**Cadrage YDAYS pour un projet**

1. **Le pitch du projet**

**Contexte :**

L’idée de ce projet nous est venue en jouant à « Animal Crossing » pendant le confinement. Comment échanger nos supers objets sachant que nous ne pouvons plus nous voir. C’est ainsi que l’idée d’un site d’échange, ou nous pouvons vendre et acheter les objets du jeu à distance et respecter les gestes barrières.

**Objectif(s) :**

* Créer un site web jolie, fonctionnel et optimiser pour vendre et acheter des objets du jeu « Animal Crossing ».
* Relier le site à l’API du jeu (<http://acnhapi.com/>) et ainsi pouvoir réellement échanger et vendre les objets du jeu.
* En termes de développement de compétence / professionnalisation cela va nous permettre de nous créer une expérience complète : Création d’un back API, création d’une IHM, création d’une infrastructure BDD. De plus, nous voulons essayer de nous connecter à l’API du jeu, ce qui nous apportera une expérience encore plus proche de la réalité que ce soit pour l’utilisateur ou pour nous les développeurs.
* Mise en place d’une étude de marché et un business plan fictif.
* Développement de canaux de distributions (communication).

1. **Le(s) livrable(s)**

A la fin des 12 séances, nous présenterons un livrable sous la forme d’un site web ayant au minimum :

* Un service d’authentification,
* Un service de mise en vente d’objets,
* Un service d’achat d’objets,
* Un service de facture,
* Un service de gestion de stock

Grâce aux langages/Framework :

* NodeJs,
* AngularJs,
* MongoDB
* ReactJs

1. **Les étapes de réalisation du projet, jalons**

Les étapes de réalisation du projet (jalons) sont :

* Création de maquette, logo, identité visuel (display).
* Création du back API.
* Création de la BDD.
* Création du IHM.
* Accord à l’API Animal Crossing.

1. **Le planning prévisionnel sur les 12 séances**

Le planning des 12 séances est :

1. Présentation du projet + Création de maquette + Rédaction word Cadrage + Cahier des charges + Création du git + Création d’un tableau avec les tâches à effectuées (application de la méthodologie agile).
2. Développement du Back + création identité visuel + logo + Rédaction word Cadrage + Cahier des charges + Gantt.
3. Développement du Back + BDD + création identité visuel.
4. Développement du BACK + BDD + IHM + étude de marché et un business plan fictif.
5. Développement BACK + IHM + Marketing.
6. Développement BACK + IHM + Marketing.
7. Développement IHM + Marketing.
8. Développement IHM + Marketing.
9. Développement IHM + Marketing.
10. Développement IHM + API Animal Crossing + Marketing.
11. Développement IHM + API Animal Crossing + Marketing.
12. Développement IHM + API Animal Crossing + Marketing.
13. **La répartition des tâches entre les membres du projet**

La répartition des tâches entre les membres du projet est :

* Nicolas BENTO : Marketing + Commercial + Gestion projet
* Adrien LEIB : Développeur Front Back
* Cylia BIBI : Développeur Front Back
* Hugo-Jean EGU : Développeur Front Back + Gestion projet
* Wassim MATOUGUI : Développeur Front Back

1. **Votre fonctionnement, mode de communication et outils de pilotage**

Ce projet se déroulant sous la méthodologie agile. Nous répartissons les tâches sous formes de « User Story » (US). Une US est composée d’un titre et d’une description.

Nous utilisons <https://ynov197486.monday.com/>. Cela permet de tout regrouper dans un tableau et d’avoir toutes les informations rapidement.

Pour partager le code, nous utilisons Github. Github est un service web d'hébergement et de gestion de développement de logiciels, utilisant le logiciel de gestion de versions Git.

1. **Ressources Nécessaires**

Les ressources nécessaires sont :

* Développement informatique :

Ordinateur + chargeur + bureau + chaise + prise secteur + local.

Hébergeur.

Environnement de développement.

Installation des langages/Framework.

Un service d’hébergement et de gestion développement logiciels.

StackOverFlow

* Tutoriaux : Open Classroom
* Graphisme
* Gestion de projet : Monday, GitHub, Slack
* Masques pour le respect des gestes barrières.

1. **Interactions avec autres labos ou partenaires extérieurs**

Aucune interaction avec d’autres labos ou partenaires extérieurs.

1. **Risques identifiés**

Les risques identifiés sont :

* Ne pas réussir le projet
* Manque de cohésion dans l’équipe, ce qui amènerai à des problèmes dans l’avancés du projet.
* Rendre un site non fonctionnel/optimisé.
* API Animal Crossing qui change/crash.
* Le temps insuffisant pour faire le projet.
* Hébergeur trop cher.

**Annexe :**

* <https://www.animal-crossing.com/new-horizons/fr/>
* https://nookazon.com/