

Projet de communication transdisciplinaire

---

# **BACCHANIGHT**

---

27 avril 2017

Université de Bordeaux

Guillaume CHARLET

Kenji FONTAINE

Gauthier LAMARQUE

# Table des matières

1	Présentation du projet . . . . .	2
2	Premier semestre . . . . .	2
2.1	Déroulement . . . . .	2
2.2	Choix des technologies . . . . .	3
3	Second semestre . . . . .	3
4	Champs modifiables . . . . .	4
4.1	Couleur principale . . . . .	4
4.2	Couleur secondaire . . . . .	4
4.3	Image fond . . . . .	4
4.4	Image description . . . . .	4
4.5	Description . . . . .	4
4.6	Programme . . . . .	5
4.7	Image Programme . . . . .	5
4.8	En continu . . . . .	5
4.9	Galleries . . . . .	5
4.10	Captcha Key . . . . .	5
4.11	Texte partenaire . . . . .	6
4.12	Image partenaire . . . . .	6
4.13	Date et heure . . . . .	6
4.14	Contact téléphone . . . . .	6
4.15	Contact mail . . . . .	6
4.16	Réseaux sociaux . . . . .	6
4.17	Copyright . . . . .	7
5	Besoins non fonctionnels . . . . .	7
6	Retro planning . . . . .	8
7	Conclusion . . . . .	8

# 1 Présentation du projet

Ce projet a été réalisé dans un cadre universitaire. Il nous a été proposé par l'Université de Bordeaux, en collaboration avec le Musée des Beaux Arts de Bordeaux. La Baccha-night, du mot « bacchanales », fêtes mythologiques en l'honneur du dieu du vin Bacchus, est un événement nocturne étudiant proposé par le musée des Beaux-Arts de Bordeaux le mardi 21 mars 2017. Le but de ce projet est d'élaborer un outil permettant de mieux renseigner les internautes sur la soirée (programme, accès, réseaux sociaux, etc.). Ce projet a été mené sur les deux semestres composant l'année scolaire 2016/2017.

## 2 Premier semestre

L'équipe est initialement composée de :

- Julien COUVY
- Kenji FONTAINE
- Gauthier LAMARQUE
- Enzo PERUZZETTO
- Guillaume CHARLET (qui nous rejoindra un peu plus tard)

### 2.1 Déroulement

Pour les premières séances, notre priorité était d'avoir une idée claire de ce que nous devions faire. Nous avons alors commencé par nous renseigner sur ce qu'était la Bacchanight. Après une séance de recherche et de mise en commun, nous avons vu, qu'en effet les informations étaient difficiles à trouver.

Nous nous sommes alors demandé quelle forme pourrait prendre un outil numérique permettant une bonne transmission des informations. Finalement, nous avons décidé que faire un site web dédié à la soirée serait une bonne solution.

Ensuite, nous avons regardé différents sites présentant des événements similaires à la Bacchanight afin d'avoir une meilleure idée de ce qui était attendu d'un tel site. Suite à cette recherche, le modèle "Page unique" ou "One Page" a été retenu de par sa simplicité et son efficacité.

C'est à ce moment que *Guillaume Charlet* a rejoint notre équipe.

Le prochain objectif pour notre groupe était alors de mettre sur papier, la forme qu'allait prendre notre page. Barre de navigation, boutons, système utilisateurs, système permettant de commenter, photos, vidéos, carousel...

Le prototype ainsi obtenu est disponible en annexe.

## 2.2 Choix des technologies

Afin de faciliter le déploiement et la mise en ligne de notre travail, utiliser la même technologie que le site actuel du Musée des Beaux Arts est le plus simple. Nous avons ainsi décidé d'utiliser le même système de gestion du contenu **Drupal 7**.

Cela ajoute une nouvelle difficulté au projet : Notre produit doit être facilement exportable, afin que la mise en ligne de la page web soit réalisable.

Le site doit permettre l'accès aux informations suivantes :

- Description de la soirée,
- Date et lieu,
- Programme de la soirée,
- Photos de l'événement,
- Remerciements et Partenaires,
- Contact, lien vers les réseaux sociaux du Musée des Beaux Arts.

## 3 Second semestre

Au départ de ce second semestre, nous n'étions plus que 3 à continuer ce projet. Un second groupe a décidé de réaliser le même projet que nous. Conjointement, et avec l'approbation de M. Blin, il a été convenu que chaque groupe devrait réaliser une version statique du site que nous souhaiterions réaliser, en se détachant totalement du CMS Drupal. Le but de cette démarche était de proposer au Musée des Beaux Arts deux versions du site, et que l'une des ces deux versions serait choisie pour que nous puissions travailler efficacement sur celle-ci. Un aperçu est disponible en annexe 2.

