

S2.05 - Gestion d'un projet
Enseignant tuteur : Christine Druon
Groupe n°11



SAE du Second Semestre

- Rapport Final -

Cahier des Charges Fonctionnel complet, S2



Application Web Responsive de gestion de clubs sportifs amateurs

Matis Chabanat | Titouan Cocheril
Arthur Le Menn | Ivan Salle

TD1 | TP1

BUT Informatique
Semestre 2
- 2021 | 2022 -

Table des matières :

1. Domaine de l'Application Informatique envisagé	4
1.1) Genre d'application / service ciblé	4
1.2) Public cible	4
1.3) Contexte d'utilisation	4
1.3.1) Tâche supportée par l'application	4
1.3.2) Ressources nécessaires	4
1.3.3) Contexte spatial/temporel	4
2. Etude de l'existant	5
2.1) Existant informatique	5
2.2) Veille concurrentielle	5
MonClubSportif	5
SportEasy	6
2.3) Outils informatiques	8
2.4) Existant non informatique	8
3. Argumentaire	8
3.1) Pitch	8
3.2) Les 6 bonnes raisons	9
3.3) Justification	9
4. Eléments de Cahier des Charges Fonctionnel	11
4.1) Fonctionnalités identifiées et acteurs	11
4.2) Diagramme des Cas d'Utilisation UML	11
4.3) Scénarios nominaux, alternatifs et exceptionnels	12
4.3.1) Inscription	12
4.3.2) Se connecter	14
4.3.3) Consulter calendrier	15
4.3.4) Consulter des statistiques	17
4.3.5) Consulter des résultats	18
4.3.6) Envoyer un message	19
4.3.7) Créer un événement du calendrier	20
4.3.8) Modifier un événement du calendrier	22
4.4) Maquettes de scénarios nominaux	24
4.4.1) Maquette n°1 : Inscription	24
4.4.2) Maquette n°2 : Connexion	24
4.4.3) Maquette n°3 : Messagerie (Toutes les conversations)	25
4.4.4) Maquette n°4 : Messagerie (Une conversation)	25
4.4.5) Maquette n°5 : Calendrier (vue d'ensemble)	26
4.4.6) Maquette n°6 : Calendrier (vue sur un évènement - Point de vue sportif)	26
4.4.7) Maquette n°7 : Calendrier vue sur un événement vide (tous les points de vue)	27
4.4.8) Maquette n°8 : Calendrier vue sur un événement (point de vue dirigeant)	27
4.4.9) Maquette n°9 : Calendrier créer un évènement (points de vue dirigeants)	28

4.4.10) Maquette n°10 : Calendrier modifier évènement (points de vue dirigeants)	28
4.4.11) Maquette n°11 : Consulter statistique (statistique du joueur)	29
4.4.12) Maquette n°12 : Consulter statistique (statistique équipe)	29
4.4.13) Maquette n°13 : Consulter statistique (statistique match)	30
5. Présentation de la Structure de Découpage du Projet (WBS)	31
5.1) Description WBS de semestre 2	31
5.2) Description WBS de semestre 3	32
5.3) Description WBS de semestre 4	33
5.4) Explication de la méthode suivie	33
6. Présentation de la planification	34
6.1) Planification prévisionnelle de S2	34
6.2) Planification réelle de S2 et analyse critique des différences	36
6.3) Planification prévisionnelle de S3	37
6.4) Planification prévisionnelle de S4	38
7. Outils de la Gestion de Projet	38
7.1) Outils utilisés en Semestre 2	38
7.1) Outils utilisés en Semestre 3 et 4	39
8. Coûts associés (ressources et aspects budgétaires)	39
9. Bilan et Perspectives	40
9.1) Conclusion	40
9.2) Bibliographie/Webographie	41
9.3) Annexes	42
9.3.1) Ordres du jour de réunions	42
9.3.1) Comptes rendus de réunions	42

Table des figures :

Figure 1 Diagramme des cas d'utilisation	12
Figure 2 WBS S2 du projet	31
Figure 3 WBS S3 du projet	32
Figure 4 WBS S4 du projet	33
Figure 5 Planification prévisionnelle simple de S2	34
Figure 6 Planification prévisionnelle détaillée de S2	35
Figure 7 Planification réelle détaillée de S2	36
Figure 8 Planification prévisionnelle simple de S3	37
Figure 9 Planification prévisionnelle simple de S4	38
Figure 10 Tableau préparatif aux coûts associés	39

1. Domaine de l'Application Informatique envisagé

1.1) Genre d'application / service ciblé

- Genre d'application / service ciblé : Application informative, réseau social

1.2) Public cible

- Public cible : Les sportifs amateurs dotés d'une licence, les entraîneurs qualifiés ainsi que les présidents de clubs. L'âge minimum pour l'application est de 13 ans.

1.3) Contexte d'utilisation

- Contexte d'utilisation :

1.3.1) Tâche supportée par l'application

- Tâches supportées par l'outil :
 - Un **calendrier** permettant de recenser les entraînements ou les compétitions par exemple ;
 - Une **messagerie** permettant aux joueurs et aux entraîneurs de se contacter ;
 - Des **tableaux** recensant les résultats de matchs, les statistiques et les palmarès des joueurs ou des équipes.

1.3.2) Ressources nécessaires

- Ressources nécessaires : Uniquement besoin d'un smartphone ou un ordinateur et d'une connexion internet

1.3.3) Contexte spatial/temporel

- Contexte spatial : Utilisation à n'importe quel moment, endroit
- Contexte temporel : La durée d'une session d'utilisation est d'environ 10 minutes. Par exemple, le sportif souhaite rechercher le classement de son équipe dans une compétition. Ou alors, il souhaite consulter la date de ses prochains entraînements. Il utilise donc régulièrement notre application mais sur de courtes durées.

2. Etude de l'existant

2.1) Existant informatique

Suite à de multiples recherches, nous avons constaté qu'il existait des applications proposant les services que nous allons proposer.

2.2) Veille concurrentielle

Applications concurrentes:

1) MonClubSportif

Nom	"MonClubSportif"	Note
Support	Logiciel (windows, mac) Application (android, IOS)	9/10
Fonctionnalités	-Calendrier -Statistique matchs et personnelles -Communication par envoi d'email -Gestion des présences de joueurs -Forum de discussion -Gestion des documents -Aperçu global -Gestion des médias -Créer un site web -Sports: Baseball Basketball Handball Hockey Football	6/10
Accessibilité	Site aux couleurs simples design daté	6/10
Prix	-60€/an par équipe -6€/mois par équipe -essai gratuit 30j	7/10

Lien	https://monclubsportif.com	x
Bilan	<ul style="list-style-type: none"> -absence d'une messagerie de groupe -licence sportive non-obligatoire -Application payante -Non liée à une fédération 	7/10

2) SportEasy

Nom	"SportEasy"	Note
Support	Application (android, IOS) + Site Web	9/10
Fonctionnalités	<ul style="list-style-type: none"> -Calendrier -Statistique -Communication par messagerie -Gestion des présences de joueurs -Suivi du championnat -Statistiques des autres joueurs et des match/ -Cotisation et collectes -Gestion de l'effectif de l'équipe -Gestion des tâches assignées (lavage des maillots, covoiturage) -sports: Football Handball Rugby Basketball Volley 	9/10
Accessibilité	Site au design récent Trop de fonctionnalité	8/10
Prix	<ul style="list-style-type: none"> -gratuit (limité) -5€/mois par équipe -0.25€/mois par membre du club 	8/10

Lien	https://www.sporteasy.net/fr/home/	x
Bilan	<ul style="list-style-type: none"> -Beaucoup de fonctionnalités proposées, presque trop l'interface est très chargée et on s'y retrouve difficilement -licence sportive non-obligatoire -Application payante -Non liée à une fédération 	8.5/10

Applications offrant certaines fonctionnalités

Il existe des applications de messagerie permettant aux membres des clubs sportifs de communiquer comme par exemple "Messenger" ou encore "WhatsApp" proposées par le groupe Meta. Seulement, ces applications ne sont absolument pas spécialisées dans le sport. Certes, elles sont pratiques mais elles ne proposent que des fonctionnalités basiques. De plus, souvent dans les clubs, certains n'ont pas de compte sur ces différents services et donc ne sont pas informés des dernières nouvelles du club.

Ensuite, les applications officielles des différentes fédérations françaises donnent les informations des résultats des matchs et la programmation des matchs à venir. Or, les interfaces de ces différentes applications ne sont pas très intuitives et pas modernes. Le système d'emails est souvent utilisé pour communiquer des informations à l'ensemble du club.

Application concurrente

Le problème avec "SportEasy" est que n'importe qui peut créer un club et n'importe qui peut s'inscrire comme joueur. De plus, leur site n'est pas en accord avec l'organisation des fédérations sportives. Enfin, il y a un système d'abonnement mensuel.

De plus, cette application a une interface dépassée et peu ergonomique et ne dispose pas de version gratuite. Enfin, elle a le même problème que l'application précédente étant que tout le monde peut s'inscrire et créer un club.

2.3) Outils informatiques

Pour interfacier notre application, nous allons utiliser comme outil informatique le logiciel Figma car après l'avoir utilisé à de multiples reprises, nous avons trouvé que c'était un logiciel très simple à utiliser et qu'il comprenait toutes les fonctionnalités dont on a besoin pour notre application.

