ZAPPO - Wild Code School

**Synthèse**

Réunion de lancement du 28 mars

ligne horizontale

# 

**Participants :**

* *Wild Code School :*
  + Samir Lehmil tifus69@hotmail.com 07.71.60.68.31,
  + Julien Foucher blomki@gmail.com 06.69.36.20.71,
  + Marjorie Meziere marjorieme@hotmail.com 06.16.91.27.92
  + Romain Denamur romain.denamur@gmail.com 06.38.72.91.41
  + Anthony Troupenat anthony.troupenat@gmail.com 06.99.39.25.02
* *Zappo :* Georgy Sfez georgy.sfez@gmail.com, 06.60.06.00.00

## Objectif du document

Ce document reprend l’ensemble des éléments échangés lors du kick-off du 28 mars. Il sert de point de départ et de feuille de route pour le premier sprint du projet Zappo.Le document présente le client, la problématique, les fonctionnalités envisagées par le client et l’équipe.

## Le client

Zappo est un restaurant créé au printemps 2017. Il est spécialisé dans la vente de pizza à consommer sur place ou à emporter. Le restaurant se positionne sur le haut de gamme. La fréquentation est en augmentation continue et une bonne partie de la clientèle est constituée de fidèles.

## La problématique

La vente de produits à emporter perturbe le flux de travail et dégrade la relation avec les clients qui consomment sur place.  
En cause : les interruptions régulières pour répondre au téléphone, le temps passé à noter les commandes et les coordonnées des clients ainsi que le temps passé à encaisser la commande à emporter.

## La proposition

La création d’une application mobile permettrait de déporter et d’automatiser les tâches de prise de commande (identité, choix des produits) ainsi que le paiement, qui nuisent à la fluidité du service. Elle permettrait en outre de fidéliser les clients en les interpellant lors d'événements (voire de cibler les plus fidèles en fonction de l’historique des commandes).

## Echanges

### Qui va réaliser le design graphique de l’application ?

La Wild Code School fournira un wireframe (plan détaillé des écrans avec description des fonctionnalités et contenus présents).

* *Georgy Sfez a proposé les services de son designer pour réaliser les maquettes de l’application*.

### Pouvons-nous être mis en contact avec le webmaster de Zappo ?

Nous aurons besoin de connecter l’application avec le site web afin de mutualiser la base de donnée (pour les pizza et articles proposés à la vente par exemple). Les données affichées sur le site et sur l’application seront les mêmes et les modifications seront visibles sur l’un et l’autre.

* *Georgy Sfez doit contacter le webmaster pour rétablir le site internet.  
  Il pourra lui demander les informations nécessaires pour que les équipes de la Wild Code School puissent exploiter les données entrées sur le site web.*

## Contraintes

* Une attention particulière doit être portée à l’ergonomie : simplicité
* Mobile first : légèreté et rapidité d'exécution
* Si l’application n’a pas connaissance du nombre de pizza en commande sur place, de l’absence éventuelle d’un membre du personnel en cuisine, etc. le délai annoncé pour retirer la commande sera très approximatif  
  (Exemple : en cas de grosse affluence en salle, le délai par défaut annoncé par l’application peut être insuffisant).

## Contenus

### Design et iconographie :

L’équipe a besoin des fichiers natifs des éléments qui constituent la charte graphique (logos, couleurs, visuels, photos, etc.).

En cas de besoin Zappo peut faire réaliser un nouveau shooting photo.

### Contenus textuels :

Les textes de présentation, la carte du restaurant, et autres éléments textuels sont livrés au début du projet (sous formes de fichiers PDF, via le site internet, etc.).

* *Certains éléments ont déjà été livrés aux équipes de la Wild Code School.*

## La proposition

### Processus de commande :

* Choix des éléments de la commande (antipasti, pizza, boisson, et dessert).
* Choix de la date et de l’horaire (temps d’attente estimé).
* Suggestions lors de la commande.
* Possibilités de laisser un message libre lors de la commande
* Notification de confirmation.

**Processus de paiement :**

* Possibilité de régler par carte bancaire
* A étudié : paiement par carte ticket restaurant

**Profil/session utilisateur :**

* Information du compte client.
* Panier.
* Historiques des commandes.
* Système de fidélisation.

**Interface Employé :**

* Suivi des commandes (temps réel).
* Etat des commandes (temps d’attente réel depuis l’heure de la commande, nom et téléphone du client).
* Validation de la fin de traitement des commandes.

**Interface Administrateur (Interface Employé +) :**

* Statistiques (commandes, journal de bord).
* Ajouter, modifier, supprimer des évènements marketing.
* Ajouter, modifier, supprimer les produits
* Ajouter, modifier, supprimer les comptes employés
* Gestion du temps d’attente
* Gestion du planning (ouverture à la réservation, privatisations, etc.)

## Next steps

* Livraison par la Wild Code School du backlog (listing détaillé des fonctionnalités à développer).
* Livraison par la Wild Code School des premiers scénarios (séquences d’écrans réalisés en wireframe et permettant de tester les fonctionnalités de l’application)
* Livrer à la Wild Code School les éléments permettant de se connecter à la bdd du site internet.