébergeur et on migre l'application vers l'hébergeur.

Et pour finir, tout au long du semestre 4, il est possible qu'on vienne à changer l'organisation du groupe, la planification et tout ce qui se concentre autour de la gestion du projet.

5.4 Explication de la méthode suivie

Au début de la conception du WBS, tout était organisé selon les livrables et les chapitres puis il s'est avéré que le WBS doit être représenté sous forme de tâches et de sous-tâches donc on a dû faire un brainstorming avec l'enseignant-tuteur puis recommencer le WBS pour chaque semestre. Ensuite, il fallait arranger la taille de la police d'écriture pour tout rentrer, donc certaines sous-tâches n'apparaissent pas car elles ne sont pas considérées comme "très importantes". L'entièreté du WBS (hors brainstorming) a été fait avec Canva sans utilisation d'exemple et seul en dehors du brainstorming.

6. Présentation de la planification

6.1 Planification prévisionnelle de S2 (hebdomadaire)

Planning prévisionnel Semestre 2																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tâches /Livrables	23/01/ 23	30/01/ 2023	06/02/ 2023	13/02/ 2023	20/02/ 2023	27/02/ 2023	06/03/ 2023	13/03/ 2023	20/03/ 2023	27/03/ 2023	03/04/ 2023	10/04/ 2023	17/04/ 2023	24/04/ 2023	01/05/ 2023	08/05/ 2023	15/05/ 2023	22/05/ 2023	29/05/ 2023	05/06/ 2023
Evenements	Pré sentation de la SAE	Liste des équipes projets et leur tuteur	Comm encem ent du rapport A1			Contrô le R2.11			Contrô les R2.01, R2.10	Contrô le R2.01	Livrabl e A3							contrô les R2.10, R2.12	Remis e A5, contrô le R2.02	Rendu Final
PrésentationProjet	/	/	11		11			x												
Rapport A1						x														
Rapport A3_Fonctionnalité et acteurs	/	/						x		x										
Rapport A3_UseCase	/	/						x	x	x										
Rapport A3_Scénario	/	/							x	x										
Rapport A3_Maquette	/	/								x	x									
Rapport A3											x									
Rapport A5_Structure du projet	/	/												x	x	x				
Rapport A5_Planification	/	/													x	x				

BUT Informatique - Semestre 2 - 2022-2023

RapportA5_outils																x	x			
RapportA5_Couts																	x	x		
RapportA5_Bilan																		x	x	
RapportA5_RenduFinal																			x	x
Nombre Séances	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1	1

Description planning prévisionnel semestre 2:

Dans ce planning nous avons représenté les échéances de chaque rendu que l'équipe doit rendre sur un calendrier hebdomadaire. Toutes les tâches de chaque rapport sont représentées et placées sur le calendrier. Ceci est l'idéalisation du déroulement des événements.

6.2 Planification réelle de S2 (hebdomadaire)

Planning Réel semestre 2																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Tâches /Livrables	23/01/ 23	30/01/ 2023	06/02/ 2023	13/02/ 2023	20/02/ 2023	27/02/ 2023	06/03/ 2023	13/03/ 2023	20/03/ 2023	27/03/ 2023	03/04/ 2023	10/04/ 2023	17/04/ 2023	24/04/ 2023	01/05/ 2023	08/05/ 2023	15/05/ 2023	22/05/ 2023	29/05/ 2023	05/06/ 2023
Evenements	Pré- sentation de la SAE	Liste des équipes projets et leur tuteur	Comm encem ent du rappor t A1			Contrô le R2.11			Contrô les R2.01, R2.10	Contrô le R2.01	Livrabl e A3							contrô les R2.10, R2.12	Remis e A5, control e R2.02	Rendu Final
PrésentationProjet	/	/	11		11			x												
Rapport A1						x														
Rapport A3_Fonctionnalité et acteurs	/	/						x		x										
Rapport A3_UseCase	/	/						x	x	x										
Rapport A3_Scénario	/	/							x	x										
Rapport A3_Maquette	/	/								x	x									
Rapport A3											x									
Rapport A5_Structure du projet	/	/												x	x	x				
Rapport A5_Planification	/	/													x	x				
RapportA5_outils																x	x	x		

BUT Informatique - Semestre 2 - 2022-2023

RapportA5_Couts																	x	x		
RapportA5_Bilan																		x	x	
RapportA5_RenduFinal																		x	x	x
Nombre Séances	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1	1

Description et analyse planning réel semestre 2:

Voici le planning représentant comment le déroulement des tâches s'est vraiment passé. Nous pouvons voir que le planning prévisionnel a été respecté, à l'exception de la 19^{iem} semaine pour le rendu du rapport A5, qui contrairement à ce que le planning prévisionnel prévoyait nous avons dû mettre en attente la prévision des coûts et des outils lors de la 18^{iem} semaine pour réaliser ces deux tâches la 19^{iem} semaine, ceci par manque de temps pour ce projet ce qui a causé un retard sur le planning. Nous avons pu rattraper ce retard sur la semaine du rendu du rapport A5 comme le montre ce planning.