2.4) Existant non informatique

Les outils non-informatiques qui pourraient être utilisés afin de remplir les mêmes tâches que notre application sont peu efficaces et présentent beaucoup d'inconvénients. Utiliser un système de courrier ou d'affiches pour la communication serait problématique car tous les joueurs pourraient ne pas voir les affiches ou les mails (s'ils ne se connectent pas souvent). Même problème avec le calendrier qui serait à disposition dans le club. De plus, noter les données des matchs et les statistiques des joueurs prend du temps et est difficile à partager à tous.

3. Argumentaire

3.1) Pitch

Dans le cadre de ce projet, nous avons décidé d'étudier le thème du sport et plus particulièrement de la gestion du sport amateur.

On retrouve sur internet beaucoup d'applications concernant le sport professionnel qui proposent différentes fonctionnalités telles que la visualisation des résultats ou de la composition des équipes, etc. Mais on en trouve très peu concernant le sport amateur. C'est dans le but de rendre la gestion des clubs sportifs amateur plus simple que nous avons

décidé de créer “Sport Track” l’application qui centralise toute la vie du club au même endroit.

Nous souhaitons proposer un produit qui permettra de faire vivre le sport amateur en le rendant accessible à tout sportif licencié dans un clubs Français.

L’application prendra la forme d’un site web-responsive, c’est-à-dire que l’on pourra y accéder sur n’importe quel navigateur web et donc sur n’importe quel appareil (smartphone, ordinateur). Le produit sera également gratuit car le but est de rendre le sport amateur accessible et visible à tous.

Enfin, nous avons misé sur un style simple et épuré ce qui permettra d’éviter de perdre l’utilisateur avec des interfaces trop complexes.

3.2) Les 6 bonnes raisons

Première raison : Facilite les échanges entre les différents acteurs

Deuxième raison : Organiser les entraînements, les matchs ou les événements avec la possibilité de créer, consulter les dates, les lieux, les horaires

Troisième raison : Consulter ses statistiques de matchs, d’équipe ou de championnat

Quatrième raison : Consulter, analyser l’équipe adverse du prochain match

Cinquième raison : Consulter le classement de son équipe dans le championnat

Sixième raison : L’application centralise au même endroit des fonctionnalités qui sont accessibles sur d’autres applications séparément

3.3) Justification

Nous avons eu l’idée de créer cette application car en tant que sportifs, nous voulions retrouver plusieurs sports et toutes les fonctionnalités dont on a besoin pour gagner du temps et en organisation lors de nos compétitions/entraînements. Une fois l’idée venue, nous avons cherché si sur le marché, il existait des applications proposant des fonctionnalités similaires. Si les fonctionnalités de “Sport Track” existent déjà sur d’autres applications, le but est de les centraliser un maximum pour que toutes les informations et les interactions avec le club soient accessibles le plus facilement possible.

En effet, les équipes sportives utilisent déjà des messageries comme WhatsApp ou des mails pour communiquer au sein des équipes et entre les dirigeants et entraîneurs. Aussi ils utilisent généralement des calendriers physiques pour afficher leurs matches, entraînements avec la date et les lieux. Les statistiques sont regroupées sur le site des fédérations mais ne sont pas accessibles au public. Notre application permettra donc de rassembler ces fonctionnalités et de faciliter l'accès à l'information avec une interface agréable et intuitive.

A la différence des applications concurrentes, elle sera adaptée exclusivement au système des fédérations françaises de sports et aux découpages des championnats existants. Nous apporterons aussi certaines fonctionnalités comme la visualisation des compositions des équipes, la possibilité de modifier les dates, lieux des entraînements et matches pour les entraîneurs et dirigeants.

L'application sera gratuite pour permettre à tous les sportifs, même les plus jeunes, de pouvoir accéder à notre produit. En effet, certaines personnes n'ont pas les moyens financiers pour acheter ou prendre un abonnement en plus de leur cotisation dans un club.

Notre application permettra aux utilisateurs de pouvoir s'organiser plus facilement pour leurs entraînements ou leurs matches car les utilisateurs n'auront pas besoin de changer d'application pour contacter quelqu'un par exemple.

Nous souhaitons dans un premier temps développer l'application sur le web et plus tard potentiellement en faire une version mobile Android/IOS pour toucher un maximum de personnes.

L'économie de Sport Track sera basée sur la rémunération par des sponsors. En effet, nous allons leur privatiser une zone où ils pourront mettre leurs publicités sur la page d'accueil.

4. Eléments de Cahier des Charges Fonctionnel

Rappel : Sport Track est une application web responsive de gestion de clubs sportifs amateurs. Elle est uniquement destinée aux sportifs dotés d'une licence ainsi qu'au personnel des clubs. Nous souhaitons rendre plus visible le sport amateur en recensant toutes les équipes ainsi que leurs résultats à des compétitions par exemple.

4.1) Fonctionnalités identifiées et acteurs

On retrouve trois acteurs qui sont des entités humaines. Il s'agit du **sportif licencié**, de l'**entraîneur**, du **dirigeant** de club.

Il faut savoir que chaque personne qui veut utiliser Sport Track doit être inscrite. C'est pour cela que l'on ne le précisera pas dans les cas d'utilisation.

	Sportif licencié	Entraîneur	Dirigeant de club
S'inscrire	x	x	x
Se connecter	x	x	x
Consulter le calendrier	x	x	x
Modifier le calendrier		x	x
Consulter des statistiques / résultats	x	x	x
Contacter les membres de son club	x	x	x

4.2) Diagramme des Cas d'Utilisation UML

A partir des besoins fonctionnels établis ci-dessus, nous pouvons en déduire le diagramme UML des cas d'utilisation suivant.

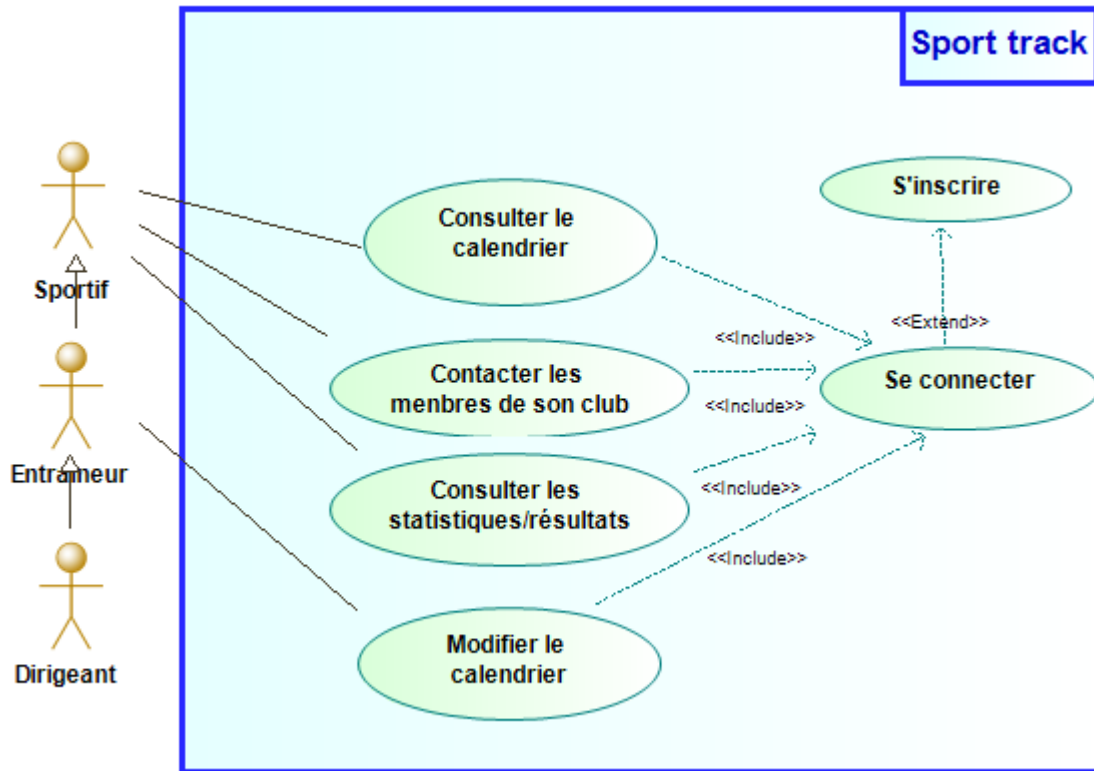


Figure 1 Diagramme des cas d'utilisation

Le diagramme des cas d'utilisation est très important car il nous a permis de définir les fonctionnalités que nous allons ajouter dans notre application par la suite.

4.3) Scénarios nominaux, alternatifs et exceptionnels

Cas d'utilisation :

4.3.1) Inscription

Acteur Principal : Utilisateur (joueur ou dirigeant)

Résumé : Inscription de l'utilisateur pour créer son compte

Maquette correspondante : [Maquette n°1 : Inscription](#)

Création le : 07/03/22

Responsable : Arthur Le Menn

Modifié le :

Version : Finale

Précondition(s) :

Les conditions suivantes doivent être vérifiées au préalable :

- L'utilisateur doit être sur la page d'accueil de l'application

Enchaînement nominal :

L'exécution de ce cas d'utilisation se fera selon le scénario suivant :

N°	Acteur	Système
1	Demande à s'inscrire	
2		Affiche le formulaire d'inscription
3	Remplit le formulaire d'inscription	
4	Valide ses informations	
5		Vérifie la validité des informations
6		Envoie un mail contenant un token pour valider l'adresse mail
7		Demande de rentrer le token
8	Rentre le token reçu par mail	
9		Affiche un message de succès

Enchaînements alternatifs :

5.A	Cas où le système ne valide pas les informations	
5.A.1		Affiche les champs du formulaire qui sont incorrect
5.A.2	Retour à l'opération 3	

8.A	Cas où l'utilisateur a entré une adresse mail incorrecte et ne reçoit donc pas le token	
-----	---	--

8.A.1	Demande à modifier l'adresse email	
8.A.2		Demande à rentrer une nouvelle adresse mail
8.A.3	Retour à l'opération 3	

9.A	Cas où le token saisi par l'utilisateur est incorrect	
9.A.1		Affiche un message d'erreur et propose à l'utilisateur de rentrer cette information à nouveau
9.A.2	Retour l'opération 8	

Enchaînements exceptionnels :

Après étude, il n'existe aucun scénario exceptionnel.