Vous pouvez retrouver la version retenue à l'adresse suivante :

**[mba.emi.u-bordeaux.fr](http://mba.emi.u-bordeaux.fr)**

Il s'agit du site statique proposé par l'autre groupe, vous pouvez en voir un aperçu en annexe 2. Dès lors que le choix de l'apparence du site était fixé, nous nous sommes plongés sur les différentes tâches inhérentes aux besoins fonctionnels du site, tout en essayant de rester au plus proche de l'aspect graphique retenu.

## 4 Champs modifiables

### 4.1 Couleur principale

La couleur principale est décrite par un champ texte d'une longueur maximale de 7 caractères. La couleur est exprimée en hexadécimal de la façon suivante : **#000000** à **#FFFFFF**.

Cette couleur est utilisée pour les éléments suivants de la page :

- La mise en valeur d'un élément dans la barre de navigation.
- Le bouton "Découvrez Bacchanight !" inclus dans l'image d'en-tête.
- L'écriture des balises **[G]** et **[M]** indiquant le lieu d'un événement dans le programme.
- Le bouton "Envoyer" dans la section **Contact**.
- L'écriture des catégories d'informations en bas de page.
- La partie basse de l'effet dégradé en bas de page.

### 4.2 Couleur secondaire

La couleur secondaire est définie de la même façon que la couleur principale. Cette couleur est utilisée pour l'élément suivant de la page :

- La partie haute de l'effet dégradé en bas de page.

### 4.3 Image fond

L'image de fond est utilisé comme image d'en-tête. Elle est également utilisé pour les bannières **Programme**, **Galerie**, **Contact** et **Partenaires**. L'effet de bichromie n'est pas obtenu automatiquement , il est nécessaire de le faire à la main. Ce champ image est stocké et est modifiable via Drupal.

Les extensions suivantes sont acceptées : **png, gif, jpg, jpeg**.

### 4.4 Image description

Cette image est affichée à gauche du texte de description. Lorsqu'un utilisateur passe son curseur sur l'image, celle-ci passe en couleur. Cet effet est automatique. Ce champ image est stocké et est modifiable via Drupal.

Les extensions suivantes sont acceptées : **png, gif, jpg, jpeg**.

### 4.5 Description

La description de la soirée est un champ texte long géré par Drupal. Seules les balises HTML suivantes autorisées : **<strong>** **<br>** **<p>**.

## 4.6 Programme

Le programme est généré à partir d'un fichier texte que l'administrateur téléchargera vers le pannel d'administration de Drupal.

Une seule extension de fichier est acceptée : **txt**. Le fichier txt devra être rédigé de la façon suivante :

- 1.1 Horaires de l'événement 1 (\textbf{ex :} 00h00 à 23h59)
- 1.2 Titre de l'événement 1
- 1.3 Description de l'événement 1 (Ne pas revenir à la ligne avec entrée)
- 1.4 Emplacement de l'événement 1 G ou M (Les [ ] sont mises automatiquement.)
- 1.5 (Laisser une ligne vide)
- 1.6 Horaires de l'événement 2
- 1.7 Titre de l'événement 2
- 1.8 etc...

## 4.7 Image Programme

Cette image est affichée à droite de la section **Programme**. De même que pour l'**Image Description**, l'effet couleur est automatique. Ce champ image est stocké et est modifiable via Drupal.

Les extensions suivantes sont acceptées : **png, gif, jpg, jpeg**.

## 4.8 En continu

La section **En continu** est géré de la même façon que le **Programme**. Les fichiers texte générant ces deux sections utilisent la même syntaxe et se rédigent de la même façon. Un fichier correspond à une seule section du Programme. Il faut donc deux fichiers texte, un pour le "Programme" et un pour le "En continu". De même que pour le programme, seul l'extension **txt** est acceptée.

## 4.9 Galeries

Ces images seront affichées dans la section **Galeries** du site. Elles sont stockées dans un champ image de Drupal dans lequel il est possible de télécharger individuellement plusieurs images, avec une limite de 10 images maximum. Il est possible de les réordonner ou supprimer individuellement.

Les extensions suivantes sont acceptées : **png, gif, jpg, jpeg**.

## 4.10 Captcha Key

Il s'agit d'une chaîne de caractères permettant de sécuriser l'envoi du formulaire de contact. Cette clé doit provenir de l'API reCaptcha de Google. Cela permet de prévenir de potentielles intrusions de bots, et assurer le bon fonctionnement de l'envoi de formulaire au Musée des Beaux Arts de Bordeaux présent dans la section **Contact** du site.

Tout cela est stocké dans un le champ texte de Drupal dont la longueur maximale est de 255 caractères.

#### 4.11 Texte partenaire

Le texte de remerciements des partenaires est affiché dans la section **Contact** du site. Il est stocké dans un champ texte long par Drupal.

