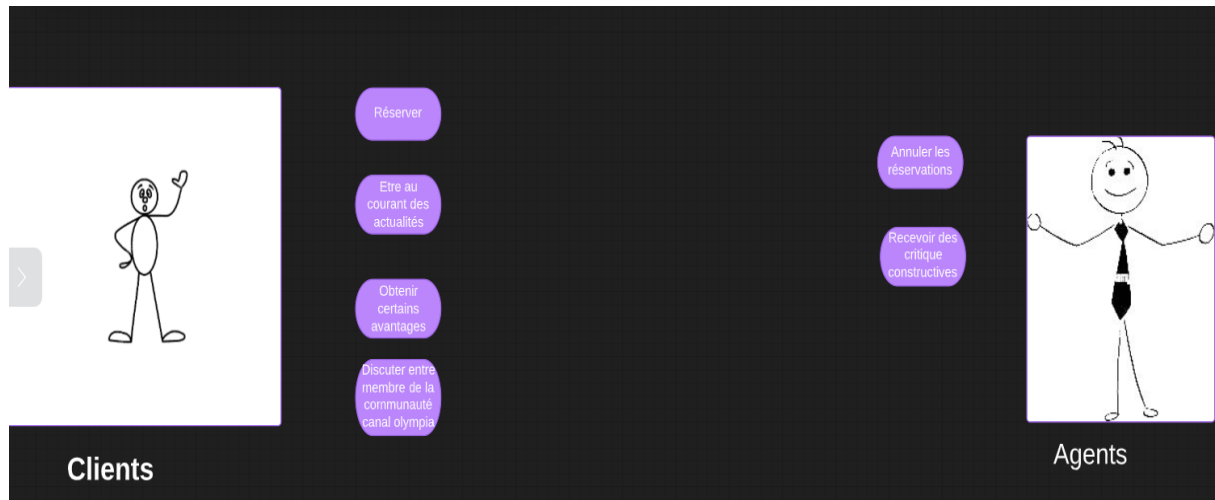


PROJET CANAL OLYMPIA



RESERVER

L'utilisateur clique sur le bouton réserver

- L'application ouvre une nouvelle page montrant une fiche a rempli composée de case à cocher (il s'agit ici des offres disponibles au client : boisson, repas)

· L'utilisateur coche et rempli les informations demandées

- L'application lui retourne à chaque fois qu'il clique, le prix total de son ticket (simple ou composé)

· L'utilisateur clique sur le bouton payer

- L'application lui présente une nouvelle page avec cette fois ci les modes de paiement (Momo, Moov money, Money gramme etc.)

· L'utilisateur sélectionne son mode de paiement

o Si l'utilisateur est connecté à son compte

o L'application lui montre une page de confirmation de la demande

o L'utilisateur confirme sa demande

o L'application lui envoie dans sa boîte mail la notification du paiement et lui délivre dans un autre message un code QR ainsi qu'un code unique (tous ceci avec un message expliquant la méthode d'utilisation des codes)

o Si L'utilisateur n'est pas connecté à son compte

o L'application lui montre une page demandant ses coordonnées

o L'utilisateur donne ses coordonnées

o L'application lui montre la page de confirmation de la demande de paiement

o L'utilisateur confirme sa demande

o L'application lui envoie dans sa boîte mail la notification de paiement et lui délivre dans un

autre message un code QR ainsi qu'un code unique (tous ceci avec un message expliquant e monde d'usage de ces codes

Obtenir certains avantages

- L'utilisateur se connecte à son compte
- L'application lui présente la page d'accueil
- L'utilisateur accède à la rubrique nos offres
- L'application lui présente la page privilèges
- L'utilisateur sélectionne le type de forfait qu'il souhaite
- L'application lui présente une page assignée au forfait
- L'utilisateur accède au forfait en cliquant sur le bouton souscrire
- L'application lui présente une page notifiant les modes de paiement
- L'utilisateur sélectionne le mode de paiement
- L'application lui montre une page de confirmation de la demande
- L'utilisateur confirme sa demande
- L'application lui envoie dans sa boîte mail la notification du paiement et lui délivre dans un autre message un code QR ainsi qu'un code unique (tous ceci avec un message expliquant la méthode d'utilisation des codes)

