

Juin 2023

PROJET D'ARTICULATION COULEUR 3



Julie Achard
Nisa Azizi
Ricardo Delgado Miranda
Lucie Demont

Loïc Fontaine
Miguel Martins Quinteiro
Jovan Stojanovic
Léa Talon

Table des matières

Introduction	4
Avant-Projet	5
Description de la situation et des enjeux du projet	
• But	6
• Situation actuelle	7
• SMART	8
Descriptif du résultat	
• Fonctionnalités du système	8-9
• Utilisateur	
• Animateur	
Livrables	
• Planification et réalisation du projet	10
• Modélisation des données	11
• Modélisation des traitements	
• Concept d'UX, interface utilisateur et ligne graphique	
• Description des fonctionnalités	
• Manuel d'installation	
• Retour d'expérience sur le projet	
Engagement sur les coûts (heures de travail) et délais	
• Analyse des exigences	12-13
• Estimation des efforts	
• Estimation des coûts	
• Documentation des estimations	14
Risques	
Estimer les chances de succès	
• Objectifs globaux	15
Planification	
PBS	
Gestion de projet	16
Gantt des livrables & tableau livrables	17
Rapport journalier	18
Tableau synoptique de suivi	19
Organisation des équipes	20
Réalisation - Expérience utilisateur	
Sondage	21
Carte d'empathie	22
Carte d'expérience	23
Test utilisateur - entretiens	24
Prototype cliquable	25
Test utilisateur - pensée à voix haute	26
Synthèse des besoins et fonctionnalités	27

Réalisation - Visuel	28
Moodboard	28
Charte graphique	29
Logo Couleur 3	30
Logo ColorCoins	
Réalisation - Modélisation	31 -32
Modélisation des données	
Réalisation - Développement frontend	33
HTML/CSS	
Vue.js et création de composants	34
Page d'accueil	35
Live chat	
Autres pages	
PWA	36
Réalisation - Développement backend	37
Infrastructure et déploiement	
Base de données	
Compte et authentification	38
Défis/concours	
Sondages	39
Live chat	40
Pour la suite	41
Analyse rétrospective	
Possibles améliorations	42
Conclusion du projet	
Conclusion du groupe	
Remerciements	43
Bibliographie	44
Annexes	45

Introduction

Au cours de notre quatrième semestre à la HEIG-VD, nous avons été amenés à réaliser un projet d'articulation. Ce projet vise à mettre en pratique l'ensemble des compétences acquises au cours de nos deux premières années de Bachelor en Ingénierie des médias.

Cette année, le mandat du projet consistait à développer une webApp pour la radio Couleur3 leur permettant ainsi d'augmenter leur interaction avec les auditeurs. Ce sujet a été proposé durant les Hackdays 2023 de la RTS et une partie de notre équipe a déjà pu développer une partie de ce projet.

Notre but durant ce projet d'articulation est d'aller plus loin, en développant une webApp pour Couleur3 qui permettra aux auditeurs de pouvoir interagir avec la radio et donc de pouvoir attirer un public plus large.

Avant-projet

Description de la situation et des enjeux du projet

But

La radio Couleur 3 occupe une place spéciale dans le cœur des suisses en proposant un contenu dynamique et novateur axé sur la musique et la culture contemporaine. Cependant, avec l'évolution de l'informatique, il est important pour Couleur 3 d'évoluer avec son temps et de s'adapter aux nouveaux besoins de ses auditeurs.

C'est dans cette optique que l'équipe Flop s'est lancée dans la création d'une application web Couleur 3 qui a pour but de faciliter et d'encourager l'interaction entre les auditeurs et les animateurs. L'objectif de cette application est de repenser la manière dont la radio est perçue, en intégrant de nouveaux outils modernes et novateurs pour dynamiser l'image de Couleur 3.

La possibilité de se créer un compte pour les utilisateurs est la première étape dans cette nouvelle ère de Couleur 3. Pour offrir une expérience divertissante aux auditeurs inscrits, ils pourront activement participer aux émissions radio en participant à des défis, des jeux et des quiz en rapport avec les émissions de Couleur 3. De plus, un chat live sera intégré à l'application, ce qui donnera l'opportunité aux auditeurs de réagir et de partager leur avis en direct. Ces activités permettront de gagner des points virtuels, les ColorCoins, et d'obtenir diverses récompenses. La nouvelle interface donnera également la possibilité aux auditeurs de proposer des chansons et de voter sur celles qu'ils veulent entendre à la radio pour la rendre plus interactive et participative.

En somme, ce projet d'application web représente une étape importante dans la modernisation et dans l'évolution avec son temps de Couleur 3, tout en renforçant le sens de communauté qui lui tient à cœur.

Situation actuelle

Couleur 3 possède déjà un site web qui permet d'avoir accès aux émissions radios et d'autres contenus tels que des articles récents, des podcasts et le planning des émissions. Cependant, ce site web va être redessiné. Nous pouvons donc faire des propositions de design, mais cela n'est pas notre mission.

Actuellement, il est possible de laisser un message aux animateurs de Couleur 3. Cependant, recevoir une réponse n'est pas garanti et il n'y a pas de réelle interaction.

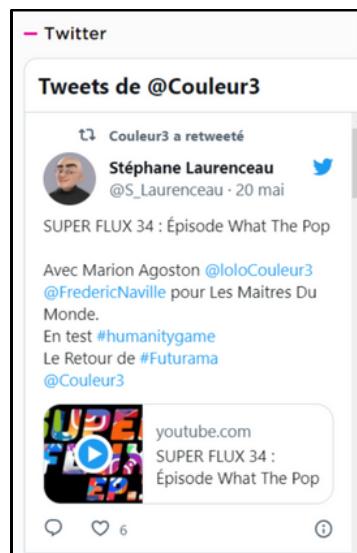
<https://programmesradio.rts.ch/couleur3/>

The form consists of several input fields:

- Votre nom*
- Votre prénom*
- Votre e-mail*
- Votre numéro de téléphone
- Votre sujet*
- Votre message*

At the bottom is a "Envoyer" button.

L'interface Couleur 3 ne possède pas de moyen d'interagir avec les animateurs. Il n'y a pas d'espace pour les commentaires ou de possibilités de proposer du contenu ou de la musique.



Sur la page web figure leur actualité sur les réseaux sociaux, à savoir Twitter et Facebook.



La seule interaction possible est celle du bouton "balance le son" qui permet de voir le nom des musiques qui sont passées sur l'émission.

Objectif SMART

- Avoir 5% des auditeurs, soit 5'000 personnes, qui s'inscrivent sur l'application couleur 3, 3 mois après le lancement de la nouvelle application
 - KPI : nombre d'inscriptions
- Atteindre une durée moyenne d'utilisation de 30 minutes par session dans les trois mois suivant le lancement.
 - KPI : durée moyenne de session des visiteurs



Descriptif du résultat

Fonctionnalités du système

Le projet se présente en deux grandes parties, une interface utilisateur et une interface animateur qui sont toutes les deux liées.

Utilisateur

Pour la partie utilisateur, nous développons une PWA sur laquelle l'utilisateur pourra se créer un compte afin de pouvoir accéder aux différentes fonctionnalités de la web app qui sont:

- Participation à des défis & concours (photos, vidéos, audio)
- Rewind mensuel (Récapitulatif des top artistes, top écoute, défi)
- Sondages, votes, propositions
- Feed par défi, partage de photos et fonctionnalité de like
- Notifications pour les défis & concours
- Système de points pendant les participations (Color coins)
- Récompenses et cadeaux en échange des Color Coins
- Interaction dans un chat live

Animateur

Pour l'animateur, il s'agit de faire une interface qui lui permettra de gérer facilement toutes les interactions avec l'utilisateur.

- Lancement des sondages, défis, concours
- Récupération des résultats de la participation des auditeurs
- Passer des audios à l'antenne
- Gestion du chat live
- Accès à la base de données avec les musiques sélectionnées par équipe

Livrables

Planification et réalisation du projet

- PBS
- Diagramme de Gantt
- Liste des outils utilisés
- Organisation des équipes de travail

Modélisation des données

- Diagramme de classe

Modélisation des traitements

- Schéma relationnel
- Développement Front-end / code

Concept d'UX, interface utilisateur et ligne graphique

- Sondage
- Carte d'empathie
- Carte d'expérience
- Visualisation des utilisateurs
- Prototype cliquable
- Synthèses des besoins et fonctionnalités
- Moodboard
- Charte graphique
- UI Kit
- Logo
- Maquette High-fidelity

Description des fonctionnalités

- Login, pour permettre à l'utilisateur de se connecter à son compte
- Logout, pour permettre à l'utilisateur de se déconnecter de son compte
- Rewind, uniquement pour les utilisateurs possédant un compte, permet d'avoir un compte rendu des musiques ou artistes les plus écoutés sur le mois (inspiré de Spotify) par système de classement.
- ColorCoins, système de points que l'utilisateur (possédant un compte) doit gagner pour accéder à des cadeaux.
- Défis et concours, l'utilisateur (possédant un compte) peut participer à des défis et des concours dans une durée limitée. La participation aux défis et aux concours permet de gagner des coins ainsi que des cadeaux. Certains concours nécessitent l'envoi d'une photo, d'une vidéo ou d'un audio.
- Chat live, les utilisateurs ne possédant pas de compte peuvent voir le chat sans pouvoir interagir avec. Les utilisateurs possédant un compte peuvent interagir dans le chat.
- Sondages, votes et propositions, les utilisateurs ont la possibilité de répondre à des sondages, de participer à des votes et propositions pour choisir par exemple la prochaine musique.
- Notifications, l'utilisateur reçoit des notifications provenant de la webapp lorsqu'un concours ou défis est lancé et également lorsque le rewind du mois est disponible.