Le texte est traité tel quel, aucune balise HTML n'est acceptée.

#### 4.12 Image partenaire

Cette image est affichée dans la section **Contact** du site. Elle se place juste en-dessous du texte destiné aux remerciements des partenaires. L'image est stockée dans un champ image de Drupal.

Les extensions suivantes sont acceptées : **png, gif, jpg, jpeg**.

#### 4.13 Date et heure

La description de la soirée est un champ texte stocké par Drupal, dont la longueur maximale est de 30 caractères. Le texte est traité tel quel, l'affichage dépendra de la façon dont l'administrateur Drupal l'a défini.

**exemple :** DD/MM/YYYY ou Day DD Month YYYY

L'heure est également stocké dans un champ texte géré par Drupal. La longueur maximale est de 25 caractères. Le texte est traité tel quel, l'affichage dépendra de la façon dont l'administrateur Drupal l'a défini.

**exemple :** HH : MM - HH : MM

#### 4.14 Contact téléphone

Le numéro de téléphone de contact est affiché dans la partie informations de contact dans la section **Contact**, en bas de page. Le numéro de téléphone est stocké dans un champ texte par Drupal, d'une taille maximale de 20 caractères. Il s'agit de texte simple, aucune balise HTML est autorisée.

#### 4.15 Contact mail

L'adresse mail de contact est affichée dans la partie informations de contact dans la section **Contact**, en bas de page. L'adresse mail de contact est stockée dans un champ texte par Drupal, d'une taille maximale de 255 caractères. Il s'agit de texte simple, aucune balise HTML est autorisée.

#### 4.16 Réseaux sociaux

Chaque réseau social est stocké de manière individuelle dans un champ texte de Drupal (255 caractères au maximum). Chaque champ texte correspond à un réseau social : Facebook, Twitter et Instagram. Ces champs texte correspondent aux liens vers les réseaux sociaux du Musée des Beaux Arts.

**exemple :** <https://www.facebook.com/bordeaux.musee.ba>

## 4.17 Copyright

Le texte de copyright est affiché tout en bas de page. Il est stocké dans un champ texte par Drupal, d'une taille maximale de 255 caractères. Il s'agit de texte pur, aucune balise HTML est autorisée.

## Déploiement

La procédure de déploiement est explicitée en détails dans le fichier suivant : **manuel.pdf**

# 5 Besoins non fonctionnels

## Charte graphique

La charte graphique est fournie par le Musée des Beaux Arts de Bordeaux. Elle définit les couleurs, polices utilisées pour le site. Ces paramètres sont modifiables par l'intermédiaire de Drupal.

Le site est sous un format One Page. Un site One Page est un site constitué d'une seule et même page sur laquelle l'ensemble des informations du site est disponible en scrollant (ou à l'aide d'une barre de navigation).

## Accessibilité

Le site doit être accessible à partir des navigateurs suivants (toutes plateformes confondues) :

Navigateurs	Parts de marché
Google Chrome 54+	51%
Mozilla Firefox 51.0+	7,4%
Safari (Apple) 10.0+	18,3%
Microsoft Edge / IE 11.0	10,8%

Ces navigateurs ont été sélectionnés à partir de leur pourcentage de parts de marché (toutes supérieures à 5%). Ce pourcentage est une moyenne des pourcentages recueillis sur les sites suivants :

- StatCounter
- Net MarketShare
- W3Counter
- Akamai

## Responsive

Le site doit être accessible depuis plusieurs plateformes, le site doit s'adapter à la taille de l'écran.



## 6 Retro planning

- Septembre 2016 : Création des groupes, choix du projet.
- Octobre/Novembre 2016 : Conception et choix des technologies.
- Décembre 2016 : Prise en main de Drupal, création d'une maquette.
- Janvier 2017 : Approfondissement de l'utilisation de Drupal.
- Février/Mars 2017 : Développement de la version statique du site.
- Avril 2017 : Développement de la version sous Drupal en vue d'un déploiement.

## 7 Conclusion

Au travers de ce projet, nous avons pu acquérir plusieurs compétences, tant au niveau technique qu'en terme de gestion de projet.

Ce projet nous a permis de découvrir l'utilisation d'un CMS, Drupal, dans le cadre du développement d'un site web. Nous avons acquis ou approfondi des notions sur les langages web : HTML, CSS, PHP, JavaScript.

De plus, nous avons pu réaliser un site qui répond à une vraie demande avec des contraintes (le choix du CMS, respecter la charte graphique). Ce qui est un plus par rapport aux autres projets que nous pouvons réaliser dans le cadre scolaire.

## Annexe 1 : Maquette du premier semestre



## Annexe 2 : Aperçu du site statique retenu