4.3.2) Se connecter

Acteur Principal : Sportif / Entraîneur / Dirigeant

Résumé : Se connecter sur compte à l'application

Maquette correspondante : [Maquette n°2 : Connexion](#)

Création le : 13/03/22

Responsable : Matis Chabanat

Modifié le :

Version : Finale

Précondition(s) :

Les conditions suivantes doivent être vérifiées au préalable :

- L'utilisateur doit se trouver sur la page d'accueil de l'application.

Enchaînement nominal :

L'exécution de ce cas d'utilisation se fera selon le scénario suivant :

N°	Acteur	Système
1	Demande à se connecter	
2		Affiche le formulaire de connexion
3	Saisit ses coordonnées (login et mdp obtenus lors de l'inscription)	
4	Confirme	
5		Vérifie la validité des informations
6		Connecte l'utilisateur
7		Affiche la page d'accueil

Enchaînements alternatifs :

6.A	Cas où les coordonnées saisies ne sont pas correctes	
6.A.1		Ne valide pas les coordonnées saisies
6.A.2		Renvoie l'utilisateur sur le formulaire de connexion en l'informant d'une erreur de saisie
6.A.3	Retour à l'étape 3	

Enchaînements exceptionnels :

Après étude, il n'existe aucun scénario exceptionnel.

4.3.3) Consulter calendrier

Acteur Principal : utilisateur Sportif / Entraîneur / Dirigeant

Résumé : Afficher les événements et informations relatives à une date sur le calendrier

Maquettes correspondantes : [Maquette n°5 : Calendrier \(vue d'ensemble\)](#)

[Maquette n°6 : Calendrier \(vue sur un évènement - Point de vue sportif\)](#)

[Maquette n°7 : Calendrier vue sur un événement vide \(tous les points de vue\)](#)

...: Calendrier vue sur un événement (point de vue dirigeant)

Création le : 14/03/22

Responsable : Arthur Le Menn

Modifié le :

Version : Finale

Précondition(s) :

Les conditions suivantes doivent être vérifiées au préalable :

- L'utilisateur doit être connecté au système

Enchaînement nominal :

L'exécution de ce cas d'utilisation se fera selon le scénario suivant :

N°	Acteur	Système
1	Demande à accéder au calendrier	
2		Affiche le calendrier
3	Sélectionne un événement du calendrier	
4		Affiche les informations de l'évènement sélectionné

Enchaînements alternatifs :

4.A	Cas où l'utilisateur souhaite revenir au calendrier	
4.A.1	Sélectionne "Retour"	
4.A.2		Retour étape 2

Enchaînements exceptionnels :

Après étude, il n'existe aucun scénario exceptionnel.

4.3.4) Consulter des statistiques

Acteur Principal : Sportif / Entraîneur / Dirigeant

Résumé: Consulter les statistiques des sportifs

Maquette correspondante : [Maquette n°11 : Consulter statistique \(statistique du joueur\)](#)

Création le : 22/03/22

Responsable : Titouan Cocheril

Modifié le :

Version : Finale

Précondition(s) :

Les conditions suivantes doivent être vérifiées au préalable :

- L'utilisateur doit être inscrit et connecté et doit avoir lancé l'application

Enchaînement nominal :

L'exécution de ce cas d'utilisation se fera selon le scénario suivant :

N°	Acteur	Système
1	Sélectionne la partie Profil	
2		Affiche la partie Profil (et affiche ses statistiques)
3	Consulte les statistiques	

Enchaînements alternatifs :

3.A.1	Cas où il veut consulter les statistiques de son équipe	
3.A.2	Sélectionne l'onglet Club de la barre des tâches	
3.A.3		Affiche le profil du club
3.A.4	Sélectionne son équipe	

3.A.5		Affiche les statistiques l'équipe sélectionnée
3.A.5	Retour étape 3	

Enchaînements exceptionnels :

Après étude, il n'existe aucun scénario exceptionnel.

4.3.5) Consulter des résultats

Acteur Principal : Sportif / Entraîneur / Dirigeant

Résumé : Consulter les résultats d'une équipe

Maquettes correspondantes :

[Maquette n°12 : Consulter statistique \(statistique équipe\)](#)

[Maquette n°13 : Consulter statistique \(statistique match\)](#)

Création le : 23/03/22

Responsable : Titouan Cocheril

Modifié le :

Version : Finale

Précondition(s) :

Les conditions suivantes doivent être vérifiées au préalable :

- L'utilisateur doit être inscrit au préalable et doit avoir lancé l'application

Enchaînement nominal :

L'exécution de ce cas d'utilisation se fera selon le scénario suivant :

N°	Acteur	Système
1	Sélectionne la partie "Profil"	
2		Affiche la partie profil

3	Sélectionne son équipe	
4		Affiche la page profil de son équipe
5	Consulte les résultats	

Enchaînements alternatifs :

Après étude, il n'y a pas de scénario alternatif.

Enchaînements exceptionnels :

Après étude, il n'existe aucun scénario exceptionnel.

4.3.6) Envoyer un message

Acteur Principal : Sportif / Entraîneur / Dirigeant

Résumé : envoyer un message dans une conversation avec une personne ou un groupe de personne

Maquettes correspondantes :

[Maquette n°3 : Messagerie \(Toutes les conversations\)](#)

[Maquette n°4 : Messagerie \(Une conversation\)](#)

Création le : 01/04/22

Responsable : Titouan Cocheril

Modifié le :

Version : Finale

Précondition(s) :

Les conditions suivantes doivent être vérifiées au préalable :

- L'utilisateur doit être inscrit au préalable

Enchaînement nominal :

L'exécution de ce cas d'utilisation se fera selon le scénario suivant :

N°	Acteur	Système
1	L'utilisateur sélectionne la messagerie	
2		Le système affiche la messagerie
3	L'utilisateur sélectionne une conversation	
4		Le système affiche la conversation
5	L'utilisateur écrit un message	

Enchaînements alternatifs :

3.A	L'utilisateur souhaite envoyer un message sur une nouvelle conversation	
3.A.1	L'utilisateur sélectionne l'icône de nouveau message	
3.A.2		le système affiche le contenu du nouveau message
3.A.3	L'utilisateur écrit le message	
3.A.4	L'utilisateur envoie le message	
3.A.5		Le système affiche la liste des contacts
3.A.6	L'utilisateur sélectionne le/les destinataire(s)	
3.A.7	L'utilisateur confirme l'envoi du message	

Enchaînements exceptionnels :

Après étude, il n'existe aucun scénario exceptionnel.

4.3.7) Créer un événement du calendrier

Acteur Principal : Dirigeant / Entraîneur

Résumé : Créer un événement dans le calendrier

Maquette correspondante :

[n°9 : Calendrier créer un évènement \(points de vue dirigeants\)](#)

Création le : 11/04/22

Responsable : Matis Chabanat

Modifié le :

Version : Finale

Précondition(s) :

Les conditions suivantes doivent être vérifiées au préalable :

- L'utilisateur doit être connecté sur notre site et sur la page Calendrier

Enchaînement nominal :

L'exécution de ce cas d'utilisation se fera selon le scénario suivant :

N°	Acteur	Système
1	Sélectionne la case du jour où il souhaite créer son évènement	
2		Affiche les informations à ce jour ainsi que les options possibles sur cette case
3	Sélectionne "Ajouter un évènement"	
4		Affiche le formulaire de création d'évènement
5	Remplit le formulaire (Titre, description, horaires)	
6	Confirme sa saisie	
7		Ajoute cet événement dans les derniers événements ajoutés/modifiés
8		Met à jour le calendrier
9		Affiche la page Calendrier

Enchaînements alternatifs :

6.A	Cas où l'utilisateur souhaite finalement annuler la création de son évènement	
6.A.1	Annule la saisie	
6.A.2		Demande la confirmation de l'annulation
6.A.3	Confirme	
6.A.4		Retour à l'étape 1 (page calendrier)

Enchaînements exceptionnels :

Après étude, il n'existe aucun scénario exceptionnel.