Manuel d'installation

- Déploiement de la WebApp
- Installation de la WebApp pour l'utilisateur

Retour d'expérience sur le projet

- Analyse rétrospective

Engagement sur les coûts (heures de travail) et délais

Avant-Projet (8h) - rendu 22.05

Aa Tâche	# Durée (en heure)	+	...
Descriptif situation et enjeux	2		
Coûts et délai	2		
Descriptif résultatat	2		
Risques et faisabilité	2		

Planification (16h) - rendu 24.05 ...

Aa Tâche	# Durée (en heure)	+	...
listes des tâches	5		
Attribution des rôles, heures et coûts	5		
Réalisation diagramme de Gantt	6		

Réalisation (104h) - rendu 13.06 ...

Aa Tâche	# Durée (en heure)	Personne	État	+	...
Architecture du projet		Léou Nisa	In progress		
Modélisation		Léou Nisa	In progress		
Création db		Jovan Stojanovic	Not started		
UX/UI		Lucie Demont Julie Achd	In progress		
Dev front-end		Ricardo Miranda Loïc Fontaine	Not started		
Dev back-end		Ricardo Miranda Loïc Fontaine	Not started		
Création de contenu (38h)		Miguel Qtrs	Not started		
Phase de tests		Julie Achd	Not started		
Gestion de projet		Miguel Qtrs	Not started		

Clôture (16h) - rendu 15.06 ...

Aa Tâche	# Durée (en heure)	+	...
Possibilité d'amélioration (leçons à retenir)	4		
Comparaison plannings	4		
Débrief final	4		
Pros/cons	4		

Analyse des exigences

Pour la collecte, nous avons réfléchi à ce que le projet demande en termes d'efforts effectifs. Nous avons donc grossièrement estimé les tâches sans les dégrossir, le but étant de pouvoir fournir une première estimation qui reste en surface mais qui est tout de même basée sur le livrable final.

Nous avons pris en compte les dépendances afin de pouvoir avoir une ébauche du planning.

Estimation des efforts

Pour ce faire, nous avons évalué les tâches de manière ascendante, ce qui consiste à d'abord évaluer les tâches de manière individuelle. Cette méthode nous permet d'avoir un rendu de temps beaucoup plus réaliste, car nous n'avons pas besoin de contraindre les tâches aux temps des phases.

En ce qui concerne les ressources que nous avons à disposition, soit les membres du groupe, nous avons des profils divers et variés, ce qui nous permet de ne pas avoir de grosses lacunes et nous permet de ne pas avoir beaucoup de temps alloué à l'apprentissage d'outils ou de technologies par exemple.

Estimation des coûts

Pour les salaires, nous nous sommes basés sur un taux horaire de 100 CHF par ressource, ce qui nous semble relativement correct par rapport au marché. L'estimation du coût revient donc à la durée de la tâche multipliée par le nombre de personnes bossant dessus, puis multipliée encore une fois par le taux horaire. Nous avons donc, en moyenne, un taux horaire par tâche de 200 CHF, car généralement deux personnes se partagent la tâche.

Réalisant un projet dans le cas des études, nous ne prenons pas en compte le coût des ressources externes étant donné qu'elles nous sont fournies par l'école.

Documentation des estimations

Phase 1: Avant-projet

Cette phase sert de référence pour guider la planification et la mise en œuvre ultérieures du projet en assurant une compréhension commune entre les parties prenantes et en établissant un cadre clair pour le développement du projet dans sa globalité. Dans notre cas, elle est composée de 4 parties : descriptif de la situation et des enjeux, coûts et délais, descriptif des résultats et, finalement, les risques de faisabilité. Nous avons estimé le temps de cette phase à 8h, ce qui correspond à une journée.

Phase 2: Planification

Cette phase est une activité itérative et continue, nécessitant une mise à jour régulière tout au long de la réalisation du projet. Elle offre une vision globale du projet, facilite la coordination des parties prenantes et permet une gestion efficace des ressources et des délais. Nous avons décidé de la décomposer en trois parties : liste des tâches pour la réalisation, l'attribution des rôles, heures et coûts et finalement la réalisation d'un diagramme de Gantt pour avoir une vue d'ensemble très précise. Nous avons estimé le temps de cette phase à 16 heures, qui correspond à deux jours de travail.

Phase 3: Réalisation

C'est la phase où les plans sont mis en action et les activités sont concrètement exécutées. Elle nécessite une gestion rigoureuse, une communication efficace et un suivi constant pour atteindre les objectifs fixés et livrer avec succès les résultats attendus du projet. Dans notre cas, nous avons divisé notre réalisation en 9 parties : l'architecture du projet ; la modélisation ; création d'une base de données ; l'UX/UI ; le développement front-end et back-end ; la création de contenu ; la phase de tests et, enfin, une gestion de projet. Ces parties sont séparées en petites parties, pour lesquelles nous avons estimé la durée de travail en détail. Evidemment, cette phase est la plus importante, c'est pour cela que nous avons estimé la durée à environ 100h.

Phase 4: Clôture

C'est une phase qui englobe les activités finales visant à terminer les livrables, évaluer les résultats, conclure les engagements et finaliser administrativement le projet. C'est une étape cruciale pour tirer des enseignements, célébrer les réussites et assurer une transition fluide vers la clôture et l'après-projet. En ce qui nous concerne, nous avons décidé de nous laisser deux jours, c'est-à-dire 16 heures à la fin du projet pour faire un débrief final, une comparaison du planning initial et final, les pros et cons, et les possibilités d'améliorations.

Il est important de noter que les estimations initiales peuvent évoluer au fur et à mesure que le projet progresse et que de nouvelles informations deviennent disponibles. Il est essentiel de communiquer régulièrement avec l'équipe de développement, de surveiller les progrès et d'ajuster les estimations en conséquence pour maintenir un engagement sur les coûts et les délais précis tout au long du projet.

Étant donné que Couleur 3 possède déjà un hébergeur ainsi qu'un nom de domaine, nous n'avons pas eu besoin d'analyser les coûts liés à l'infrastructure. Tous les outils que nous comptons utiliser sont gratuits et n'engendrent donc pas de coûts supplémentaires.

Pour chaque tâche, nous avons essayé d'imaginer quelle serait sa durée en charge de travail effective, puis nous y avons ajouté 20% de marge qui représentent les baisses de productivité normales d'un humain ou encore le temps permettant de régler des problèmes survenant de manière imprévue. Finalement, en ce qui concerne les prix, nous les avons estimés selon une équipe de 8 personnes à un tarif de 100.- de l'heure. Au niveau des phases, on retrouve les prix suivant :

phase 1 : $8 \times 100 \times 8 = 6'400 \text{ CHF}$

phase 2 : $8 \times 100 \times 16 = 12'800 \text{ CHF}$

phase 3 : $8 \times 100 \times 104 = 83'200 \text{ CHF}$

phase 4 : $8 \times 100 \times 16 = 12'200 \text{ CHF}$

Total = 114'600 CHF

Risques

Impact - Probabilité	10-9	8-7	6-5	4-3	2-1
9-10					Fichiers corrompus
7-8					
5-6		Difficultés techniques	Risques de sécurité	Equipe mal coordonnée	
3-4	Définition des objectifs floue	Échéances non respectées	Problèmes de qualité		
1-2	Un collaborateur tombe malade				

Estimer les chances de succès

Objectifs globaux

Hausse de participation (sondages, concours)

- Nombre de participation
- Hausse de 30%

Hausse d'auditeurs

- Nombre d'auditeurs
- Hausse de 20%

Fidéliser le public

- Nombre de ColorCoins
- 30% d'utilisateurs a plus de 1000 ColorCoins

Faciliter la gestion du côté administrateur (concours etc.)

- Nombre de sondages, concours et défis lancés
- Hausse de 20%

Simplifier les interactions animateur-public

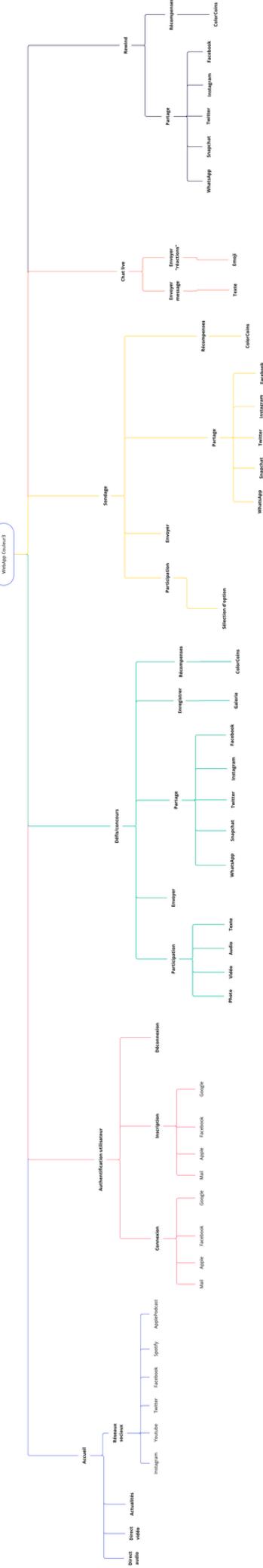
- Sondage
- 80% des animateurs qui trouvent que le site facilite la gestion

Moderniser la radio

- Sondages utilisateur (Classer les radios du plus au moins moderne)
- Comparer les résultats avant et après le projet

Planification

PBS



Planification

Gestion de projet

Concernant la gestion de projet, nous avons fonctionné avec une gestion qui pourrait se qualifier comme "hybride".