6.3 Planification prévisionnelle de S3 (mensuelle)

Pour nos deux planning prévisionnel des semestre S3 et S4, nous avons fait le choix suivant, pour les semaines ou le temps est consacré au différents cours nous choisissons de consacrer 1h30 par semaine à l'exemple du semestre 2. Sur les semaines dédiées au projet nous avons choisi que notre équipe serait en temps plein sur le projet ce qui correspond à 35h par semaine.

Planning prévisionnel semestre 3					
	1	2	3	4	5
mois	sept.-23	oct.-23	nov.-23	déc.-23	janv.-24
Temps disponible					
Nombre de semaine avec cours	4	4	3	2	2
Nombre de semaine pour SAE	0	0	2	2	1
Nombre d'heure choisit prévue pour la SAE	6	6	70	3	38
Tâche, fonctionnalités					
Réalisation de la charte graphique	x				
Réalisation d'un prototype		x	x		
Inscription			x		
Connexion			x		
Publier une demande			x		
Publier une offre de service			x		
Cahier des charges technique			x	x	x
Documentation utilisateur					x
Tests unitaire					x
Tests d'intégration					x
Test fonctionnels					x

6.4 Planification prévisionnelle de S4 (mensuelle)

Planning prévisionnel semestre 4						
	5	6	7	8	9	10
mois	janv.-24	fév-24	mars-24	avr.-24	mai-24	juil.-24
Temps disponible						
Nombre de semaine avec cours	1	4	3	1	0	0
Nombre de semaine pour SAE	1	0	2	1	0	0
Nombre d'heure choisit prévue pour la SAE	4,5	73	73	25,5	0	0
Tâche						
Modifier son profil	x					
Mettre un avis	x	x				
Consulter les demandes et offres		x				
Répondre à une demande		x				
Répondre à une offre		x	x			
Visualiser le profil		x	x			
Cahier des charges technique			x			
Documentation utilisateur			x			
Tests unitaire			x			
Tests d'intégration				x		
Test fonctionnels				x		

7. Outils de la Gestion de Projet

Outils utilisés pendant la partie de spécification fonctionnelle :

- Pour la partie partage de documents, Google Drive uniquement est utilisé.
- Pour la partie de planification et de suivi, nous avons utilisé Teams, ainsi que Canva.
- Pour la partie documentation, nous avons utilisé Google Docs.

Analyse critique de chaque outils utilisés pour la spécification fonctionnelle :

Pour le semestre 2, nous avons surtout besoin d'outils pour le partage de documents ainsi que de planification et de suivi. C'est pour cela que nous avons utilisé Google drive, qui nous permet un partage rapide et efficace des fichiers même les plus lourds et nous

permettant de trier d'une façon simple. L'espace de stockage de 15 Go fourni est amplement suffisant pour se transférer des fichiers (qui sont, globalement, des words et des pdfs). L'utilisation de Teams nous est très bénéfique puisque c'est un outil qui possède beaucoup de fonctionnalités telles que le partage de document et le fait de pouvoir avoir un endroit pour discuter et faire des visioconférences qui nous ont été beaucoup utiles pendant le semestre 2. Cependant, l'interface est assez chargée et n'est pas forcément facile à prendre en main au premier abord, ainsi que la fonctionnalité de partage de document qui ne nous est pas utile en somme puisque nous utilisons déjà Google Drive. Pour la documentation, Google Docs est le meilleur outil utilisable pour notre équipe puisqu'il nous permet de travailler sur un seul document en même temps. Le seul problème est qu'il manque de certaines fonctionnalités telles que la création automatique du sommaire des figures.