4.3.8) Modifier un événement du calendrier

Acteur Principal : Dirigeant / Entraîneur

Résumé : modifier un événement du calendrier

Maquette correspondante :

[Maquette n°10 : Calendrier modifier évènement \(points de vue dirigeants\)](#)

Création le : 11/04/22

Responsable : Arthur Le Menn

Modifié le :

Version : Finale

Précondition(s) :

Les conditions suivantes doivent être vérifiées au préalable :

- L'utilisateur doit être connecté sur la page du calendrier

Enchaînement nominal :

L'exécution de ce cas d'utilisation se fera selon le scénario suivant :

N°	Acteur	Système
1	Sélectionne un événement	
2		Affiche les détails de l'évènement
3	Demande à modifier l'évènement	
4		Affiche le formulaire de création d'évènement déjà rempli des informations actuelles de l'évènement
5	Modifier les paramètres souhaités et valide	
6		Affiche le calendrier

Enchaînements alternatifs :

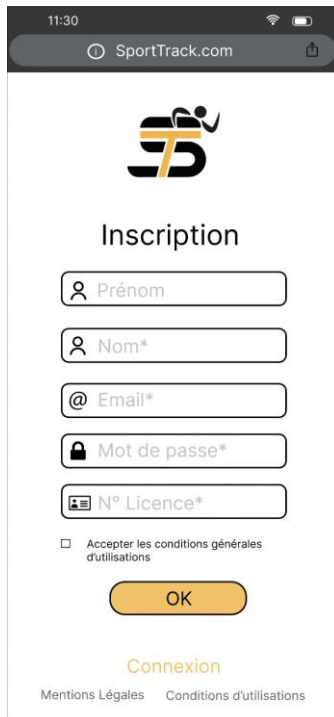
4.A	Cas où l'utilisateur n'a pas l'autorisation pour modifier l'évènement sélectionné	
4.A.1		Affiche un message d'erreur
4.A.2	retour à l'opération 1	

Enchaînements exceptionnels :


Après étude, il n'existe aucun scénario exceptionnel.

4.4) Maquettes de scénarios nominaux

4.4.1) Maquette n°1 : Inscription



11:30 SportTrack.com



Inscription

☐ Accepter les conditions générales d'utilisations

OK

Connexion

Mentions Légales Conditions d'utilisations

← Saisie des informations personnelles

← Bouton de validation

← Bouton pour se connecter avec son compte

← Bouton de mention légales et conditions d'utilisations de l'application

4.4.2) Maquette n°2 : Connexion



11:30 SportTrack.com



Connexion

OK

Inscription

Mentions Légales Conditions d'utilisations

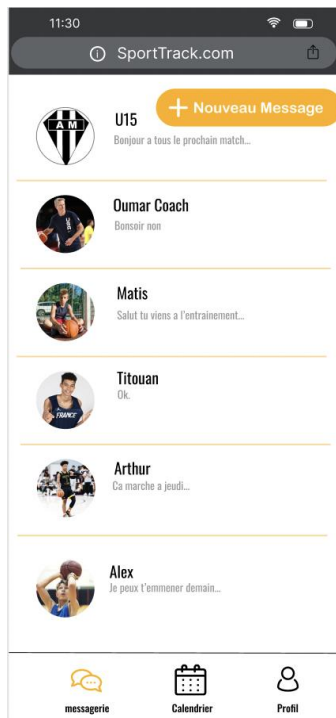
← Saisie des informations personnelles

← Bouton de validation

← Bouton pour se connecter avec son compte

← Bouton de mention légales et conditions d'utilisations de l'application

4.4.3) Maquette n°3 : Messagerie (Toutes les conversations)



← Bouton pour écrire un nouveau message

← Bouton de conversation

← Bouton menus

4.4.4) Maquette n°4 : Messagerie (Une conversation)



← Bouton retour

← Bouton pour écrire et bouton pour envoyer

← Bouton menus

4.4.5) Maquette n°5 : Calendrier (vue d'ensemble)



← Bouton jours

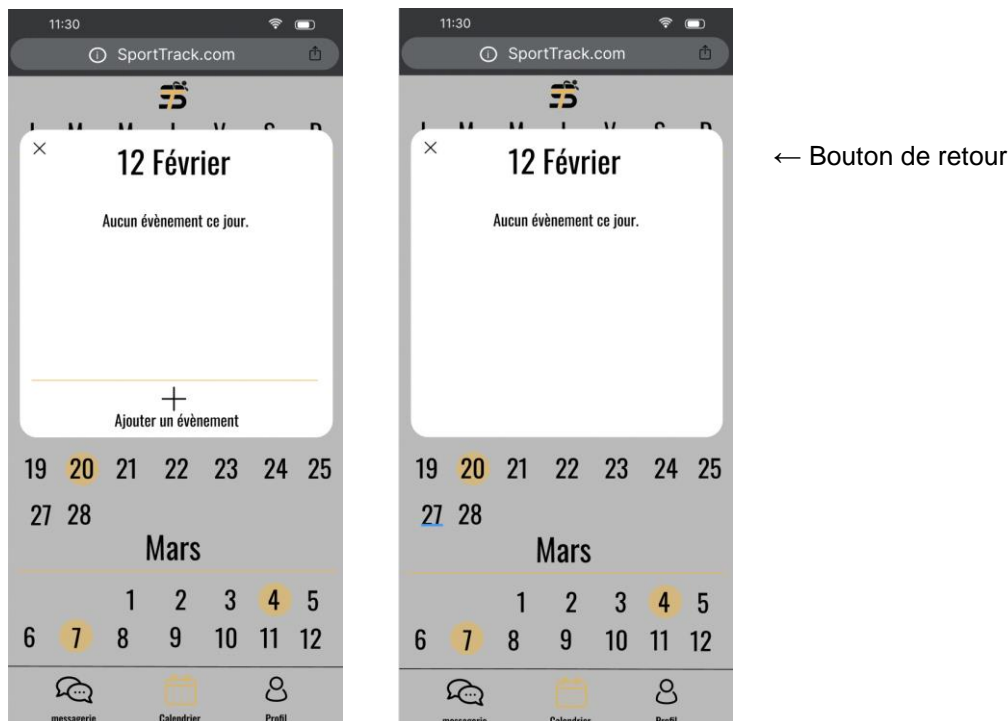
← Bouton menus

4.4.6) Maquette n°6 : Calendrier (vue sur un évènement - Point de vue sportif)



← Bouton de retour

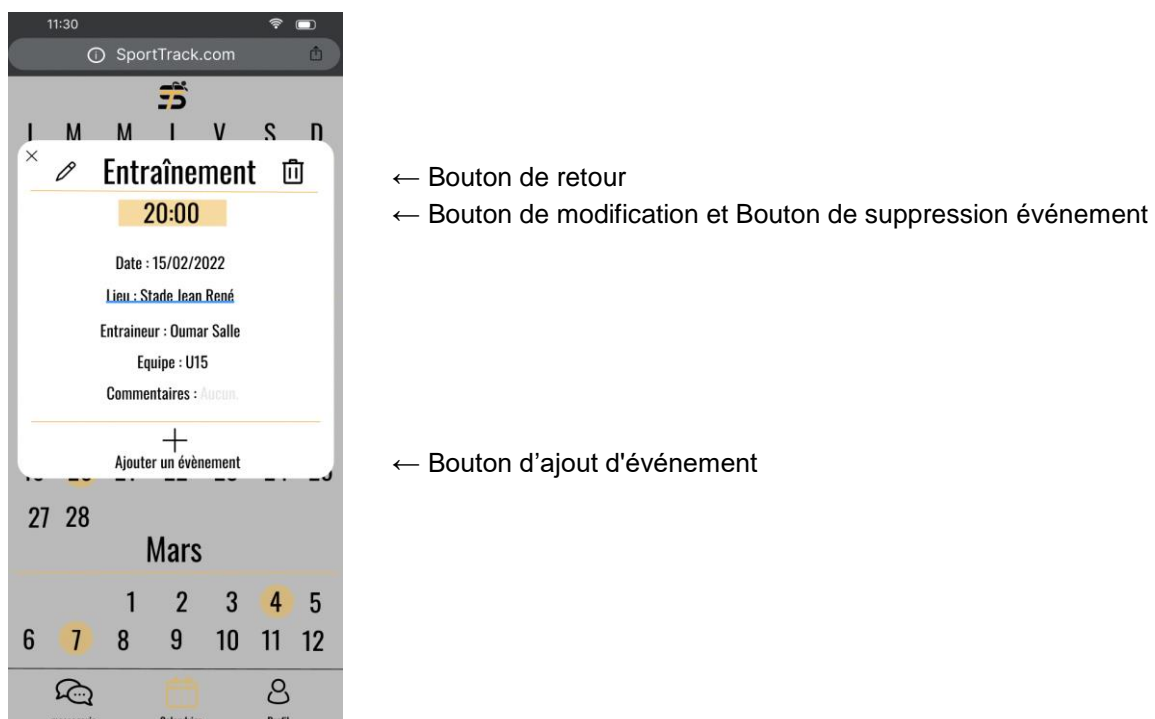
4.4.7) Maquette n°7 : Calendrier vue sur un événement vide (tous les points de vue)



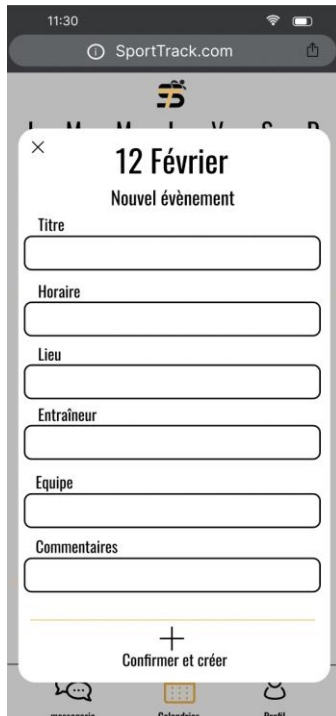
Dirigeant

Sportif

4.4.8) Maquette n°8 : Calendrier vue sur un événement (point de vue dirigeant)



4.4.9) Maquette n°9 : Calendrier créer un évènement (points de vue dirigeants)

A mobile app mockup for creating a new event. The screen shows a date picker set to '12 Février' and a form titled 'Nouvel évènement'. The form has input fields for 'Titre', 'Horaire', 'Lieu', 'Entraîneur', 'Equipe', and 'Commentaires'. At the bottom of the form is a button with a plus icon and the text 'Confirmer et créer'. The app's bottom navigation bar includes icons for 'messagerie', 'Calendrier', and 'Profil'.