Le temps que nous avons pour effectuer le projet est de 18 jours, chacun durant 8 heures de travail. Ce qui donne 144 heures de projet par personne, soit une durée totale de 1'152 heures. Notre but est de pouvoir fournir une application qui fonctionne et qui correspond aux attentes des auditeurs, pour se faire nous les avons sondés afin de connaître les fonctionnalités à prioriser et d'ainsi mieux gérer le temps que nous avons.

Cependant, on ne peut prévoir de rentrer exactement dans ces heures-là. Il faut toujours prévoir des marges car des imprévus qui impactent la durée du projet de manière conséquente sont vite arrivés. Nous avons, pour cela, identifié dans l'avant-projet des risques potentiels dont les plus impactants seraient les suivants: les difficultés techniques que nous pourrions rencontrer, une ressource humaine qui tombe malade ou une mauvaise coordination de l'équipe.

Gantt des livrables & Tableau Livrables

Nous avons tout d'abord listé toutes les tâches et estimé leur durée pour pouvoir en faire un diagramme de Gantt. Cette approche nous permet d'avoir une base waterfall dite "classique" afin d'avoir un planning qui nous sert de base et nous permet de réussir à situer notre avancée par rapport à la globalité du projet tout en incorporant un responsable à chaque tâche.

Pour le faire nous avons utilisé l'application web "SmartSheet" qui nous permet de lister les tâches avec leurs durées et dépendances sous forme de tableau, puis les convertis en Gantt automatiquement.

Mais par la suite nous avons alloué les ressources humaines à la volée car cela permet de réduire sur le moment même le potentiel impact que pourraient avoir les tâches prenant plus de temps que prévu.

Pour éviter les différents risques, prévus ou non, qui pourraient altérer la qualité du livrable nous avons décidé de faire un mini-débrief chaque matin ce qui nous permet de déclarer des problèmes et de nous organiser pour les résoudre au plus vite.

Chaque fin de semaine, nous avons fait un backlog pour constater de l'avancée non pas des tâches mais du projet global cette fois-ci. Cette approche nous permet de mieux réattribuer les différentes ressources aux tâches afin de pouvoir les réaliser dans les meilleures conditions. Cela a surtout été utile en ce qui concerne la base de données car nous avons investi beaucoup plus de temps que prévu afin de pouvoir avoir un produit qui tienne la route et d'éviter des futurs problèmes pouvant causer une plus grande perte de temps.

Rapport journalier

Pour pouvoir manager tout ça, nous avons mis en place un rapport journalier dans lequel chaque ressource indique ce qu'elle a fait à chaque fin de journée. Cela permet non seulement d'avoir un meilleur suivi du projet mais aussi de pouvoir réaliser un Gantt de la réalité et de comparer les prévisions en fin de projet.

Tableau synoptique de suivi (c.f. annexe)

Le dernier élément que nous avons utilisé est le tableau synoptique qui permet d'avoir une vision hebdomadaire du projet et de constater les potentiels retards ainsi que leurs impacts sur le projet.

Organisation des équipes

Travailler en groupe de 8 personnes est utile car cela permet d'avoir plus de tâches effectuées sur la même durée, mais cela est aussi un challenge car il faut que tout le monde soit organisé et au clair avec ses propres tâches.

Même si c'est notre projet de fin de deuxième année, nous avons choisi de décerner les rôles par talent et par envie par rapport aux domaines car le principal, pour nous, était d'en tirer une expérience enrichissante.

Pour surveiller et coordonner tout cela, il a fallu définir un chef de projet. Le choix s'est porté vers Loïc Fontaine car c'est la personne la plus à même de réaliser cette tâche le mieux.

Pour ce qui est des autres tâches nous les avons réparties en 4 catégories principales ce qui nous permet, étant 8 personnes, d'affecter un binôme principal par domaine.

- **UI/UX** : Lucie Demont et Julie Achard se sont occupées de la partie UI/UX car ce domaine fait partie intégrante de leurs bagages en plus de les motiver.
- **Contenu** : Jovan Stojanovic et Nisa Azizi se sont occupés du contenu car ce sont les personnes les plus créatives.
- **Front-end** : Léa Talon et Ricardo Delgado se sont occupés du front-end. Ricardo Delgado ayant effectué un FPA en informatique, il est à l'aise avec la programmation et souhaitait s'occuper plutôt de la partie front-end. Léa Talon a voulu se challenger en partant sur la partie front-end car le cours de Vue.js lui a particulièrement plu.
- **Back-end** : Loïc Fontaine et Miguel Quinteiro ont choisi de faire le back-end car ils souhaitent tous les deux en faire leur métier plus tard, c'est un challenge motivant et leur permettant d'approfondir leur connaissances.
- **Communication** : En ce qui concerne la communication, tous les collaborateurs ont effectué leur partie afin de pouvoir avoir un rapport le plus précis possible. Le rapport est donc rédigé de manière collaborative et mis en page par le binôme en charge de l'UI/UX.

Réalisation - Expérience utilisateur

Sondage

51 personnes ont répondu à notre sondage, dont 29 qui écoutent la radio. Suite à l'analyse des réponses, quelques observations et généralités peuvent être formulées.

L'objectif de la première partie du questionnaire était de mesurer l'intérêt pour les fonctionnalités envisagées.

Tout d'abord, les trois lieux d'écoute qui sont ressortis sont "dans la voiture", "à la maison" et "au bureau". Ensuite, la majorité de ceux qui écoutent la radio seraient intéressés par la participation à des concours/défis et à des sondages/votes, ils seraient favorables à l'envoi d'une notification de la WebApp pour les prévenir. Parmi ceux-ci, la plupart aimeraient retrouver les photos et vidéos de participation aux concours sur un feed dédié.

Quant aux ColorCoins (monnaie virtuelle), les répondants ont répondu en grande majorité que l'idée de pouvoir en recevoir en participant aux différents défis et sondages leur plairait. De même pour l'échange de ces coins contre des cadeaux. Les places de concert sont le type de cadeau qui leur plairait le plus, suivi des CDs et du merch.

Pour le LiveChat, cette idée semble plaire à la plupart de ceux qui écoutent la radio.

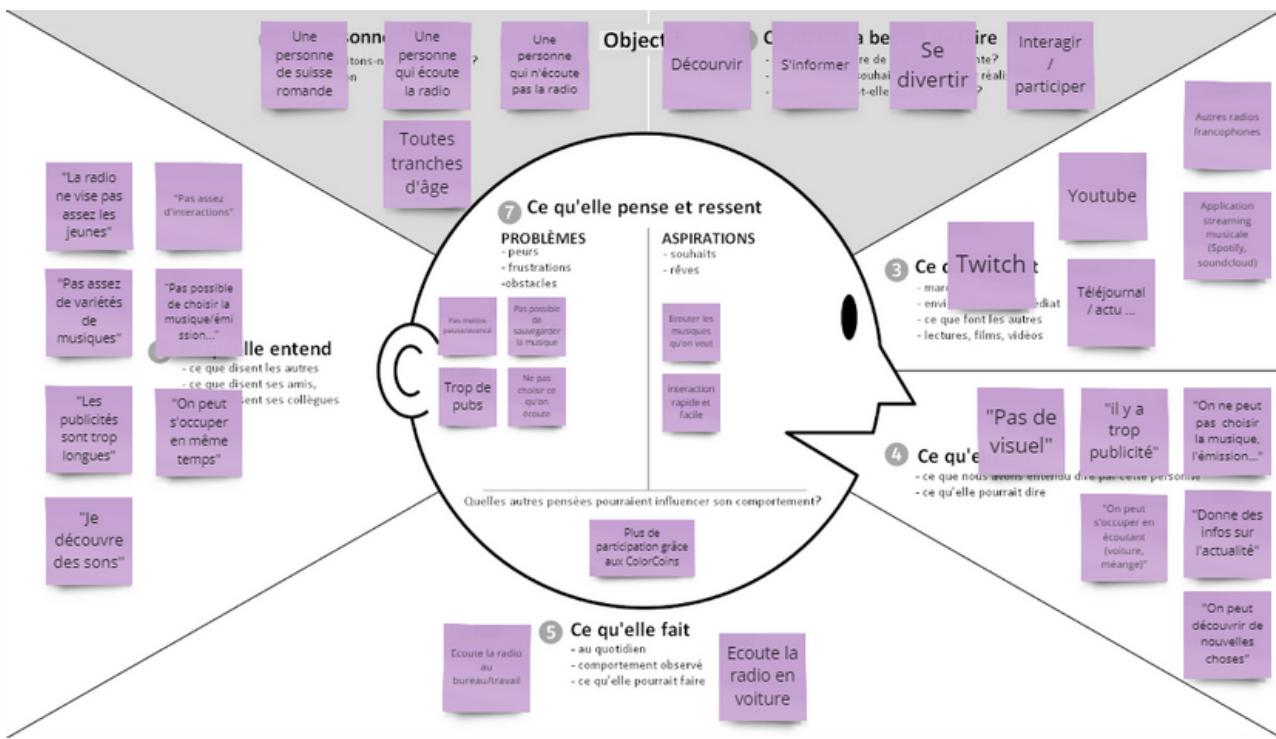
Le reste des questions posées avaient pour but de laisser les répondants s'exprimer sur les aspects de la radio qu'ils apprécient et ceux qui ne les satisfont pas.

