

Projet DEVWEB - CDA / 2024-2025

CLUB CANIN

L'objectif de cette application est de permettre l'organisation et la gestion des cours pour chiens en fonction de leur âge et de leur type d'activité. L'application devra assurer une gestion efficace des utilisateurs, des animaux et des inscriptions tout en offrant une expérience fluide et intuitive.

Cette. Chaque stagiaire sera désigné dans le présent document comme « **le prestataire** ».

Enjeu principal

- Permettre aux propriétaires de chiens de s'inscrire au club pour accéder aux cours.
- Assurer une gestion efficace des types de cours en fonction de l'âge et des compétences des chiens.
- Mettre en place un système de réservation limitée en fonction du nombre de participants.
- Garantir une organisation optimale des séances et du planning.
- L'accès aux cours est conditionné par l'inscription préalable du propriétaire au club.
- Un cours est limité à un certain nombre de participants pour éviter la surcharge.
- Certains cours sont réservés à des tranches d'âge spécifiques :
 - L'école du chiot est réservée aux chiens de moins de 5 mois.
 - Les cours d'éducation sont segmentés par âge :
 - 6 mois à 12 mois
 - 1 an à 2 ans
 - Plus de 2 ans
- Gestion des races
- Il existe différents types de cours

- sociabilisation
- parcours sportifs
- dressage
- ...

Objectifs

Offrir un outil innovant permettant de suivre les cours, les inscriptions.

- Faciliter les échanges entre les propriétaires et les membres du club (coach, administratif)
- Faciliter le suivi des cours , et l'évolution des animaux
- Faciliter la gestion des cours

Attentes fonctionnelles

Les attentes fonctionnelles proposées sont évidemment soumises à la sagacité des prestataires qui pourront proposer des ajustements et des options fonctionnelles selon leur compréhension du besoin.

Généralités

Parmi les attentes fonctionnelles générales, nous souhaitons les éléments suivants :

- Dashboard de suivi des événements et des places
- Création des cours
- Identification des différents types de cours
- Création de compte utilisateur.
- Connexion et authentification sécurisée.
- Gestion des profils des adhérents (modification, suppression).
- Ajout et modification des informations des chiens (race, sexe, âge).
- Création, modification et suppression des types de cours.
- Affichage des conditions de participation selon l'âge du chien.
- Création et modification des séances de cours.
- Affichage du calendrier des cours disponibles.
- Inscription en ligne aux séances de cours.
- Gestion des places limitées pour chaque session.
- Validation de l'éligibilité en fonction de l'âge du chien.

Acteurs

Nous avons identifié les acteurs suivants :

- Le responsable du club

- Les propriétaires
- Les coach / entraîneurs

Personne à contacter

Pour toute question, le prestataire pourra se rapprocher de l'intervenant référent.

L'échange pendant les périodes de suivi de projet est à privilégier.

Si besoin, vous pouvez également le contacter par email : franck.quirin@metznumericschool.fr , theo.gamory@metnumericschool.fr.

Au cours du suivi, les référents pourront être un support pour répondre à des problématiques précises, pour amener les participants à réfléchir sur des solutions fonctionnelles, techniques et organisationnelles dans le respect des coûts, des délais et de la qualité.

Aucune solution technique type ne sera fournie mais uniquement une aide permettant aux participants d'avoir une réflexion critique quant au choix de la solution à retenir et mettre en place.

Charte graphique et ergonomie

L'application s'adresse à toutes les personnes, sans distinction, elle devra donc être adaptée à tous les âges, toutes les situations sociales, etc.

Une attention particulière devra être accordée à l'ergonomie et la simplicité d'utilisation des outils.

L'identité graphique n'a volontairement pas été validée de manière à laisser toute latitude au prestataire quant à la recherche graphique et la créativité ergonomique et visuelle.

Les contenus devront être lisibles via un smartphone grâce à des technologies Responsive Design.

Standard et qualité

Les applications devront respecter les nombreux standards actuels notamment :

- Compatibilités avec les navigateurs courant du marché (Chrome, Firefox, Internet Explorer > 11, Safari)

- Respect des standards du Web (XHTML, CSS) dans les versions les plus à jour sous réserve du respect du point précédent
- Respect du Règlement Générale sur la Protection des Données (RGPD)
- Anonymisation et cryptage des données sensibles
- Respect des principes d'éco-conception

De manière générale, tout standard permettant d'améliorer la qualité du projet tant sur l'organisation que la production, sera apprécié.

Organisations et conseils

La coordination des travaux et la méthodologie seront à la charge du prestataire

Le prestataire devra mettre en œuvre tous les éléments organisationnels nécessaires au bon déroulement des opérations depuis le recueil du besoin jusqu'à la mise en service et la période de maintenance.

Nous vous proposons quelques conseils pour la réalisation de ce projet :

- Soyez innovants : ne pas confondre créativité, innovation, et originalité.
- Keep it simple : à minima pour l'utilisateur, le plus simple est le mieux. Ne sacrifiez pas la simplicité sur l'autel de l'innovation technique.
- Un schéma vaut mieux que de longs discours : si cela n'exempte pas de synthétiser clairement et textuellement vos idées, aidez-vous de schémas et supports visuels pour vous approprier le sujet et démontrer votre compréhension des problématiques.
- Mettez-vous dans la peau de l'autre : proposer une identité d'entreprise (startup) et mettez-vous dans la peau de vos clients, vos utilisateurs.

