

Application

D.D.C.S.P.P. version 0.1

2016 Code Académie Rennes

SOMMAIRE

1- Introduction

- 1.1 Présentation du client
- 1.2 Présentation de la Code Académie
- 1.3 Présentation du projet
- 1.4 Objectif du projet
- 1.5 Cible

2- Spécifications fonctionnelles

- 2.1 Description des fonctionnalités
- 2.2 Contraintes techniques et budgétaires
 - Contraintes techniques optionnelles
- 2.3 L'équipe
- 2.4 Documents annexes attendus
- 2.5 Planning
- 2.6 Inspirations

1- Introduction

1.1 Présentation du client

En France, les directions départementales de la cohésion sociale (DDCS) ou directions départementales de la cohésion sociale et de la protection des populations (DDCSPP) sont des services déconcentrés de l'État officiant auprès du préfet de département dans les domaines de la politique sociale, du logement, de la politique de la ville, de la jeunesse (accueils collectifs de mineurs, politiques éducatives territoriales...) des sports (comités départementaux des différents sports...), de la vie associative et, le cas échéant, de la protection des populations.

1.2 Présentation de la Code Académie

La Code Académie est un projet « de fabrique numérique » initié par Face et porté par Face Rennes. Cette fabrique a ouvert ses portes en mai 2016, à Rennes. Elle propose une formation, labellisée Grande Ecole du Numérique, de 9 mois, en développement Web, avec un axe particulier sur l'insertion professionnelle.

1.3 Présentation du projet

L'application ddcsp est une plateforme de partage de fichiers images, vidéos, sons et textes visant à promouvoir un sujet de société donné lors d'événements. Elle sera disponible via un site internet, ainsi que sur les principaux terminaux mobiles et tablettes.

Commandée à la Code Académie par un service de l'État, la Direction départementale de la cohésion sociale et de la protection des populations, dans le but actuel de promouvoir la mixité hommes/femmes dans le monde du travail durant un événement sur le même sujet se déroulant en Décembre 2016.

La première version de l'application ddcsp servira de test, et sera éventuellement réutilisée lors d'événements similaires.

1.4 Objectif du projet

L'objectif de l'application ddcsp est de promouvoir un sujet de société.

Pour atteindre ce but l'application repose sur un système de partage et de consultation de médias liés à ses thèmes.

Elle sera dynamique, facile d'utilisation et accessible à tous.

1.5 Cible

Les adolescents sont prioritairement visés par cette application, pour se faire elle mise sur un design à la fois ludique et dynamique, ainsi que la possibilité de partage de médias sur réseaux sociaux.

2- Spécifications fonctionnelles

2.1 Description des fonctionnalités

- L'administrateur* définis à son envie les rôles et droits des utilisateurs connectés, qui sont :
 - Définir le rôle (utilisateur, modérateur, administrateur*).
 - Publier du contenus (texte, image, son, vidéo)
 - Changer le format des blocs médias.
 - Changer le fond (Fond Noir, Fond Blanc, image de son choix) ainsi que son opacité.
 - Créer et administrer un compte utilisateur (si il est administrateur).

Un compte devra contenir obligatoirement :

- Un pseudonyme.
- Une adresse [m@il](#).
- Un mot de passe.
- Un rôle.

*Termes provisoires.

- Chaque contenu contiendra un titre, la date de création, champ de description, un champ de saisie pour le(s) media(s), un permalien ainsi qu'un lien de partage automatique vers les réseaux sociaux.
- Chaque contenu sera séparé, ainsi ils seront tous affichés séparément sur la page d'accueil du site. A l'exception des images qui pourront contenir un son également. Le son associé à l'image ne saura nullement obligatoire.

- Contenus médias, facilement reconnaissable grâce à une vignette, présentés sous forme de blocs disposés dans un grand tableau de bord.
- Si un utilisateur connecté ou non connecté clique sur un bloc, celui-ci s'agrandit afin de prendre toute la taille de la page et afficher les médias.
- Si un son ou une vidéo est incorporée dans le bloc, le media devra se lancer automatiquement lors de son ouverture. Une interface de contrôles du média sera affichée.
- Si une vidéo est définie comme média, nul autre média ne doit pouvoir être rajouté Si une image est définir comme média, il doit être possible de rajouter un fond sonore. Et inversement.
- Le contenu du tableau de bord pourra-être filtré selon le type de média, la date.
- Dynamique, autonome et n'a pas pour but de se connecter à de tierces applications.
- Bandeau contenant les liens et logos des différents partenaires de l'événement.

2.2 Contraintes techniques et budgétaires

- Single page application.
- Facile d'utilisation.
- Application légère pouvant être fortement sollicitée.
- Responsive, application adaptée pour supports pc, tablettes, smartphones 360/1080px L 640/1920px H.
- Permalien générés automatiquement.
- Pas plus de 1000 médias publiables par événement.
- Compatible Apache 2.4.7.
- Utilisation langage PHP version 5.5.9.
- Base de données MySQL 5.5.52.
- Nous ne nous occuperons pas de la maintenance du site.
- Design Dynamique.
- Compatible navigateurs Chrome, Safari, Internet explorer et Edge.
- Hébergée sur un serveur de l'état.
- Application à finaliser avant le 12 Janvier 2017.

- **Contraintes budgétaires** : 0.00 €uros.

Contraintes techniques optionnelles :

- Accessibilité tout public.

2.3 L'équipe

L'équipe chargée de développer cette application est composée de, Thomas Sanceo, développeur Back-end et Gaël Venturin, développeur Front-end, tout deux apprenant de la Code Académie Rennes.

Contact : codeacademie@fondationface.org

2.4 Documents annexes attendus

- Notice d'installation.
- Spécifications techniques.
- Spécifications fonctionnelles.

2.5 Planning

2.6 Inspirations

Le design de cette application se rapprochera du site de partage de photographies et d'images Pinterest.