← Bouton de retour

← Saisi d'informations évènements

4.4.10) Maquette n°10 : Calendrier modifier évènement (points de vue dirigeants)

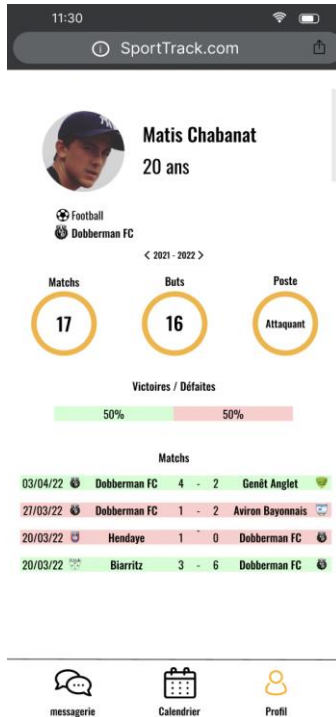
A mobile app mockup for editing an existing event. The screen shows a date picker set to '15 Février' and a form titled 'Nouvel évènement'. The form has input fields for 'Titre', 'Entraînement', 'Horaire', 'Lieu', 'Entraîneur', 'Equipe', and 'Commentaires'. The 'Horaire' field is pre-filled with '14h30', 'Lieu' with 'Stade Jean René', 'Entraîneur' with 'Oumar Salle', and 'Equipe' with 'U15'. At the bottom of the form is a button with a pencil icon and the text 'Confirmer et modifier'. The app's bottom navigation bar includes icons for 'messagerie', 'Calendrier', and 'Profil'.

← Bouton de retour

← Bouton de suppression événement

← Bouton de confirmation

4.4.11) Maquette n°11 : Consulter statistique (statistique du joueur)



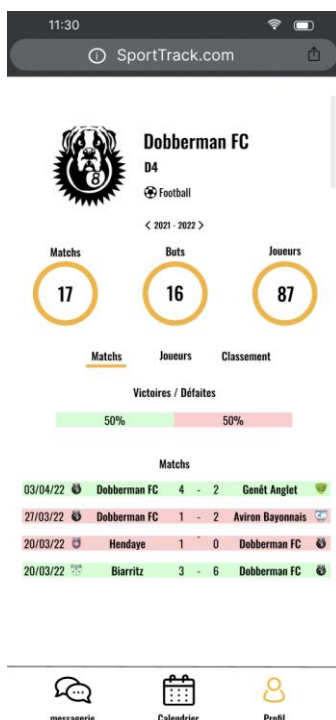
← Bouton de club

← Bouton années

← Bouton de matchs

← Bouton de menus

4.4.12) Maquette n°12 : Consulter statistique (statistique équipe)

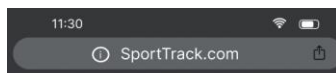


← Bouton années

← Bouton menus profil

← Bouton menus

4.4.13) Maquette n°13 : Consulter statistique (statistique match)



4 - 2



← Bouton retour

← Bouton joueur



messagerie



Calendrier



Profil

← Bouton menus

5. Présentation de la Structure de Découpage du Projet (WBS)

5.1) Description WBS de semestre 2

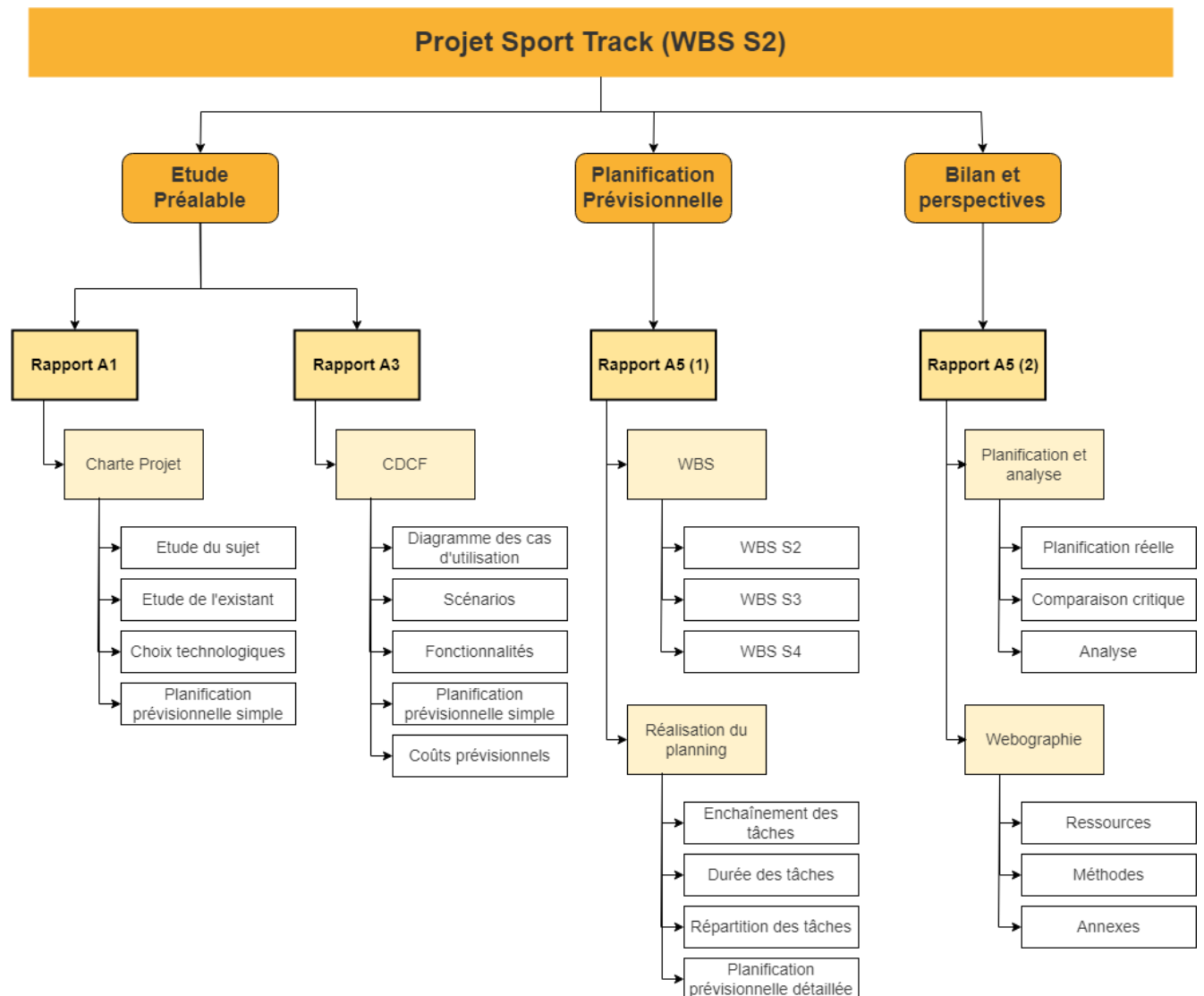


Figure 2 WBS S2 du projet

Ce WBS du semestre 2 nous montre 3 étapes principales que nous avons dû réaliser : “étude préalable”, “Planification prévisionnelle” ainsi que “Bilan et perspectives”. Ces 3 étapes nous mènent à la production des livrables en dessous (Rapport A1...). Et plus bas niveau, nous retrouvons les documents que l’on doit produire pour mener à bien le projet. On y retrouve la charte projet, le CDCF ou encore le WBS. Ces livrables sont à effectuer en suivant les étapes dans les cases blanches. Ces cases sont triées de façon à représenter l’enchaînement logique qui nous permettra de produire le meilleur livrable possible.

5.2) Description WBS de semestre 3

Pour les semestres 3 et 4, nous n'avons pas encore pu établir des étapes précises car nous ne connaissons pas encore les demandes de notre IUT. Nous avons donc cherché ce qui correspondrait à la suite du travail fourni en semestre 2 en nous aidant d'un planning d'une équipe des années précédentes, que notre professeur tuteur nous a fourni. Nous en avons déduit les 2 WBS qui suivent.