Premièrement, pour ce qui est des éléments positifs, les types d'émissions proposées et les humoristes qui les animent semblent plaire fortement aux sondés, ainsi que le fait d'être informé de l'actualité à tout moment. Le côté pratique de la radio ressort également parmi les réponses, avec la possibilité de faire autre chose pendant l'écoute qui revient souvent, tout comme l'écoute dans la voiture. Quant à la musique, les répondants aiment le côté aléatoire des chansons qui passent et le fait de pouvoir faire de nouvelles découvertes.

Pour ce qui est des éléments qui plaisent moins, la publicité auditive est première de la liste. Vient ensuite l'impossibilité de mettre sur pause ou de revenir en arrière. Au contraire de ceux qui aiment le côté aléatoire du contenu, ceci est un point faible pour une grande partie qui préfère avoir le choix sur ce qu'elle écoute et pour qui le manque de diversité des titres et émissions proposés est un problème. D'ailleurs, pour parler plus précisément des émissions, les sondés ont répondu qu'ils trouvaient parfois désagréable de ne pas pouvoir voir ce qu'il se passe, ce qui entraîne parfois une confusion quand il y a un grand nombre d'invités ou lorsque plusieurs personnes parlent en même temps.

<https://typebot.io/couleur-3-o30c6xr>

Carte d'empathie



Nous avons réalisé une carte d'empathie pour mieux comprendre notre public cible, qui inclut les auditeurs actuels (toute radio confondue) ainsi que ceux qui n'écoutent pas la radio. Cela nous permet de mieux cerner les contextes d'utilisation, les besoins, les objectifs, les motivations ainsi que les frustrations.

Cela nous a permis de constater que les auditeurs et les non-auditeurs partagent les mêmes problèmes et frustrations qui sont les suivants :

- Trop de publicités
- Ne pas pouvoir choisir les musiques
- Pas de visuel

Mais des points positifs ont également été soulevés :

- Possibilité de faire autre chose en écoutant la radio
- Découvrir de nouvelles musiques
- Donne des informations sur l'actualité

Les principaux contextes d'utilisation sont :

- Au bureau/travail
- En voiture

Ces points nous permettent de savoir quels éléments sont à améliorer et lesquels sont à maintenir.

Carte d'expérience

Phases de participation à un défi sur la WebApp	Découverte			Inscription			Participation					Récupération des points		
Actions Que fait l'utilisateur ?	Ouverture de la WebApp	Visiter la page d'accueil	Accéder à la page d'inscription	Entrer son nom, prénom, ville et code postal, mot de passe et adresse mail	Confirmer l'inscription par mail	Valider l'inscription sur la WebApp	Reviens sur la page d'accueil	Clique sur la barrière du défi	Rentre la réponse au défi	Clique sur envoyer	Confirme la participation	Récap des points gagnés	Clique sur "Récupérer les points"	Arrive sur une nouvelle page avec les points cumulés
Frustration Quel problème rencontre l'utilisateur ?	Trouver où s'inscrire			Devoir aller dans ses mails	Dévrir le message d'invitation sur la page			Devoir réfléchir à la réponse		Ne pas connaître le gain		Qu'est ce que je dois faire avec mes points		
Pensées Que pense l'utilisateur ?	"Je veux participer au défi de Couleur 3"			"Je dois créer un compte pour participer"			"Qu'est ce que je vais répondre ?"	"Trové!"	"Je dois maintenant valider ma réponse"	"Je me demande si je vais gagner quelque chose"		"Tous j'ai gagné des points"		
Customer Feeling Comment se sent l'utilisateur ?	😊			😐				😊				😊		

Notre carte d'expérience reprend le parcours d'un auditeur ne possédant pas de compte utilisateur souhaitant participer à un défi qui a été mentionné lors d'un live radio Couleur 3.

Elle met en avant les interactions à réaliser, les frustrations accompagnant ces actions, les pensées de l'utilisateur à ce moment ainsi que des emojis représentant l'état d'esprit de ce dernier.

Cela nous permet de voir quelles étapes peuvent être frustrantes pour l'utilisateur, le plus haut point de frustration représente la validation dans la boîte mail lors que l'inscription à la WebApp. Car lorsque l'on s'inscrit, on doit aller valider cette inscription dans ses mails pour valider l'adresse mail, cela demande donc à l'utilisateur de sortir de la WebApp, d'aller dans sa boîte mail puis revenir sur la WebApp.

Malheureusement, cette étape est primordiale pour être certain que l'adresse mail saisie par l'utilisateur soit valide.

Test utilisateurs - Entretiens

Suite aux entretiens que nous avons effectués, nous avons pu en savoir plus sur l'attente et le comportement des utilisateurs actuels et futurs de notre webApp.

Pour l'analyse de ceux-ci, nous avons utilisé la méthode des variables de comportement. Nous avons créé des patterns qui correspondent aux quatre personnes que nous avons choisies. En effet, celles-ci ont des âges et des professions différents.

Le premier pattern, correspond à une mère de famille qui travaille et qui écoute quotidiennement la radio, le deuxième pattern représente également une mère de famille, mais qui n'écoute jamais la radio.

Le premier pattern, correspond à une mère de famille qui travaille et qui écoute quotidiennement la radio, le deuxième pattern représente également une mère de famille, mais qui n'écoute jamais la radio.

Pour cette analyse, nous avons choisi cinq contextes différents qui nous ont permis par la suite de créer deux personas.

Nos constatations sur ces variables, sont que les jeunes ont le profil idéal pour l'utilisation de notre webApp et ses fonctionnalités. Cela nous permet de confirmer que l'on peut attirer un public plus grand pour Couleur3 et principalement des jeunes.

Vous retrouverez en annexes nos entretiens, notre schéma avec les variables de comportements et les deux personas.

Cette démarche, nous permet également d'identifier les attentes des utilisateurs concernant les interactions avec la webApp. C'est un complément à notre premier sondage. En effet, on a pu retenir les idées de fonctionnalités qui paraissaient les plus pertinents auprès de nos répondants et répondre au mieux à leur demande.

Prototype cliquable

Nous avons réalisé des wireframes à l'aide de Figma afin de pouvoir ajouter des interactions et d'avoir une meilleure approche pour un prototype cliquable. Cela nous a particulièrement aidés pour la mise en forme des futures pages de notre WebApp ainsi que pour la structure.

Il y a 2 catégories de wireframes, la partie dédiée aux utilisateurs et une dédiée aux animateurs. Nous l'avons fait en plusieurs parties, car ils n'auront pas accès aux mêmes interfaces et fonctionnalités. Il était important pour nous de bien les différencier, car les deux parties sont totalement différentes même si la charte graphique est appliquée dans chacun des cas.

Nous nous sommes concentrés sur une version mobile pour les utilisateurs et une version desktop pour les animateurs. Chaque wireframe est cliquable et interactif pour mieux comprendre la structure de la WebApp. Voici quelques captures de ce que nous avons réalisé, le reste se trouve en annexe.

Connexion

Identifiant

adresse e-mail ou nom utilisateur

Mot de passe

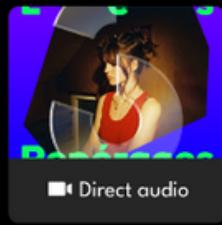
Se connecter

Pas encore de compte ?

[Créer un compte](#)

ou

Actualité



Direct audio



Direct vidéo



Things In Motion

Nouvelle émission radio

Le DJ et producteur DC Salas vous fait découvrir le meilleur de la scène belge sur Couleur 3. En collaboration avec Jam, la nouvelle radio musicale de la

Test utilisateurs - Pensée à voix haute

Pour tester la fonctionnalité de nos wireframes, nous avons décidé de réaliser des tests utilisateurs à l'aide de la méthode de pensée à voix haute. C'était selon nous le meilleur moyen de voir si les interactions sont faciles d'utilisation et compréhensibles pour nos utilisateurs.

Nous avons réalisé ce test avec 2 personnes qui avaient déjà participé à nos entretiens afin d'avoir des répondants connaissant déjà le sujet et le contexte.

Pour guider les répondants et leur permettre de facilement exprimer leurs pensées, nous avons rédigé quelques questions et indications pour pouvoir se déplacer dans la WebApp en leur donnant un objectif précis. Voici les indications que nous leur avons fournies :

- Depuis la page d'accueil, trouve comment te créer un compte.
- Toujours depuis la page d'accueil, trouve comment accéder à ton dashboard (profil).
- Depuis ce dashboard, trouve comment commander une récompense avec des ColorCoins accumulés.
- Toujours depuis le dashboard, trouve comment partager ton rewind.
- Depuis la page d'accueil, trouve comment accéder au chat live.

Une fois ce test réalisé avec les 2 répondants, nous avons pu constater que les interactions sur l'application web étaient instinctives et facilement réalisables. Les actions que nous demandions concernaient en majorité des icônes plus que des termes et de ce fait nous n'avons pas constaté de problème majeur de navigation ni de problème mineur.

Nous avons dû limiter les actions demandées, car le test était réalisé à l'aide des prototypes Figma et certaines interactions étaient difficilement réalisables via la plateforme.

Certains contenus propres à Couleur 3 attisaient la curiosité des répondants, mais nous ne pouvions malheureusement pas en montrer plus, car ces éléments ne dépendaient pas de nous et nous nous sommes concentrés sur le contenu que nous avons généré.

Synthèse des besoins et fonctionnalités

Pour cette partie de synthèses, nous allons réunir toute notre analyse UX pour définir les besoins des utilisateurs.