Outils que nous pensons utiliser pendant la partie de conception :

- Pour la partie partage de documents, nous pensons continuer à utiliser Google Drive seulement puisque nos besoins en termes de stockage ne sont pas énormes.
- Pour la partie de planification et de suivi, nous pensons continuer à utiliser Teams, mais nous n'utilisons plus Canva pour la planification puisque nous utiliserons Trello pour créer un tableau de gestion des tâches (Scrum Board)

Analyse critique de chaque outils utilisés pour la conception :

Pour le semestre 3, nous envisageons de toujours utiliser Google Drive puisqu'il nous faudra partager beaucoup de documents. Cependant, nous ne savons pas si l'espace de stockage qui nous est fourni est suffisant (bien qu'il y ait 15 Go de disponible). Teams reste un outil qui nous sera très utile pour les réunions, et nous pourrions potentiellement utiliser la fonctionnalité de partage dans le cas où nous n'aurions pas assez de place sur Google Drive. Pour la planification des tâches, nous pensons utiliser Trello qui est un très bon outil diversifié et complet, nous permettant de répartir les tâches par membre du groupe et de les disposer afin de savoir où en est chaque chose. Cependant, il faudra penser à régulièrement le mettre à jour.

Outils que nous pensons utiliser pendant la partie de réalisation :

- Pour la partie partage de documents, Google Drive restera notre seul logiciel utilisé.
- Pour la partie de planification et de suivi, nous continuerons à utiliser Teams avec notre tuteur et Trello pour la gestion de la répartition des tâches du projet.
- Pour la partie langage et outils de développement, nous pensons utiliser l'HTML5/CSS3, du PHP, Javascript et MySQL en termes de langage, et Visual Studio Code ainsi que PHPMyAdmin en termes d'outils qui nous permettra de coder notre application web. Potentiellement bootstrap en temps que framework
- Pour la partie versionning et gestion du code, nous utiliserons uniquement Github

Analyse critique de chaque outils utilisés pour la réalisation :

Google drive nous sera de moins en moins utile étant donné qu'il n'y aura pas forcément autant de document à partager qu'avant. Cependant il restera utile pour se partager de la documentation ou tout autre document intéressant. Teams reste un outil toujours aussi intéressant pour faire des réunions et pouvoir ainsi discuter de ce qu'il faut faire ensuite. Trello restera notre outil principal de planification.

En passant au développement, c'est un site web, donc nous allons principalement utiliser du HTML5/CSS3, du PHP, du Javascript qui sont les principaux langages pour coder un site. Nous pourrions utiliser des frameworks tel que bootstrap qui sont des outils simples de prise en main et qui simplifie certaines tâches à faire pour le site web. L'utilisation de MySQL est primordial pour notre application web puisqu'il faut bien stocker les données utilisateurs quelque part pour pouvoir réaliser les inscriptions. Pour finir, le versionning du code se fera sur Github, qui est une plateforme simple d'accès, libre, et qui ne requiert pas quelque chose de spécifique pour nous permettre le versionning du projet.

8. Coûts associés (ressources et aspects budgétaires)

tarif jour Homme

Les coûts fixe d'un projet web

Les infrastructures:

Chaque équipe possède doit pouvoir avoir des bases fiables afin de réaliser ses projets. Les locaux ou le matériel sont des éléments qui doivent être pris en compte dans le calcul des coûts pour une équipe lors d'un projet. Pour notre situation, cet élément est négligeable puisque les locaux et le matériel nous sont fournis. Nous avons comme lieu de travail l'IUT ainsi que nos domiciles. Le matériel nécessaire est des ordinateurs, pour cela nous avons accès à ceux de l'IUT, mais aussi d'ordinateurs personnels, tous les logiciels que nous allons utiliser seront gratuits.

Le salaire:

Le salaire dépend de plusieurs variables les deux principales sont la localisation et l'expérience de l'individu, dans notre cas nous prenons l'exemple d'un individu en province et novice. Pour une question de fiabilité nous comparerons plusieurs sources afin de trouver une moyenne fiable sur laquelle nous pouvons nous baser. Pour pouvoir respecter au mieux nos choix de sélection, nous prendrons la source qui propose les revenus les plus bas.

Selon le site:

<https://www.hellwork.com/fr-fr/metiers/developpeur-web.html>. Un développeur web touche un salaire de 3000 euros brut par mois. ce qui fait un taux horaire de 19 eur/heure.

Selon le site:

<https://fr.talent.com/salary?job=developpeur+web+junior>. La médiane d'un développeur web qui possède nos critères touche 2 667 brut par mois. Ce qui fait 17.58 par heure.

La nourriture:

Pour notre équipe, ce frais est fixé puisqu'il est assuré par le restaurant universitaire. Pour 3.3euro chaque membre de l'équipe pourra manger.