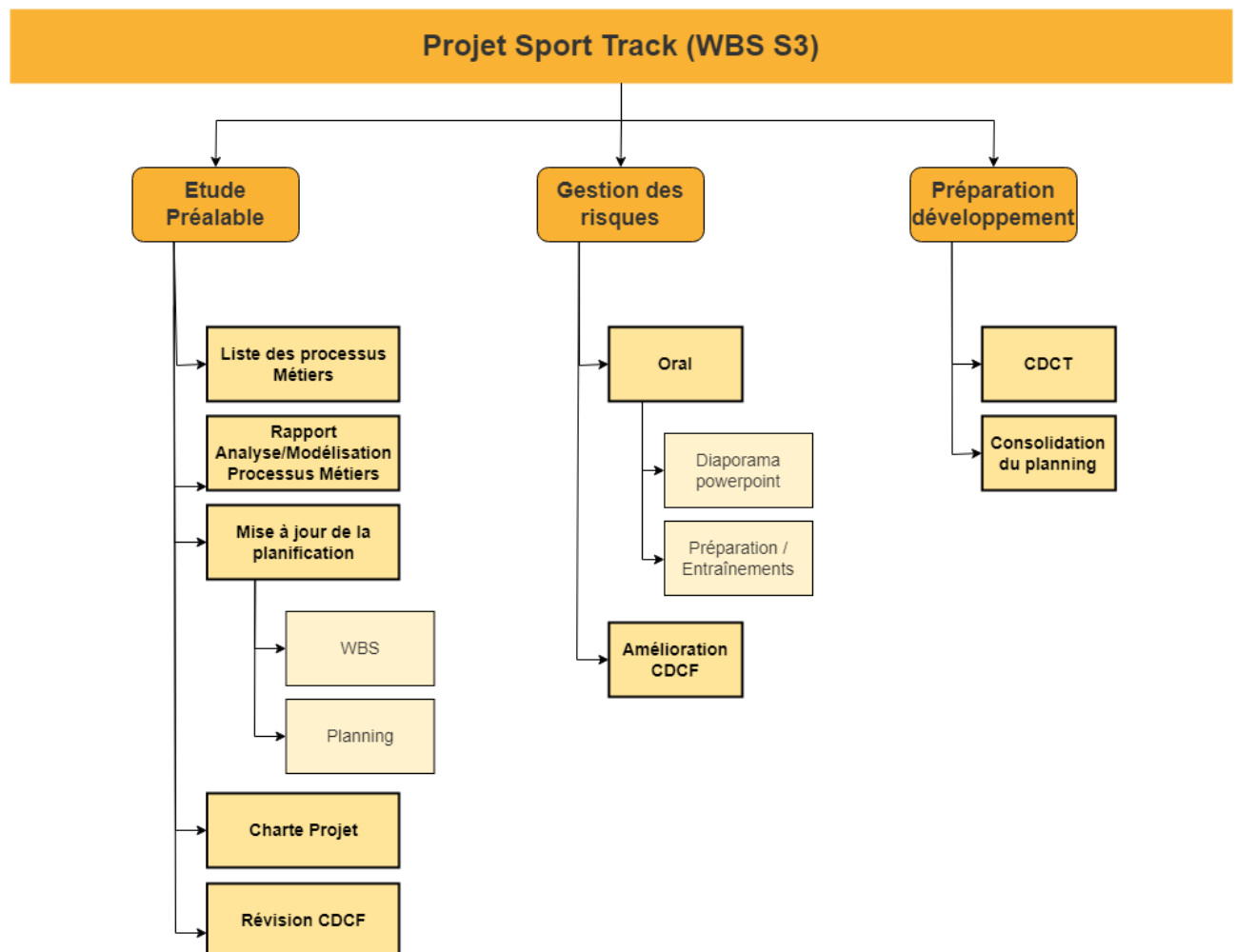


Figure 3 WBS S3 du projet

Lors du semestre 3, nous retrouvons 3 nouvelles étapes principales qui guideront le projet. Nous y retrouvons les livrables que nous devons réaliser. Ces livrables nous permettront de consolider notre CDCF produit lors du semestre 2 mais aussi de produire le CDCT qui nous préparera à la programmation (S4). De plus, tout au long du semestre nous mettrons à jour notre planning afin d'être le plus précis possible sur nos activités. Enfin, nous aurons un oral sur la gestion des risques au milieu du semestre qui permettra de valider certains points ou d'en améliorer d'autres.

5.3) Description WBS de semestre 4

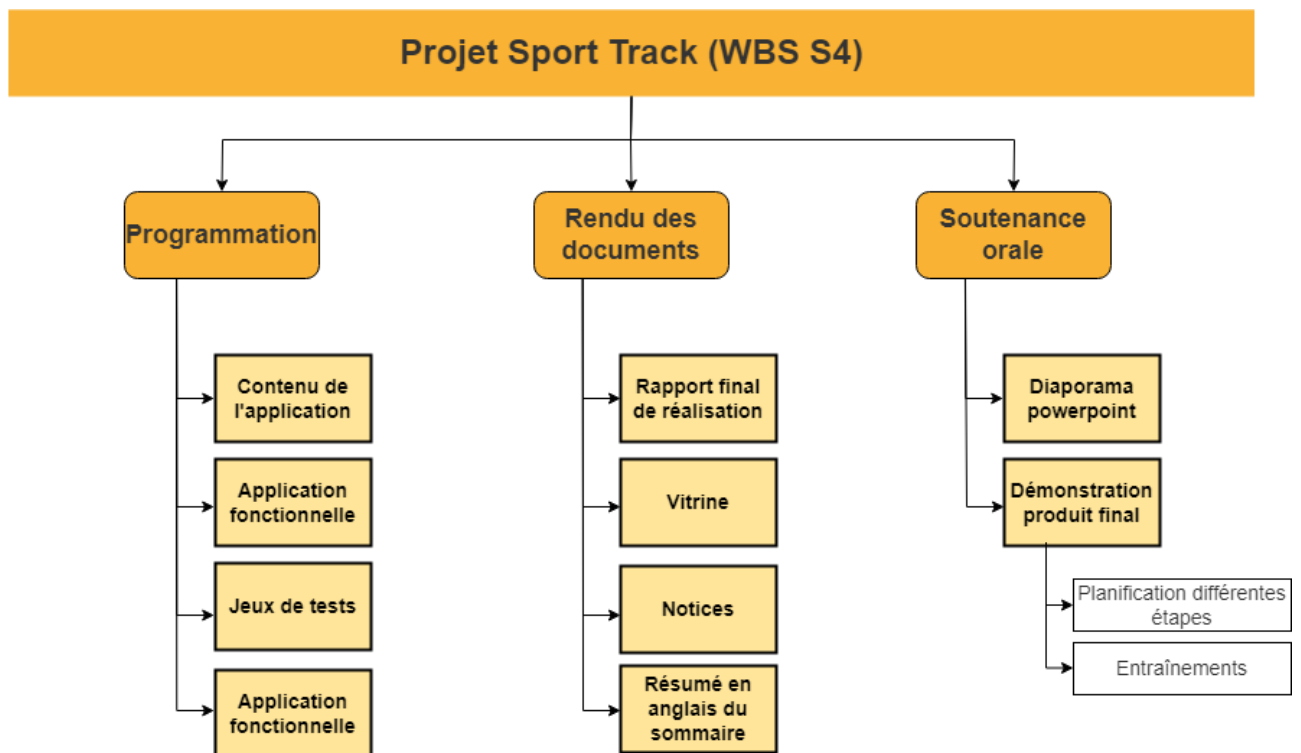


Figure 4 WBS S4 du projet

Le semestre 4 est sans doute le plus important car c'est le moment de programmer notre application. Le semestre sera lui aussi divisé en 3 étapes principales. Il y aura une première partie où nous programmons l'application et où nous réalisons les tests unitaires. Une deuxième partie qui sera destinée aux rendus. Et enfin, une soutenance est programmée qui nous permettra de montrer le produit final au client. Nous devons ainsi nous préparer au mieux pour que le client soit le plus content possible.

5.4) Explication de la méthode suivie

Pour la réalisation de notre WBS, nous nous sommes concertés autour d'un brainstorming sur discord afin de mélanger nos idées et de savoir quelles idées revenaient le plus souvent et donc quels étaient les principaux enjeux de ce projet. Nous avons donc inclus les idées retenues dans notre WBS. Comme nous n'avions encore jamais vu ce type de réalisation, nous sommes tous allés sur internet se documenter au sujet de ce travail. On a donc pu voir et comprendre en quoi consistait ce travail et comment le réaliser. Nous avons décidé d'utiliser le logiciel en ligne "diagrams.net". Cet outil est facile d'utilisation et il nous permet de moduler le diagramme comme on le souhaite, ce que nous trouvions indispensable. La réalisation a ensuite été simple. Nous avons pu nous inspirer de WBS déjà disponibles sur internet, ce qui nous a permis d'organiser au mieux le nôtre.

6. Présentation de la planification

6.1) Planification prévisionnelle de S2

Simple :

Planning Prévisionnel			
Semestres	Phases du projet	Livrables	Dates limite
S2 mi Janvier 2022 - 10 Juin 2022	Etude préalable, Gestion des risques, Planification	Liste des Processus Métiers	25/10/2019
		Rapport A1 : Domaine de l'Application, Informatique envisagée, Etude de l'existant, Argumentaire	28/2/2022
		Rapport A3 : Fonctionnalités identifiées et acteurs, Diagramme des Cas d'Utilisation UML, Scénarios et maquettes	2/5/2022
		Rapport A5 : Présentation de la Structure de Découpage du Projet, Présentation de la planification, Outils de la Gestion de Projet, Coûts associés (ressources et aspects budgétaires)	06/06/2022

Figure 5 Planification prévisionnelle simple de S2

Détaillé :