Concernant les fonctionnalités, nous nous sommes basés sur les entretiens passés (voir page 24). Comme mentionné plus haut, nous avions plusieurs idées de fonctionnalités à implémenter pour notre webApp. Nous avons exposé ces idées dans des sondages pour avoir l'avis des futurs utilisateurs. Ensuite, nous avons passé des entretiens durant lesquels nous avons demandé plus précisément qu'est-ce qui serait indispensable ou non sur cette interface.

Après analyse, nous avons retenu ces fonctionnalités :

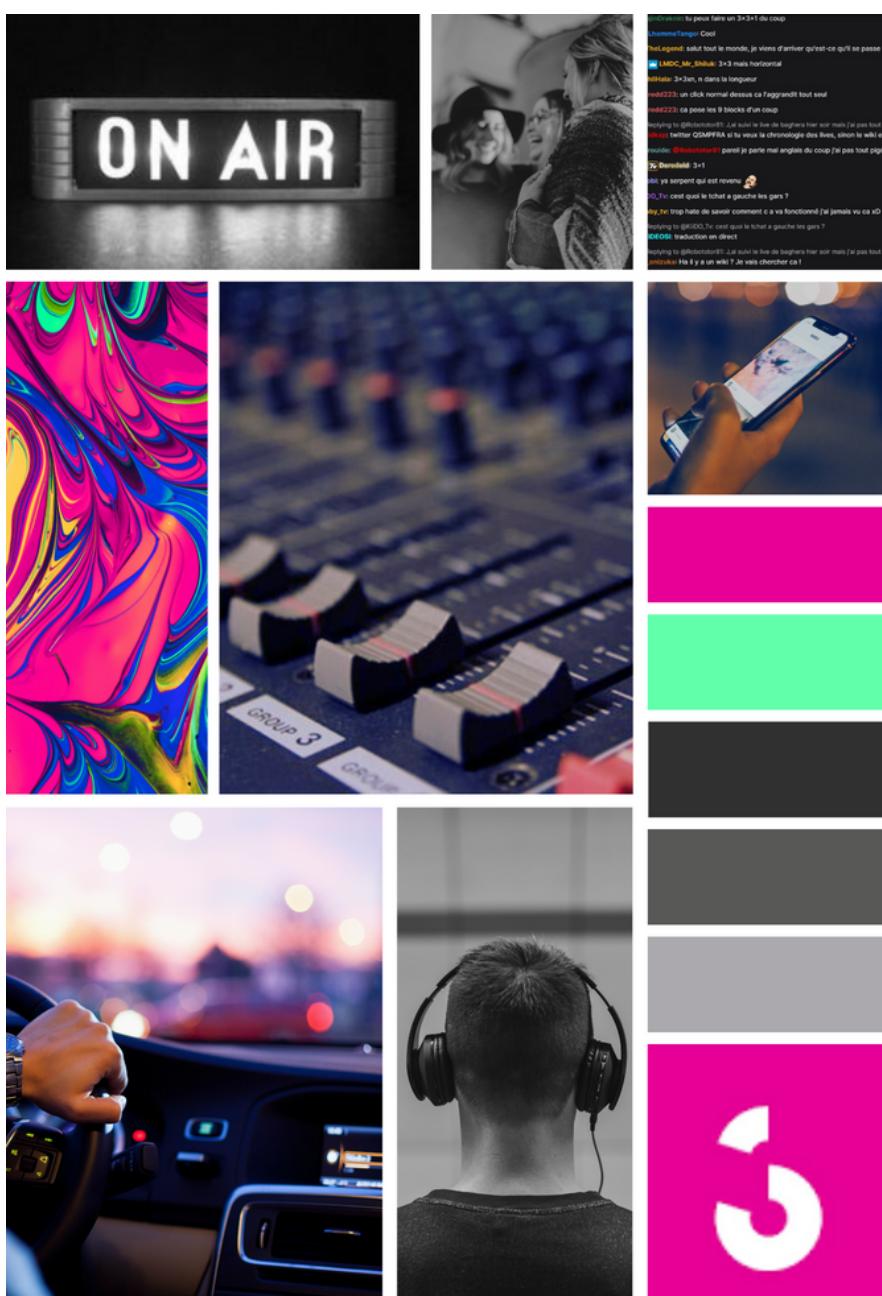
- Création d'un compte (login)
- Défis, concours
- Sondages, votes, propositions
- Monnaie virtuelle Couleur3 - ColorCoins
- Rewind récapitulatif par mois
- Chat live

Réalisation - Visuels

Moodboard

Pour gérer l'aspect de notre WebApp, nous avons réalisé un moodboard pour mieux visualiser l'univers que nous souhaitons adopter. Pour le choix des couleurs nous avons simplement repris celles déjà utilisées par Couleur 3 pour ne pas dénaturer notre WebApp.

Nous y avons également ajouté des images en lien avec l'ambiance et les fonctionnalités que nous souhaitions lui donner, incluant la musique, les groupes d'amis, un chat live, ainsi que l'aspect mobile et l'écoute en voiture.



Charte graphique

Notre charte graphique nous a permis de garder une cohérence entre les maquettes figma et le développement de la WebApp. Nous avons repris les couleurs présentent sur le Moodboard et inséré 3 variantes de logos Couleur 3 qui étaient déjà existants.

Nous avons utilisé 2 typographies différentes, Inter pour les titres et Montserrat pour le texte. Finalement, nous avons ajouté quelques photos tirées de notre moodboard.

logos alternatifs
Ces versions de notre logo peuvent être utilisées pour correspondre à une variété de matériaux et d'applications.

Palette de couleurs de la marque
Ces couleurs reflètent l'identité et la personnalité de notre marque.

#E60096
#62FFAB
#303030
#F4F1E9

Guide de polices
Nos polices sont plus efficaces lorsqu'elles sont associées et dimensionnées correctement.

Grande rubrique

SOUS-TITRE

Ut hendrerit ipsum quam, quis convallis tellus gravida ut. Donec commodo interdum magna.

Police utilisées
Ces polices ont été créées spécifiquement pour la marque.

Aa Inter ABCDEFIGHJKLMNOPQRSTUVWXYZ WXYZabcdfghijklmnopqrstuvwxyz wxyz1234567890!@#\$%^&*()	Aa Montserrat ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ WXYZabcdfghijklmnopqrstuvwxyz wxyz1234567890!@#\$%^&*()
--	---

Logo Couleur 3

Pour les logos, nous n'avons pas eu besoin d'en créer de nouveaux, nous avons en revanche utilisé des variantes de couleur en blanc et en noir.



Logo ColorCoins

Nous avons réalisé des icônes pour représenter les points virtuellement (ColorCoins) en reprenant les couleurs de notre moodboard et repris le 3 du logo Couleur 3.



Réalisation - Modélisation

Modélisation des données

Dans le cadre de notre processus de modélisation, nous avons entrepris plusieurs étapes clé. Tout d'abord, nous avons créé un diagramme de classe afin de visualiser et de clarifier les fonctionnalités de notre application. Nous avons identifié cinq principales fonctionnalités : la participation aux défis depuis la page d'accueil, la réponse aux sondages, un chat en direct pour faciliter les échanges avec les auditeurs, une boutique en ligne pour l'achat d'articles, et un système de monnaie virtuelle nommé ColorCoins, accessible uniquement via l'application.

Une fois le diagramme de classe établi, nous avons procédé à la création d'un schéma relationnel. Cette étape nous a permis de modéliser les relations entre les différentes entités de notre application. Ce processus s'est avéré crucial, car il a facilité la création de la base de données ultérieurement.

Ces deux phases ont été d'une importance capitale, car elles nous ont permis de mettre en place une base de données solide. Ainsi, nous avons pu nous concentrer sur le développement du back-end et du front-end, sans craindre de problèmes liés aux données. Il est, en effet, extrêmement complexe de modifier une base de données une fois qu'elle est créée.

Enfin, la dernière étape de notre processus de modélisation a consisté à créer la base de données en utilisant les migrations du Framework Laravel. Cette étape a été relativement complexe, car nous avons rencontré plusieurs erreurs liées aux règles et à la syntaxe propres à Laravel. Malgré ces difficultés, nous avons réussi à créer la base de données conforme à nos attentes.

Réalisation - Modélisation

Modélisation des données

Quelques points importants concernant notre modélisation. Elle est divisée en quatre grandes parties. Tout d'abord, la partie utilisateur. Notre utilisateur est représenté par une classe groupe qui lui est lié à une classe accès. Cela nous permet de gérer les différents types d'utilisateurs que nous pourrons retrouver sur l'application. Par exemple, user simple, admin ou même les deux.

Ensuite, la partie défis qui est liée par une classe participation et si cette participation est gagnante, c'est alors là que l'on retrouve une classe récompense.

La troisième partie concerne la boutique où l'on retrouve une modélisation assez classique avec les classes articles, commandes et lignes de commande pour pouvoir passer plusieurs articles en commande.

Finalement, la dernière partie de notre modélisation concerne les sondages. On retrouve la classe message et morceau pour pouvoir effectuer des sondages dans le chat, puis on retrouve évidemment la classe sondage qui est liée à une classe option pour avoir la possibilité de proposer plusieurs choix au sondage.

Réalisation - Développement frontend

HTML/CSS

La majorité du frontend de notre application n'étant pas réactive, nous l'avons incorporé en HTML dans les views à l'aide de *blade*, le moteur de template de Laravel. La vue template contient les éléments se retrouvant sur toutes les pages comme le *head*, le *header* avec la navigation et le *footer*. Le *head* contient des *yield* pour que chaque page puisse appeler ses propres feuilles de style css et javascript. Un *yield content* permet quant à lui d'incorporer le contenu de chaque page à ce template de base. Nous avons ensuite créé une blade pour chaque page du site.