Les coûts variable d'un projet web

Interface et design:

Elles peuvent être simples ou complexes car elles requièrent un temps de travail et des compétences à déployer différents. Si le développement de l'interface et du design sont simples, le coût ne sera pas très élevé contrairement à des éléments plus complexes. Pour notre projet, en vue de notre domaine de compétence nous prendrons comme exemple un projet pour lequel l'aspect esthétique du design n'a aucune importance, c'est pourquoi nous ne prendrons pas en compte cette partie des coûts du projet

Les fonctionnalités:

Leur détermination est très souvent liée au type d'application à développer. Les fonctionnalités peuvent concerner des modules de paiements, la géolocalisation ou des sessions d'authentification. Plus il y a de fonctionnalités à intégrer à l'application, plus il y a d'efforts à fournir et du temps de travail, ce qui impacte le coût directement.

La plus value:

Ce coût est le bénéfice que l'entreprise va toucher. Elle dépend du projet, de sa taille ou de sa complexité. Cela est souvent calculé en pourcentage en fonction du coût du projet pour l'entreprise. Ce pourcentage varie en fonction de l'entreprise, de sa taille, de sa localisation et du projet en lui-même principalement. Mais aussi et surtout le prix en cours des projets équivalents, c'est pourquoi ce coût est variable.

Le Temps de consécration:

Ceci correspond au temps que nous allons consacrer à ce projet, pour estimer ce temps nous allons nous servir du planning prévisionnel fait plus tôt.

Approximation des coûts par semestre

En prenant en compte toutes les couts siter plus tôt et en les adaptant pour notre projet nous pouvons estimer le coût global du projet, même si nous pouvons faire qu'une approximation puisque nous sommes pas en situation réel.

Pour cela nous utiliserons les coûts en jours/homme. donc comme dis nous allons prendre l'estimation du salaire le plus bas, c'est pourquoi nous considérons que chaque membre de l'équipe touche 17.58 brut par heure.

Pour le semestre 2 nous avons consacré 25.5 heures pour le projet selon le planning. Ce qui correspond à un tarif Jour/Homme de 448,29 par personne. Nous avons une équipe de 4 personnes cela fait donc 1793.16eur simplement pour la charge salariale pour le semestre 2. Ce chiffre plutôt faible se justifie par le fait que pour ce semestre nous n'avons pas été en temps complet sur la réalisation de ce projet.

Pour le semestre 3, nous estimons que nous passerons 123 heures sur le projet. Ce qui fait 2 162.34 par salarié, ce qui donne pour notre équipe 8 649.36eur de charge salariale pour le semestre 3.

Pour le semestre 4, nous estimons que nous passerons 176 heures sur le projet. Ce qui correspond à 3094,08 euro par développeur. Ce qui donne pour notre équipe 12 376.32 euros de charge salariale pour le semestre 4.

La charge salarial pour le projet est donc, avec tous les semestres additionnels, de 35 195.16 euros. A ce coût nous pouvons ajouter le coût de la nourriture qui doit être pris en compte séparément du salaire. A la hauteur de 3.3€ le repas, cela donne pour les trois semestres complets 3 498 € de frais.

Après avoir pris en compte la totalité des charges que notre équipe aura, cela donne une estimation des coûts de 38 693.16 euros.

9. Bilan et perspectives

Néo : Pour cette SAE, le travail a été effectué d'une manière efficace et assez fluide, bien qu'il y ai eu des moments assez tendus. Ce projet à été très enrichissant et a permis l'apprentissage et l'approfondissement de certaines compétences notamment dans le fait de conduire un projet, mais aussi le fait de devoir travailler en équipe.

L'équipe ayant été soudée, le travail fourni a pu être supérieur à ce que l'on attendait. La communication entre chaque membre de l'équipe ayant été facile, chaque chapitre du rapport a pu être complété en temps et en heure, malgré les différentes difficultés rencontrées. Cependant, certains chapitres ont été survolé et pas forcément assez approfondis.

La continuité de ce projet n'est pas forcément dans mon intérêt puisque je souhaite effectuer ma formation en alternance, ce qui ne me permettrait pas de continuer un tel projet dû au fait que je ne serais pas constamment à l'IUT pour pouvoir travailler celui-ci. Cependant, dans le cas où mon alternance ne se produit pas, c'est un sujet qui m'intéresse et dans lequel j'ai fourni beaucoup d'efforts et que je souhaiterai continuer.

Ewan : Le déroulement de cette SAE était fluide, la prise en main est rapide et claire, la présentation nous donne toutes les informations nécessaires pour comprendre le projet et mettre en marche les outils pour le suivi de projet.

La collaboration au sein de l'équipe nous a permis de fournir un travail supérieur au autre projet que nous avons pu réaliser auparavant. Cependant dans le chapitre huit l'estimation des coûts a été la partie la plus compliquée, puisque ce travail est très éloigné de ce nous avons l'habitude de faire, ce qui nous a compliqué les choses est que les explications de cette partie est très flou.