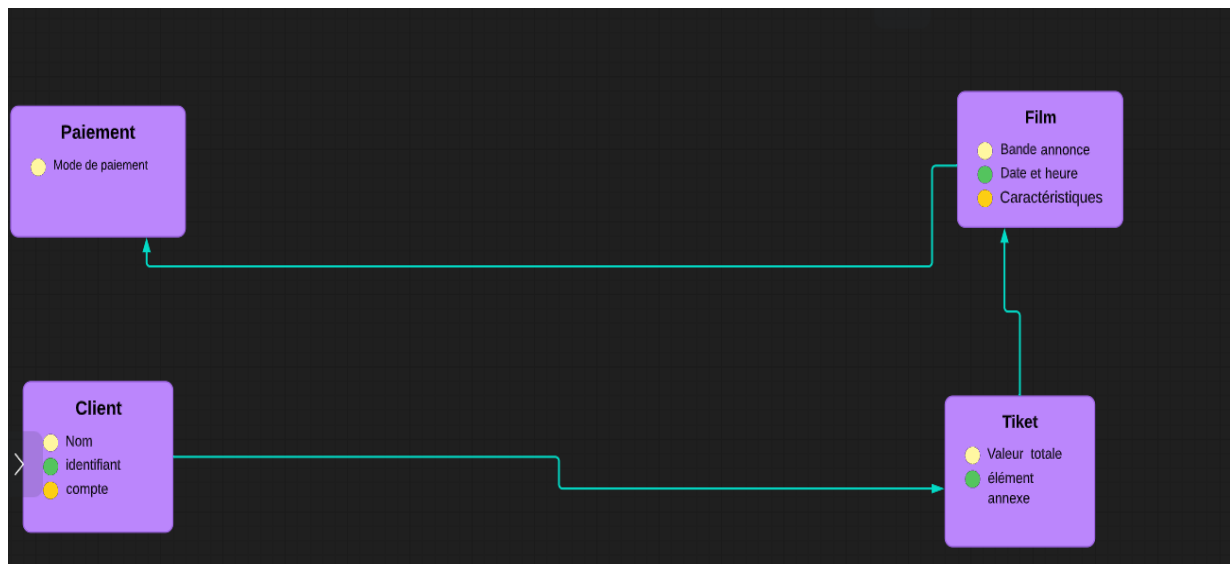
Discuter entre membre de la communauté canal-Olympia

- Si l'utilisateur a déjà un compte il se connecte à son compte
- L'application lui présente la page d'accueille
- L'utilisateur accède à la rubrique discussions
- L'applications lui pressente la page discussions
- L'utilisateur clique sur le groupe de discussion déjà présent de son choix
- L'application lui présente le groupe de discussion identifier à grande échelle
- L'utilisateur écrit un message dans le champ d'écriture et envoie
- L'application envoie le message dans le groupe de discussion
- Si l'utilisateur souhaite écrire à un membre en particulier l'utilisateur fait un clic droit ou maintient l'identifiant de ce membre
- L'application lui Présente la discussion avec ce membre à grande échelle
- Si l'utilisateur n'a pas de compte il devra s'en créer un

Annuler les réservations

- L'agent se connecte à l'application
- L'application présente la page d'accueil
- L'agent clic sur la rubrique réservation
- L'application lui présente un tableau des films réservé, le nombre de réservations réservations et donne a l'usager la faculté d'annuler toutes les réservations une fois ou des réservations en particulier sous la demande d'un client

- L'agent annule la séance
- L'application envoie un message automatique aux clients qui ont réservé avec les raisons de l'annulation
- Recevoir des critiques constructives
- L'Agent se connecte au compte d'accès à l'application
- L'application lui présente une liste de diffusion
- L'agent écrit le message destiné aux clients
- L'application envoie le message par WhatsApp directement
- Si l'agent veut envoyer le message à une catégorie de personne en particulier comme celle qui vient de regarder le film d'aujourd'hui il sélectionne la liste de diffusion correspondante (liste de diffusion des clients ayant visionné le film de ce soir) ou (liste de diffusion des clients ayant regardé le film de ce matin)
- L'application envoie le message à ce groupe de personne



Cahier de charges

A. Présentation de l'entreprise :

A. 1. Les objectifs du site

A. 2. Les cibles

A. 3. Les objectifs quantitatifs

A. 4. Périmètre du projet

B. Graphisme et ergonomie

B. 1. La charte graphique

B. 2. Wireframe et Maquettage

C. Spécificités et livrables

C. 1. Le contenu de votre site

C. 2. Contraintes techniques

C. 3. Les livrables

C. 4. Le Planning

A Présentation de l'entreprise :

Canal Olympia est une entreprise créée le 27 septembre 2015 et implantée au Bénin depuis **le 8 décembre 2017**. C'est une entreprise de distribution de film. C'est d'ailleurs son activité principale. Cette salle de cinéma française ne se contente pas de produire des films elle loue une salle locale pour des prestations professionnelles, des festivals et bien d'autres événements. Elle organise aussi des jeux pour les plus jeunes et même les plus âgées à l'issue desquels sont octroyés au vainqueurs des prix.