L'utilisation de blade permet de créer plus facilement les pages et éviter d'avoir du code en doublon. Le moteur de template permet également de faciliter l'intégration de certaines opérations de base telles que des *if* ou encore des boucles *foreach*.

Pour ce qui est du style de l'application, nous nous sommes dirigés vers du css simple sans utiliser de framework afin de permettre la plus grande flexibilité et d'avoir un design qui se démarque du reste des applications. Une feuille de style *style.css* est incorporée directement dans le template et contient le style des éléments présents sur plusieurs pages du site. Chaque page contient ensuite sa propre feuille de css incorporée dans sa view et contenant le style correspondant aux éléments présents sur la page.

L'application se sépare en deux grandes parties.

La première est destinée aux utilisateurs et contient l'accueil, le dashboard, la boutique ainsi que l'accès aux émissions en direct. Elle est pensée pour être utilisée sur une vue mobile et a été ensuite déclinée pour être utilisable également sur desktop.

La seconde est destinée aux animateurs et se compose d'un dashboard animateur permettant de créer les sondages, défis et concours, d'afficher les résultats et participations de ces derniers, de sélectionner un gagnant quand il doit y en avoir un ainsi que de voir et écrire dans le chat. Ce dashboard n'est adapté qu'à une vue desktop car elle n'est destinée qu'à une utilisation dans le cadre d'une émission en studio.

Réalisation - Développement frontend

Vue.js et création de composants

Nous avons fait le choix de n'utiliser Vue que pour les éléments réactifs de notre app. Dans notre cas, il s'agissait principalement des défis, concours et sondages qui s'affichent sur la page d'accueil et qui comportent un compte à rebours devant s'actualiser chaque seconde.

Nous avons créé un composant Countdown.vue que nous avons utilisé pour afficher les défis et les concours et Survey.vue pour afficher les sondages. Ils récupèrent les données d'une API pour les afficher.

La principale difficulté rencontrée dans le cadre des défis et les concours était le fait d'afficher les bons champs en fonction des types de participations indiqués dans l'API et l'envoi de fichiers vidéos, photos et audio pour qu'ils puissent être traités. Même s'il s'agit en grande partie d'une tâche du backend, il fallait veiller à ce que les fichiers soient envoyés de manière correcte. Il a donc fallu communiquer activement avec l'équipe du backend pour que le tout soit cohérent et reçu correctement.

La question sur comment lier Laravel et Vue.js s'est également posée, nous y avons répondu grâce à différents forums.

Réalisation - Développement frontend

Page d'accueil

La page d'accueil étant la page principale sur laquelle il est possible d'accéder à toutes les fonctionnalités, il était important d'avoir du contenu soigné et adapté au mobile et aux écrans de PC. Il a donc fallu au niveau du CSS, utiliser des breaks points. Cela a permis d'avoir deux affichages de contenus différents en fonction de l'écran. Les breakpoints permettent d'appliquer certaines règles CSS selon la taille de l'écran.

Il a ensuite fallu faire un travail au niveau des liens. Sur la page d'accueil, il est possible d'accéder à toutes les autres pages de notre site. Nous avons dû nous assurer que tout était bien accessible et instinctif.

Page du Live Chat

La page du Live Chat doit elle aussi être responsive et s'adapter à différents types d'écran. Il a fallu aussi gérer le fait de ne pouvoir écrire seulement si l'on est connecté.

Pour l'ajout des messages au chat, l'utilisation de JavaScript a été nécessaire.

Autres pages

Les autres pages sont constituées de CSS, HTML, blade et JavaScript. Elles n'ont pas de particularités au niveau du code et sont conformes aux maquettes.

Réalisation - Développement frontend

PWA

Le fait de développer un site en tant que PWA (Progressive Web Applications) permet d'installer une instance de ce dernier sur ses appareils comme si c'était une application conventionnelle, avec tous ses avantages, mais quelques inconvénients en moins.

Du point de vue de l'utilisateur, cela permet d'avoir une expérience utilisateur plus immersive et fluide, évitant toutes les étapes fastidieuses que peuvent amener les installations d'application mobile natives et offrant des fonctionnalités avancées telles que la réception de notification push ou encore un accès hors ligne. Pour installer l'application, il suffit de se rendre sur le site de cette dernière, de cliquer sur le bouton partager, puis de cliquer sur ajouter à l'écran d'accueil. La web app sera ensuite disponible sur l'accueil du téléphone, comme n'importe quelle autre application.

Du point de vue des développeurs, cela évite l'énorme charge de travail que représente le développement d'une application native et les nombreux coûts qui vont avec. Cela évite également de devoir développer une application différente pour chaque appareil et de devoir se plier aux normes des stores d'applications.

Pour activer cette fonctionnalité, il faut ajouter un fichier manifest qui va renseigner au navigateur que c'est une web app, son nom, son icône et la couleur de fond de l'app. Il suffit ensuite de lier le manifest au template du site et le navigateur nous proposera automatiquement de télécharger l'application. Nous avons décidé de le faire à l'aide du package laravel-pwa développé par Shailesh Ladumor et disponible sur Github.

Au stade final de notre projet, la PWA est disponible et fonctionnelle, mais les notifications n'ont pas encore été incorporées par manque de temps.

Réalisation - Développement backend

Infrastructure et déploiement

Pour l'infrastructure, n'ayant pas tout de suite reçu les logs de notre serveur pingouin, nous avons dans un premier temps crée une instance de laravel que nous avons mis sur un repo GitHub commun. Nous avons également crée une database locale en SQLite qui nous a permis de travailler sur les migrations sans avoir accès à phpMyAdmin.

Quelques jours plus tard, nous avons enfin pu nous connecter sur le serveur. Afin de déployer notre application locale sur le serveur, nous avons utilisé notre dossier de groupe sur le serveur comme repo GitHub. Nous avons ensuite migré les fichiers modifiés de notre ancien repo GitHub sur le nouveau via Filezilla.

Finalement, suite à des conflits de droits sur des objets git, nous avons du supprimer deux fois l'instance de laravel sur le serveur et de cloner notre nouveau repo.

Base de données

Comme expliqué dans infrastructure, nous avons commencé par utiliser une base de donnée SQLite. Nous avons donc crée nos fichiers de migrations pour créer les tables dans la database SQLite. Une fois que tout marchait sur la base de donnée locale, nous avons lancer les migrations sur mySql. Cependant, SQLite et mySql ne fonctionnant pas exactement de la même manière, nous avons du adapter notre code.

Par la suite, nous avons du faire quelques modifications depuis l'interface myAdmin.

Une fois les migrations faites nous avons utilisé un ORM et crée des modèles pour chaque table de la base de donnée. Puis nous avons ajouté les relations entre chaque table. Cela nous a permis de travailler avec la base de données plus facilement.

Réalisation - Développement backend

Compte et authentification

Nous avons décidé d'utiliser breeze afin de gérer l'authentification et les sessions. Nous avons créé la méthode afin d'inscrire un nouvel utilisateur. Cependant, pour la méthode de login, nous avons utilisé celle de breeze par défaut.

La session nous permet ensuite d'obtenir toutes les informations de l'utilisateur logué sur toutes les pages. Ceci n'étant pas pratique, car ça nous évite de devoir envoyer les données depuis le controller.

Défis/concours

Afin de simplifier leur gestion, nous avons décidé, au niveau du back-end, qu'un concours et un challenge sont gérés de la même manière. On différencie un concours, car il a une valeur booléen qui l'indique, mais également, car il peut faire gagner des récompenses.

Administrateur

Du côté administrateur, toutes les informations nécessaires à l'affichage des défis en cours sont envoyées via un controller.

Les créations des défis ou concours sont envoyées avec un formulaire.

Utilisateur

Comme la gestion des défis/concours chez les utilisateurs se fait en vue.js, nous avons décidé de passer par une route API de laravel. Nous envoyons les challenges/défis en cours en JSON.

Réalisation - Développement backend

Sondages

Pour simplifier au maximum cette fonctionnalité nous avons choisi un fonctionnement simple, un sondage est une question que le caster pose en live et à laquelle il souhaite des réponses rapides comme par exemple "Est-ce que vous appréciez cette musique?". Pour se faire, un seul sondage peut exister à la fois, c'est toujours le dernier sondage lancé qui prime.

Administrateur

L'administrateur dispose dans son back-end d'une vue permettant de créer des sondages et une deuxième permettant de consulter les résultats en temps réel.

Utilisateur

L'utilisateur peut voir ou voter sur le sondage dans les modules prévus à cet effet, ces derniers se situent sur le chat et sur la page d'accueil si le contexte demande de le faire rapidement.

Réalisation - Développement backend

LiveChat

Mise en ligne

Nous avons tenté de mettre le chat en ligne, pour cela nous avons dû installer Laravel Echo et Pusher qui sont des framework permettant de gérer des websockets. Laravel Echo est le package natif qui permet de le faire et Pusher est un service de messagerie en temps réel dont l'API utilise une architecture de type publication/abonnement ce qui permet de gérer toutes les connections au chat.

Problèmes rencontrés

Nous avons suivi le tutoriel pour l'intégrer à un site avec Laravel et Vue.js que Pusher propose sur leur site, cependant, à cause d'une architecture multi-component et non pas single component, nous n'avons pas réussi à adapter le chat pour pouvoir l'afficher correctement.

De plus, il doit y avoir un problème de firewall au niveau du serveur Pingouin car le port 443 sur lequel les requêtes sont passées ne marche pas.