Nom tâche	N° 1 tâche	Intitulé	Durée en jours	Prédécesseurs	Date de début au plus tard	Date de fin prévisionnelle
1	1	Réalisation projet	133 jours	-	lundi 31 janvier 2022	lundi 13 juin 2022
1.1	1	Étude préalable	70	-	lundi 31 janvier 2022	lundi 11 avril 2022
1.1.1	1	Charte projet	28	-	lundi 31 janvier 2022	lundi 28 février 2022
1.1.1.1		1 Redéfinition du sujet	7	-	lundi 7 février 2022	lundi 14 février 2022
1.1.1.2		2 Étude de l'existant	7	1.1.1.1	lundi 14 février 2022	lundi 21 février 2022
1.1.1.3		3 Choix technologiques	7	1.1.1.2	lundi 21 février 2022	lundi 28 février 2022
1.1.1.4		4 Planification prévisionnelle de 1 ^{er} niveau	7	1.1.1.1	lundi 28 février 2022	lundi 7 mars 2022
		Rapport A1 (Chapitre 1 à 3) à rendre				
1.1.2	2	Cahier des charges fonctionnel	35	1.1.1.1; 1.3.1	lundi 7 mars 2022	lundi 11 avril 2022
1.1.2.1		1 Diagrammes des cas d'utilisation	7	1.1.1.1	lundi 14 mars 2022	lundi 21 mars 2022
1.1.2.2		2 Scénarios	7	1.1.2.1	lundi 21 mars 2022	lundi 28 mars 2022
1.1.2.3		3 Maquettes	7	1.1.2.1	lundi 28 mars 2022	lundi 4 avril 2022
1.1.2.4		4 Fonctionnalités	7	1.1.2.2; 1.1.2.3	lundi 4 avril 2022	lundi 11 avril 2022
		5 Coûts prévisionnels (directs et indirects)	7		lundi 11 avril 2022	lundi 18 avril 2022
		Rapport A3 (Chapitre 1 à 4) à rendre				
1.2	2	Planification Prévisionnelle	14	1.1.1.4	lundi 18 avril 2022	lundi 2 mai 2022
1.2.1	1	WBS	7	1.1.1.4	lundi 18 avril 2022	lundi 25 avril 2022
1.2.2		1 WBS S2	7	1.2.1	lundi 18 avril 2022	lundi 25 avril 2022
		2 WBS S3	7		lundi 18 avril 2022	lundi 25 avril 2022
		3 WBS S4	7		lundi 18 avril 2022	lundi 25 avril 2022
	2	Réalisation du planning	7			
1.2.2.1		1 Enchaînement des tâches	7	1.2.1	lundi 25 avril 2022	lundi 2 mai 2022
1.2.2.2		2 Durée des tâches	7	1.2.2.1	lundi 25 avril 2022	lundi 2 mai 2022
1.2.2.3		3 Répartition des tâches	7	1.2.2.2	lundi 25 avril 2022	lundi 2 mai 2022
		4 Planification prévisionnelle détaillée	7		lundi 2 mai 2022	lundi 9 mai 2022
1.3	3	Bilan et perspectives	35	1.1.1.1	lundi 9 mai 2022	lundi 13 juin 2022
1.3.1	1	Planification et analyse	14	1.1.1.1	lundi 9 mai 2022	lundi 23 mai 2022
1.3.1.1		1 Planification réelle	7	1.1.1.1	lundi 9 mai 2022	lundi 16 mai 2022
1.3.1.2		2 Comparaison critique	7	1.3.1.1	lundi 16 mai 2022	lundi 23 mai 2022
1.3.1.3		3 Analyse	7	1.3.1.2	lundi 23 mai 2022	lundi 30 mai 2022
1.3.2	2	Webographie		1.1.2; 1.3.1; 1.2	lundi 30 mai 2022	lundi 13 juin 2022
1.3.2.1		1 Ressources	7	1.3.1	lundi 30 mai 2022	lundi 6 juin 2022
1.3.2.2		2 Méthodes	7	1.3.1	lundi 6 juin 2022	lundi 13 juin 2022
1.3.2.3		3 Annexes	7	1.3.1	lundi 13 juin 2022	lundi 20 juin 2022
1.3.2.4		Rapport A5 (Chapitre 1 à 9) à rendre				

Figure 6 Planification prévisionnelle détaillée de S2

6.2) Planification réelle de S2 et analyse critique des différences

Détaillé :

Nom tâche	N° 1 tâche	Intitulé	Durée en jours	Prédécesseurs	Date de début réelle	Date de fin réelle
1	1	Réalisation projet	133 jours	-	lundi 31 janvier 2022	lundi 13 juin 2022
1.1	1	1 Étude préalable	56	-	lundi 31 janvier 2022	lundi 11 avril 2022
1.1.1		1 Charte projet	28	-	lundi 31 janvier 2022	lundi 28 février 2022
1.1.1.1		1 Redéfinition du sujet	7	-	lundi 7 février 2022	lundi 14 février 2022
1.1.1.2		2 Étude de l'existant		1.1.1.1	lundi 7 février 2022	lundi 14 février 2022
1.1.1.3		3 Choix technologiques	7	1.1.1.2	lundi 14 février 2022	lundi 21 février 2022
1.1.1.4		4 Planification prévisionnelle de 1 ^{er} niveau	7	1.1.1.1	lundi 21 février 2022	lundi 28 mars 2022
		Rapport A1 (Chapitre 1 à 3) à rendre				
1.1.2	2	2 Cahier des charges fonctionnel	35	1.1.1.1; 1.3.1	lundi 28 février 2022	lundi 11 avril 2022
1.1.2.1		1 Diagrammes des cas d'utilisation	7	1.1.1.1	lundi 28 février 2022	lundi 7 mars 2022
1.1.2.2		2 Scénarios		1.1.2.1	lundi 28 février 2022	lundi 7 mars 2022
1.1.2.3		3 Maquettes	21	1.1.2.1	lundi 7 mars 2022	lundi 28 mars 2022
1.1.2.4		4 Fonctionnalités	7	1.1.2.2; 1.1.2.3	lundi 4 avril 2022	lundi 11 avril 2022
		Rapport A3 (Chapitre 1 à 4) à rendre				
1.2	2	2 Planification Prévisionnelle	56	1.1.1.4	lundi 18 avril 2022	lundi 16 mai 2022
1.2.1	1	1 WBS	28	1.1.1.4	lundi 18 avril 2022	lundi 16 mai 2022
1.2.2		1 WBS S2		1.2.1	lundi 18 avril 2022	lundi 16 mai 2022
		2 WBS S3			lundi 18 avril 2022	lundi 16 mai 2022
		3 WBS S4			lundi 18 avril 2022	lundi 16 mai 2022
	2	2 Réalisation du planning	35			
1.2.2.1		1 Enchaînement des tâches	7	1.2.1	lundi 25 avril 2022	lundi 2 mai 2022
1.2.2.2		2 Durée des tâches		1.2.2.1	lundi 25 avril 2022	lundi 2 mai 2022
1.2.2.3		3 Répartition des tâches		1.2.2.2	lundi 25 avril 2022	lundi 2 mai 2022
		4 Planification prévisionnelle détaillée	28		lundi 2 mai 2022	lundi 30 mai 2022
1.3	3	3 Bilan et perspectives	14	1.1.1.1	lundi 30 mai 2022	lundi 13 juin 2022
1.3.1	1	1 Planification et analyse	7	1.1.1.1	lundi 30 mai 2022	lundi 6 juin 2022
1.3.1.1		1 Planification réelle		1.1.1.1	lundi 30 mai 2022	lundi 6 juin 2022
1.3.1.2		2 Comparaison critique		1.3.1.1	lundi 30 mai 2022	lundi 6 juin 2022
1.3.1.3		3 Analyse		1.3.1.2	lundi 30 mai 2022	lundi 6 juin 2022
1.3.2	2	2 Webographie	7	1.1.2; 1.3.1; 1.2	lundi 30 mai 2022	lundi 13 juin 2022
		1 Coûts prévisionnels (directs et indirects)			lundi 30 mai 2022	lundi 13 juin 2022
1.3.2.1		2 Ressources		1.3.1	lundi 30 mai 2022	lundi 13 juin 2022
1.3.2.2		3 Méthodes		1.3.1	lundi 6 juin 2022	lundi 13 juin 2022
1.3.2.3		4 Annexes		1.3.1	lundi 13 juin 2022	lundi 13 juin 2022
1.3.2.4		Rapport A5 (Chapitre 1 à 9) à rendre				

Figure 7 Planification réelle détaillée de S2

Analyse critique :

On a pris de l'avance sur le planning prévisionnel en début du projet car certaines tâches étaient surévaluées en temps comme la "redéfinition du sujet", "l'étude de l'existant".

Cela est sûrement dû au fait que l'idée d'application choisie pour notre projet était une idée déjà approfondie par certains membres du groupe avant même le début du projet.

On a perdu l'avance en temps sur le planning au moment des maquettes qui nous ont pris 3 semaines à compléter au lieu d'une prévu. On voulait vraiment s'appliquer sur la réalisation des maquettes car pour nous c'était un chapitre important du cahier des charges. A noter aussi que c'était une période chargée de la formation à ce moment-là, ce qui explique donc peut être un léger retard. On a ensuite pris un peu plus de retard sur le planning fin avril car aucun travail n'a été produit pendant les vacances d'avril. En effet on travaille efficacement en groupe pendant les séances de TP mais c'est plus compliqué à distance et pendant les vacances.

Le retard pris à était compensé par une charge de travail plus élevée en fin de projet pour finir les rendus demandés à temps. C'est une erreur de notre part de ne pas avoir continué nos efforts en milieu de projet. Malgré tout, même si notre travail était hétérogène aucun des rendus attendus n'a été transmis en retard.