. Elle ne rencontre aucune concurrence étant la seule entreprise dans son domaine depuis des années

A.1 Les objectifs du site internet en création :

Objectifs quantitatifs :

- Ce site internet a pour objectifs d'augmenter le nombre d'utilisateurs. En effet beaucoup de personnes sont intéressées par les films que Canal Olympia propose mais ne les suivent pas car dans le passé ils se sont déjà présentés devant l'accueil demander un ticket et se rendre compte que le stock des tickets était épuisé.
- Ce site vise aussi à rentabiliser au maximum les profits à travers les privilèges qu'elle compte octroyer à une certaine classe de personnes (celles qui possèdent un compte au sein de Canal Olympia). Ces dernières auront la possibilité d'être informées immédiatement pour les films qu'ils n'ont pas pu suivre à cause d'une indisponibilité ou de l'absence de tickets disponibles. Ainsi lorsque le nombre de personnes n'ayant pas suivi le film alors qu'ils ont visité le site et ont essayé de réserver en vain, aura atteint un certain seuil Canal Olympia pourra programmer une autre séance en conséquence. Cela pourra se faire aussi selon la disponibilité

de ses usagers. Cette particularité de Canal Olympia permettra de réduire considérablement les pertes liées à l'épuisement des stocks

Objectifs qualitatifs :

- Nous pouvons noter en premier lieu la fidélisation des clients avec cette nouvelle approche de Canal Olympia (les privilèges qu'elle octroie) elle pourra savoir exactement le nombre de clients qu'elle possède car ces derniers auraient des identifiants ou des numéros de compte.
- Canal Olympia connaîtrait les goûts de ses clients, les besoins de ses clients car il serait non seulement en contact direct avec eux mais aussi recevrait des critiques constructives. Grâce à la communication elle aura un nouvel arc à la main ; elle pourra s'en servir en améliorant son marketing en diversifiant ses activités et ceci en se basant sur les informations reçues de ces critiques
- Grâce à cette application Canal Olympia anticipera sur un danger qui est la concurrence. Actuellement elle est seule dans ce domaine mais elle devrait s'attendre à des révolutions prochaines. Canal Olympia n'est pas le seul ciné dans le monde qui voudrait s'implanter en Afrique d'autant plus qu'elle n'est pas leader dans ce domaine d'autres organisations possèdent un plus grand volume de films à leur actifs. De ce fait Canal Olympia pourrait être rapidement dépassé par d'autres entreprises qui eux joueraient sur leurs faiblesses actuelles qui est la réservation des tickets et la relation étroite avec ses usagers (un aspect qui est forcément profitable bénéfique à la naissance d'un environnement de confiance entre fournisseurs et clients)
- L'innovation l'homme est de nature à être attiré par la nouveauté. En modifiant son aspect visuel et technique. Elle utilise une stratégie marketing redoutable : l'innovation.

A.2 Les cibles

Nous visons essentiellement les personnes adultes. Celle qui ont des activités professionnelles car nous remarquons en effet que cette catégorie de personnes sont très peu dans les cinémas et l'hypothèse que l'on se fait au premier abord est que « les personnes âgées les adultes les parents n'ont pas un emploi du temps léger ceux sont des personnes qui programme leur emploi du temps il ne peuvent pas se permettre de perdre du temps dans un film ou risquer de faire le déplacement pour au final ne pas voir le film, nous visons aussi les touristes les vacanciers

B GRAPHISME ET ERGONOMIE

B 1 Carte graphique

Pour ce site nous avons alors adopté la couleur qui va le mieux avec Canal Olympia c'est-à-dire le rouge ainsi qu'une couleur qui sera la moins discutable c'est-à-dire le noir.

Ainsi nos principales couleurs seront le rouge et le noir. Le noir et le rouge seront les couleurs du site web de ceux qui ne se sont pas inscrits

Tandis que pour ceux qui se sont inscrits la couleur sera totalement adaptée à leur goût

Pour une personne qui aime les couleurs rouge noir et blanc son site ou application sera transformé selon ces couleurs.

Détaillons un peu tout ça :

Page	Couleur du texte	Couleur du fond d'écran	Mini Fond d'écran
Pages d'accueil	Blanc	Dégradé rouge noir	
Toutes les pages dont le lien est situé à l'entête	Blanc	Dégradé rouge noir	
Page de réservation	Blanc	Image à l'occurrence celle du film réservé	Rouge
Page de connexion		Dégradé rouge noir	Noir
Page de discussion entre membre		Dégradé rouge noir	Blanc

L'application possèdera 32 pages

Le site internet actuel de canal Olympia n'est pas médiocre de ce fait nous conservons le pied de page, la rubrique escape Game

DUREE DU TRAVAILLE et fond de travail

REALISATION DU BACK END :

1mois

FOND DE TRAVAIL :

Restauration=50000 FCFA

Déplacements=50000 FCFA

REALISATION DU FOND END :

2 semaines

FOND DE TRAVAIL :

Restauration=50000 FCFA

Déplacements=50000 FCFA

TEST d'essai :

1mois

FOND DE TRAVAIL :

Paiement des bénévoles pour le test (20 bénévoles)= 40000 (2000/PERS)

REMUNERATION DES DE DEVELOPPEUR =4550000 FCFA