Il était important pour nous que les utilisateurs soient connectés pour pouvoir avoir accès au chat afin d'éviter, ou du moins de mettre des barrières, aux potentiels bots ou trolls. Mais notre vérification s'effectue en PHP et cela s'intègre mal à vue, nous avons donc décidé de n'avoir qu'un chat fictif « placeholder » que l'on pourrait par la suite remplacer par le chat fonctionnel.

Cette décision a été motivée par le fait que, selon notre sondage, le chat figurait presque en dernière place sur notre liste de priorités, nous avons donc choisi d'allouer plus de temps au reste pour que nos fonctionnalités principales fonctionnent correctement.

Pour la suite

Analyse rétrospective

Les points positifs

Une partie de notre équipe avait déjà eu l'occasion de travailler sur le projet de Couleur 3 à la RTS pendant les Hackdays, de ce fait, nous savions en partie quelle direction prendre. Nous avons eu accès aux wireframes déjà réalisés lors de cet événement ainsi que ceux fournis par Couleur 3.

Ces accès nous ont grandement aidé à trouver de l'inspiration pour l'aspect visuel et les fonctionnalités à implémenter. Mais parmi ces dernières, certaines se sont montrées plus complexes que d'autres comme par exemple le Chat Live.

Les retards et délais

En ce qui concerne le suivi de projet, nous avons eu quelques problèmes qui ont retardé des fonctionnalités car elles en dépendaient.

Ces derniers sont notamment la modélisation de la base de données et l'infrastructure du back-end qui, comme dit précédemment, ont eu besoin de plus de temps que nécessaire. En effet, nous ne pouvions pas commencer à mettre le projet en place car le front-end affiche du contenu venant du back-end et le back-end demande les informations à la base de données.

(c.f. suivi de projet en annexe)

Heureusement, aucun retard majeur n'est arrivé et tout cela a pu être rattrapé car, selon le planning initial nous finissions le projet le 12 juin. Nous avions décidé de garder cette date car nous avions fixé des délais qui nous paraissaient relativement larges et nous ne souhaitions pas mettre des marges au hasard.

Cette date nous permettait donc de savoir que nous pouvions avoir jusqu'à 4 jours de retard sans impacter la qualité du projet, et c'est bien ce qui est arrivé.
(c.f. Gantt initial en annexe)

Pour la suite

Les autres conflits

Il aurait été préférable d'obtenir tous les résultats des tests utilisateurs avant de débuter le frontend et le backend pour éviter de devoir changer entièrement ce qui avait déjà été réalisé. Mais pour réaliser nos ambitions il a fallu commencer le développement assez tôt dans le projet afin de ne pas prendre de retard et d'avoir une certaine marge en cas de problème.

Certains aspects du projet auraient mérité une plus grande communication de la part de l'équipe, quelques conflits sont apparus ainsi qu'un manque de compréhension sur certaines fonctionnalités. Dans l'ensemble ces éléments ne nous ont pas freiné dans notre avancement ni dans la réalisation mais quelques ajustements ont dû être réalisés.

Possibles améliorations

Les idées ne manquaient pas pour ce projet et nous avons rapidement dû mettre en place un ordre de priorités dans les fonctionnalités et mettre de côté celles pour lesquelles nous n'avons pas le temps. Certaines de ces fonctionnalités sont présentes mais n'ont pas été poussées jusqu'au bout, d'autres en sont restées au stade d'idées mais n'ont pas pu être traduites en code.

Tout d'abord il faudrait terminer le chat et faire en sorte qu'il soit réellement fonctionnel et visible par tout le monde. Le code est existant mais nous n'avons pas eu le temps de l'intégrer correctement à notre site. Il faudrait ensuite également terminer la boutique et faire en sorte que les utilisateurs puissent réellement utiliser leurs ColorCoins pour acheter de la marchandise virtuelle ou physique. Toute l'infrastructure existe dans la base de données mais n'a pas été intégrée dans le code.

Pour finir, il faudrait configurer l'envoi de notifications sur les PWA pour avertir les utilisateurs quand des défis, concours et sondages sont disponibles.

Pour la suite

Conclusion du projet

Ce projet nous a permis de mettre en œuvre nos compétences techniques et conceptuelles afin de créer une application web innovante et répondant aux besoins spécifiques de Couleur 3.

Nous avons placé l'interactivité, le sens de la communauté et l'accessibilité au centre de ce projet et de nos idées. Les Hackdays nous ont permis de mieux cerner les attentes de Couleur 3 en terme d'innovation et ainsi de mieux y répondre.

Nous avions énormément d'ambitions et il a parfois fallu les revoir à la baisse pour rendre notre travail réalisable dans le temps imparti. Nous avons rencontré beaucoup de difficultés et c'était pour la plupart d'entre nous le premier projet d'une telle ampleur.

Malgré tout, nous avons été capables changer de direction et de demander de l'aide lorsque nous en avions besoin afin de mener à bien nos idées et nos ambitions. C'est grâce à la cohésion de groupe que nous y sommes parvenus ainsi qu'aux compétences de chacun et chacune.

Conclusion du groupe

Pour nous ce travail a été intense mais enrichissant. Nous avons su ressortir les forces de chacun et les mettre en œuvre pour notre projet. Il a fallu beaucoup de coordination, d'écoute et de partage pour mener ce projet à bien. Au final, chaque membre du groupe a su se rendre utile et s'est dépassé pour contribuer au projet et rendre un travail de qualité.

Remerciements

Ce projet n'aurait pas pu être mené à bien sans l'aide de nos enseignants et de nos collègues étudiants.

Nous souhaitons remercier les enseignants suivants : Jean-Pierre Hess, Nicolas Chablotz, Simon Pinkas et Gabor Maksay pour leur aide lorsque nous nous trouvions face à un mur.

Un grand merci à nos amis étudiants Daniel Mendes Gonçalves, Joris Bohren, Samuel Dulex et Nicolas Wunderle qui nous ont aidés à régler de nombreuses erreurs.

Merci à Daniela Oberlojer pour sa disponibilité et pour nous avoir mis les salles à disposition.

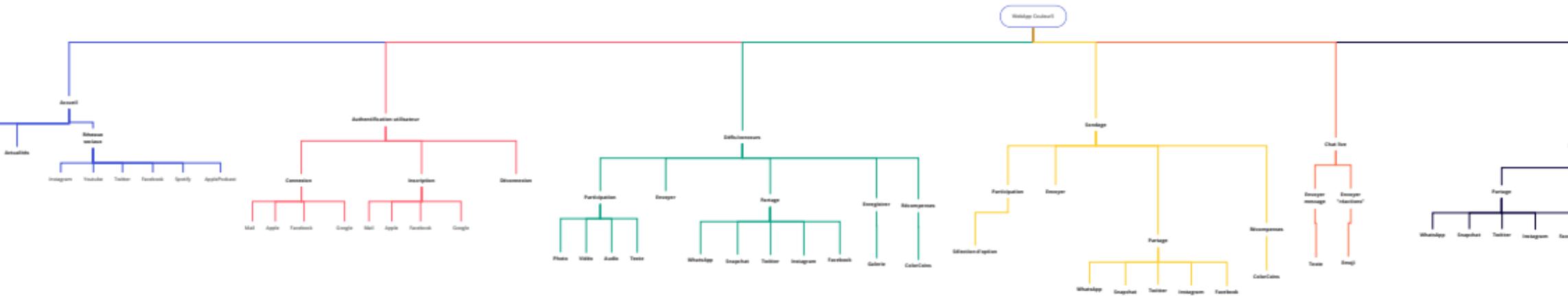
Et pour finir, nous remercions Claude Philipona pour avoir proposé ce projet et pour l'orchestration de la base de données.

Bibliographie

- Nom de Famille, Initiale prénom. (année). Titre de la page. Nom du site. Consulté sur URL
- Ladumor, S. (2022). Laravel PWA. Github. Consulté sur <https://www.example.com/environmental-studies/climate-change-biodiversity>
- Morr, R. (?). Notifications. Codepen. Consulté sur <https://codepen.io/ryanmorr/pen/MyVvLg>
- Shäferhoff N. (?). CSS Cheat Sheet, Website Setup, Consulté sur <https://websitesetup.org/css3-cheat-sheet/>
- Anonyme. (2020). Upload multiple file with VueJs and Laravel. Stack Overflow. Consulté sur <https://stackoverflow.com/questions/60187372/upload-multiple-file-with-vuejs-and-laravel>
- Dode, D. (2022). Laravel 9 Vue Js Form Submit using V-form Example Tuts Make. Consulté sur <https://www.tutsmake.com/laravel-9-vue-js-form-submit-using-v-form-example/>.