La continuité de ce projet n'est pas dans mes projets pour l'année prochaine. l'idée de base n'est pas suffisamment intéressante pour une continuité.

Marylou : La SAE demandait à fournir beaucoup de travail durant tout le semestre mais les retours pour chaque activité nous aidait à se rendre compte de nos erreurs et à les corriger (ou pas).

On prenait régulièrement des rendez-vous avec notre tuteur, ce qui nous permettait d'améliorer des choses également et de recevoir une explication de pourquoi on fait comme ceci, et pourquoi on ne doit pas faire comme cela.

Je ne suis pas extrêmement fière de mon travail étant donné que je n'ai pas assez consulté la planification du déroulement du projet et que j'ai travaillé plutôt selon les heures de TP en autonomie. En dehors des cours, c'était très difficile de me motiver. On arrivait quand même à tous se répartir les tâches et discuter ensemble lorsqu'il y avait des désaccords.

Sans mentionner mon possible redoublement, je ne suis pas très fan du concept du projet et je ne suis pas sûre de vouloir le continuer en Semestre 3 et 4.

Souleyman : Cette SAE était une expérience intéressante pour mettre en application les notions vues dans le cadre de la ressource R2.10 (gestion de projet), le travail personnel à fournir était progressif et réalisable avec une bonne organisation, je pense avoir plus donné d'effort que d'habitude mais malgré cet effort j'ai eu des moments de relâchement.

Au niveau du travail en équipe, je trouve que l'on s'est bien organisé, chacun faisait sa part du travail et lors des moments de désaccord on trouvait un terrain d'entente ce qui est motivant pour tous les membres. De plus, une réunion hebdomadaire avec notre tuteur était réalisée pour faire le point sur l'avancement du projet.

Je ne veux pas continuer le projet au semestre 3 et 4 car l'application a pris une tournure qui ne me plaît pas et ne correspond pas à ce que je pensais que ça allait être au mont de la recherche de l'idée en tout début de projet.

Collectif : Dans l'ensemble, la SAE a été réalisée de manière plutôt agréable pour tous les membres du groupe malgré quelques moments où la charge de travail était élevée. Elle a été une épreuve enrichissante pour notre expérience en gestion de projet.

Le travail en équipe s'est bien déroulé, la communication et l'entente dans notre équipe a été la clé du bon avancement du projet. Il y a eu, comme dans toutes les équipes, des moments de tensions mais aucun n'a eu d'effet sur la motivation du groupe qui est restée constante durant tout le long du projet.

La majorité des membres de l'équipe ne veulent pas continuer ce projet car ils n'aiment pas le concept ou ne le trouvent pas intéressant sauf un membre qui est intéressé par ce projet et qui se voit continuer.

Compétence	Travail à réaliser
------------	--------------------

Réaliser un développement d'application	Cette compétence vise à, à partir d'un besoin client, faire une application c'est pour cela que le codage de l'application à partir des spécifications externes faites au semestre 2 correspond à cette compétence
Optimiser des applications	Cette compétence vise à choisir des algorithmes optimisés et adaptés pour répondre à un problème, la conception de l'algorithme du code de l'application correspond au cette compétence.
Administrer des systèmes informatiques communicants complexes	Cette compétence vise à déployer des services dans une architecture réseau, améliorer une infrastructure existante et sécuriser les applications et les services. Pour le projet, certains frameworks qu'on utilisera pourraient potentiellement contribuer à améliorer la sécurité des applications et des services. La nécessité d'avoir un hébergement pour notre site nous forcera à devoir l'administrer et de vérifier son bon fonctionnement.
Gérer des données de l'information	Cette compétence vise à optimiser une base de donnée, la faire échanger avec une application et sécurisé le tout, l'implémentation de la base de donnée avec l'application correspond à cette partie
Conduire un projet	Cette compétence vise à appliquer une démarche de suivi de projet en fonction des besoins métiers des clients et des utilisateurs, mais aussi le suivi des règles comme l'accessibilité web et d'autres. Pour ce projet, nous allons potentiellement appliquer des démarches pour améliorer l'accessibilité et la navigation dans le site pour plusieurs types d'utilisateurs mais aussi se mettre à jour sur les normes et les règles juridiques.
Collaborer au sein d'une équipe informatique	Cette compétence vise à situer son rôle et ses missions au sein d'une équipe

	informatique. Pour cela, le travail qui sera effectué tel que le codage et la conception devront être fait en équipe et de façon à ce que l'avis de chacun soit écouté, le travail étant partagé de manière égalitaire.
--	---