6.3) Planification prévisionnelle de S3

Planning Prévisionnel de 1er niveau			
Semestres	Phases du projet	Livrables	Dates limite
S3 septembre 2022 - 18 Janvier 2022	Etude préalable, Gestion des risques, Planification, Conception	Liste des Processus Métiers	25/10/2022
		Rapport d'activité relatif à l'Analyse et la Modélisation des Processus Métier	25/10/2022
		Eléments de production de la WBS et planification	15/11/2022
		Charte Projet	mi/11/2022
		Eléments de production du Cahier Des Charges Fonctionnel - CDCF	29/11/2022
		Oral sur la gestion des Risques	06/01/2023
		Cahier des Charges Fonctionnel complété	06/01/2023
		Cahier des Charges Technique	06/01/2023
	Revue n°1	Planning consolidé	08/01/2023

Figure 8 Planification prévisionnelle simple de S3

6.4) Planification prévisionnelle de S4

<div>S4</div> <div>18 janvier 2022 - 9 avril 2022</div>	Programmation	Contenu de l'application avec Gestion des droits d'auteurs	06/02/2023
		Modules de l'application	04/04/2023
		Jeux de tests	04/04/2023
		Application fonctionnelle	04/04/2023
	Rendu des documents de fin de projet	Rapport Final de réalisation	02/04/2023
		Résumé en Anglais d'une page (Executive summary)	02/04/2023
		Vitrine (Dans le rapport)	02/04/2023
		Notices pertinentes	06/04/2023
	Soutenances	Présentation powerpoint	Soutenances blanches
		Démo du fonctionnement de l'appli	Soutenances blanches
Remarque : Les livrables sur fond gris sont les livrables cités dans le guide des projets comme des documents à rendre, les autres livrables sont utiles à la réalisation du projet et seulement remis aux professeurs tuteurs.			
semaine de programmation du 30 mars au 4 avril			
soutenances officielles du 8 au 9 avril			

Figure 9 Planification prévisionnelle simple de S4

7. Outils de la Gestion de Projet

7.1) Outils utilisés en Semestre 2

Outil	Analyse critique
Trello	Outil indispensable pour visualiser l'avancement des parties du projet, les tâches déjà réalisées et celles restantes à faire, ainsi que la répartition du travail au sein du groupe.
Google Drive	Partage de documents texte, images, et autres facilement et rapidement, accessible à tout le groupe. Pas de nécessité de créer un compte. Très utile pour les rapports texte de chaque partie du projet.
Figma	Création de maquettes intuitives, prise en main rapide et outil simple. Partage du travail en temps réel avec tous les membres du groupe. Permet un grand nombre de réalisations mais pas autant de possibilités que des logiciels d'édition graphique, d'où la nécessité d'utiliser d'autres logiciels
diagrams.net	Outil de création de carte mentale : indispensable pour le WBS. Liberté de moduler les cases. Fichier directement enregistré en PNG (très important)

7.1) Outils utilisés en Semestre 3 et 4

Outil	Raisons
GitHub	gestion des versions du code du projet efficace et pratique.
PhpMyAdmin	Accès à une base de donnée pour la visualiser et la modifier
Trello	Gestion des tâches et de l'avancement du projet et répartition du travail
Google Drive	Partage de documents plus facilement accessible que GitHub pour les documents simples (texte, image)
Visual Studio Code	Environnement de développement facile d'utilisation qui comprend de nombreux outils. Peut être lié à GitHub, ce qui nous simplifiera la tâche quand nous devrons passer au développement de l'application

8. Coûts associés (ressources et aspects budgétaires)

Tout d'abord nous avons listé les tâches principales des 3 semestres :

Semestre	Tâches	Durée (jours)	Date début	Date fin	Semaine
S2	Etude Préalable	70	31/01/2022	11/04/2022	10
	Planification Prévisionnelle	14	18/04/2022	02/05/2022	2
	Bilan et Perspectives	29	09/05/2022	07/06/2022	4
S3	Etude Préalable	73	25/10/2022	06/01/2023	43
	Gestion des risques		25/10/2022	06/01/2023	
	Préparation au développement		25/10/2022	06/01/2023	
S4	Programmation	82	12/01/2023	04/04/2023	12
	Rendu des documents	4	02/04/2023	06/04/2023	0
Total		272	31/01/2022	06/04/2023	71
Sous-total		130			

Figure 10 Tableau préparatif aux coûts associés

Sans enlever les week-ends, on obtient le nombre de jours de travail de 272.

En enlevant les weekends on obtient le nombre de 130 jours.

Ensuite nous avons déterminé le nombre de ressources humaines à 4 personnes.

Donc de ce fait, ça veut dire que le travail peut être réalisé en 130 jours par 4 personnes et donc multipliant ça par le nombre de ressources humaines (4) on trouve 520, ce qui veut dire que pour une personne le même travail est réalisable en 520 jours.

Nombre de ressource humaine
4
Jours-Hommes
520

Donc notre projet va coûter 520 jours-hommes.

Maintenant il reste à définir combien nous facturons un jour/hommes.

Facturation	Valeur J-H
41 600,00 €	80,00 €

Par exemple, si nous facturons 80€ le jour-homme alors le projet coûtera 41 600€.

9. Bilan et Perspectives

9.1) Conclusion

En terme de quantité de travail, le groupe a su assurer un travail constant en travaillant régulièrement majoritairement sur les heures dédiées à la SAE, la conduite du projet a été assurée dans le respect des délais malgré quelques prises de retard que nous avons rattrapé grâce aux travail individuel de chacun sur les tâches réparties.

Pour ce qui est de l'organisation du travail, toutes les tâches de chaque partie du projet étaient partagées au sein du groupe grâce à l'outil de gestion de projet Trello.

Nous souhaitons continuer sur cette idée d'application en semestre 3 et 4.

D'après les études de l'existant et nos recherches, le projet nous semble réalisable la seule incertitude étant qu'il sera nécessaire d'avoir accès à une base de données de licences de sport. Dans le cas où l'accès à une telle base de données n'est pas possible, nous envisageons de créer une base de licences (factice) nous-mêmes pour permettre le bon fonctionnement de l'application.

Pour la suite du projet :

Tâches à réaliser	Compétence
Programmation de la solution	Compétence 1 : Réaliser un développement d'application
Programmation du système de calculs des statistiques	Compétence 2 : Optimiser des applications
Mise en place du serveur pour les communication de la messagerie	Compétence 3 : Administrer des systèmes informatiques communicants complexes
Accéder à la base de données des licences et modifier/accéder à celle des utilisateurs	Compétence 4 : Gérer des données de l'information
Suivre la gestion de projet pour le développement de la solution	Compétence 5 : Conduire un projet
Répartir les tâches et gérer l'équipe	Compétence 6 : Collaborer au sein d'une équipe informatique

9.2) Bibliographie/Webographie

Etude de l'existant :

<https://monclubsportif.com/>

<https://www.sporteasy.net/fr/home/>

Pour comparer ces différentes applications à la nôtre, nous avons réalisé des tests en utilisant ces sites. Nous regardions ainsi ce qui était possible de faire ou pas en les utilisant.

Communication :

<https://drive.google.com/>

<https://www.whatsapp.com/?lang=fr>.

Ce sont ici les applications que nous avons majoritairement utilisées afin de communiquer et de nous partager les documents de travail le plus facilement possible.

Outils :

<https://trello.com/en>

<https://www.figma.com>

<https://app.diagrams.net/>

<https://www.modelio.org/>

Microsoft Excel (scénarios)

Nous retrouvons ici les liens vers les outils que nous avons choisi d'utiliser pour réaliser le travail demandé au mieux. Nous les avons choisies pour différentes raisons mais particulièrement car nous les avons déjà utilisées. Nous savions donc déjà comment nous en servir.

9.3) Annexes

9.3.1) Ordres du jour de réunions

Premier mail, prise de rendez-vous : 11/02/2022

Premier échange avec notre enseignant tuteur et présentation de l'application choisie

Deuxième mail, prise de rendez-vous : 16/03/2022

Présentation de notre diagramme des cas d'utilisation UML

Discuter des acteurs ainsi que des scénarios trouvés

Discuter du choix de ne pas prendre de chef de projet

Troisième mail, prise de rendez-vous : 04/05/2022

Présentation des scénarios

Parler des maquettes

9.3.1) Comptes rendus de réunions

Compte rendu du 11/02/2022, 17h :

Plusieurs thèmes abordés tels que :

- Discussion à propos de l'organisation de l'équipe du projet.
- Présentation globale du projet : Concept, nom, cible, âge.
- Discussion à propos de la faisabilité. (Réfléchir au fonctionnement de l'application)
- Discussion des fréquences de réunion

Avant la réunion suivante, nous devons :

Réfléchir à l'âge, réfléchir au back-end (phase de faisabilité), réfléchir aux outils de planification, faire un timing sur l'ordre du jour, réfléchir à un chef de projet ou non, avancer l'étude de l'existant et l'argumentaire

Compte rendu du 16/03/2022, 13h30 :

Contenu de la réunion :

Présentation du diaporama de présentation globale du projet (cas d'utilisation, WBS, réflexion de la phase de faisabilité ...)

Avant la réunion suivante, nous devons :

- Abandonner la carte heuristique précédemment faite en guise de planification prévisionnel pour faire une planification prévisionnelle plus "classique"
- Corriger les fautes d'orthographe
- Étudier le Trello d'anciens étudiants ⇒ Améliorer notre Trello

Compte rendu du 04/05/2022, 13h30 :

Contenu de la réunion :

Présentation des scénarios

Présentation des maquettes

Discussion à propos des droits de l'utilisation de la base de données des licenciés :

- Contacter le district afin d'obtenir la BD
- Si c'est impossible, vite trouver une solution (créer une fausse BD...)

Avant la réunion suivante, nous devons :

Terminer les maquettes, terminer les scénarios, commencer le rendu final.

En plus de ces 3 principales réunions, nous avons souvent échangé avec notre professeur tuteur, Madame Druon, à la fin des cours d'anglais, ce qui nous a donné beaucoup d'aide tout au long du projet.