Annexes

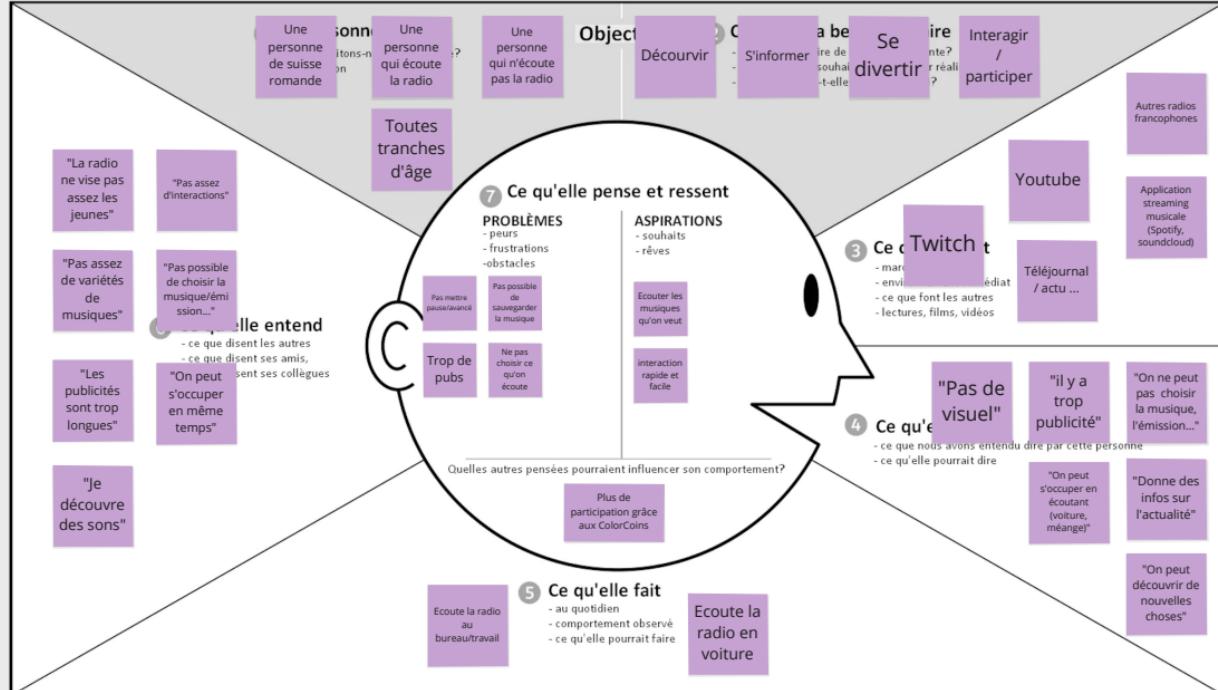
WebApp Couleur



Carte d'empathie

Date:

Version:



Source: Dave Gray / xplane.com

Traduction: Philippe Boukobza / heuristiquelement.com

RTS COULEUR 3

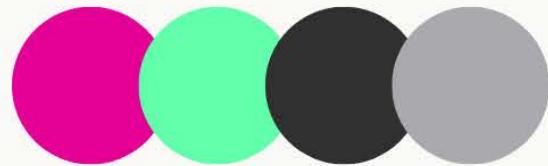
logos alternatifs

Ces versions de notre logo peuvent être utilisées pour correspondre à une variété de matériaux et d'applications.



Palette de couleurs de la marque

Ces couleurs reflètent l'identité et la personnalité de notre marque.



#E60096 #62FFAB #303030 #F4F1E9

Guide de polices

Nos polices sont plus efficaces lorsqu'elles sont associées et dimensionnées correctement.

Grande rubrique

SOUS-TITRE

Ut enim ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut hendrerit ipsum quam, quis convallis tellus gravida ut. Donec commodo interdum magna.

Polices utilisées

Ces polices ont été créées spécifiquement pour la marque.

Aa

Inter

ABCDEFGHIJKLMNPQRSTUVWXYZ
WXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz
wxyz1234567890! @#\$%^&*()

Aa

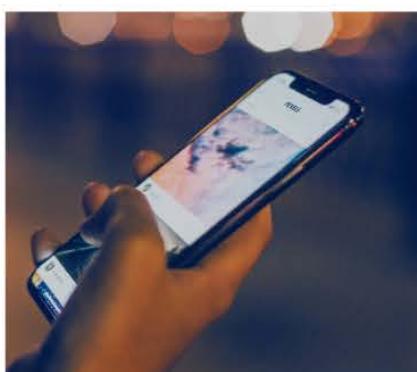
Montserrat

ABCDEFGHIJKLMNPQRSTUVWXYZ
WXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz
wxyz1234567890! @#\$%^&*()





uinDrakniz: tu peux faire un 3x3x1 du coup
lHommeTango: Cool
TheLegend: salut tout le monde, je viens d'arriver qu'est-ce qu'il se passe ?
LMDC_Mr_Shiluk: 3x3 mais horizontal
HillHala: 3x3m, n dans la longueur
redd223: un click normal dessus ca l'agrandit tout seul
redd223: ca pose les 9 blocks d'un coup
Replying to @Robotor081: J'ai suivi le live de baghera hier soir mais j'ai pas tout compris ap: twitter QSMFRA si tu veux la chronologie des lives, sinon le wiki est roulide: @Robotor081 pareil je parle mal anglais du coup j'ai pas tout pigé
Derefeld: 3x1
obj: ya serpent qui est revenu 🐍
DO_Tv: cest quoi le tchat a gauche les gars ?
aby_tv: trop hate de savoir comment ca va fonctionné jai jamais vu ca avant
Replying to @KUDO_Tv: cest quoi le tchat a gauche les gars ?
IDEOS: traduction en direct
Replying to @Robotor081: J'ai suivi le live de baghera hier soir mais j'ai pas tout compris onizuka: Ha il y a un wiki ? Je vais chercher ça !



Cléa Muller - 24 ans - Étudiante bio-medical

Écoute très peu la radio

Ce que t'aimes avec la radio

- Découvrir des artistes
- Pas besoin de devoir choisir la musique

Ce que tu n'aimes pas avec la radio

- Certaines musiques ne sont pas à mon goût
- La publicité est parfois trop longue

Quel élément serait le plus important à avoir sur la webapp ?

- Pouvoir proposer des musiques
- Avoir le direct
- Pouvoir gagner des choses

Quel élément tu ne voudrais absolument pas ?

- Je n'ai pas d'idée

Couleur 3 en 1 mot ?

- Drôle

Quels éléments pourraient attirer de jeunes auditeurs ?

- Je pense que ce qui pourrait attirer les jeunes auditeurs, c'est le partage entre eux quand ils écoutent la radio. Le fait de pouvoir parler avec d'autres gens et débattre sur certains sujets.

Claudia Gander - 24 ans - Étudiante HES

Écoute la radio en voiture

Ce que t'aimes avec la radio

- Découvrir des musiques
- L'actualité
- Les sketchs humoristiques
- La diversité des informations

Ce que tu n'aimes pas avec la radio

- Musiques pas toujours à mon goût
- Informations parfois pas intéressantes
- Trop de publicité

Quel élément serait le plus important à avoir sur la webapp ?

- Accès direct à la radio
- Retrouver les vidéos ou podcasts
- Espace d'interaction avec les animateurs et auditeurs

Quel élément tu ne voudrais absolument pas ?

- Les pubs

Couleur 3 en 1 mot ?

- Original

Quels éléments pourraient attirer de jeunes auditeurs ?

- Avoir un accès depuis les plateformes de streaming.
- Plus de concours
- Plus d'informations transmises via les réseaux sociaux

Salima Osmani - 56 ans - Boursière communale

N'écoute pas la radio

Ce que t'aimes avec la radio

- Découvrir des musiques

Ce que tu n'aimes pas avec la radio

- Trop de publicités
- Quand la musique ne me plaît pas je dois trouver une autre radio
- On ne capte pas la radio partout donc encore une fois je dois trouver une autre radio.

Quel élément serait le plus important à avoir sur la webapp ?

- Pouvoir écouter la radio en direct

Quel élément tu ne voudrais absolument pas ?

- Devoir donner mes informations personnelles donc devoir créer un compte.

Couleur 3 en 1 mot ?

- Suisse

Quels éléments pourraient attirer de jeunes auditeurs ?

- Partager leur vie, les jeunes aiment partager ce qu'ils font donc si la radio leur propose de partager leur vie, ça attirerait des jeunes.

Marie-Louise Demont - 57 ans - Assistante PPE

Écoute la radio quotidiennement

Ce que t'aimes avec la radio

C'est un accompagnement quotidien dans les tâches qu'elles soient professionnelles ou personnelles.

Ce que tu n'aimes pas avec la radio

Je n'aime pas quand il y a trop de débats parlés (surtout politiques).

Quel élément serait le plus important à avoir sur la webapp ?

Avoir un accès aux rediffusions des émissions.

Quel élément tu ne voudrais absolument pas ?

/

Couleur 3 en 1 mot ?

Musique

Quels éléments pourraient attirer de jeunes auditeurs ?

Genre musical pas assez ciblé sur les jeunes. (rap, hip-hop, etc)

Variables de comportement

Patterns

Pattern 1



Mère de famille qui travaille et
qui écoute la radio

Pattern 2



Mère de famille qui travaille et
qui n'écoute pas la radio

Pattern 3



Étudiante qui écoute la radio

Pattern 4



Étudiante qui n'écoute pas la radio

Maîtrise la technologie

V1
Oui



V2
Non

V1
Oui



V2
Non

Utilise les réseaux sociaux

V1
Oui

V2
Non

V1
Oui

Favoriser l'utilisation mobile

V2
Non

V1
Oui



V2
Non

Utilise uniquement une plateforme de streaming pour écouter de la musique (Spotify, Apple Music...)





Anna

Age: 50 ans

Profession : Comptable

Région : Nord Vaudois

CITATION

"Avoir l'accès au direct et au rediffusion de la radio via l'application, peut être un atout"

FRUSTATION

Trop de débats

Trop de publicités

MOTIVATION

Créer une
ambiance dans le
quotidien

Découvrir des
nouveautés
musicales



Jenna

Age: 24 ans
Profession : Étudiante
Région : La Côte

CITATION

"Le fait de pouvoir partager et échanger avec d'autres gens qui écoutent la radio me paraît être un élément important"

FRUSTATION

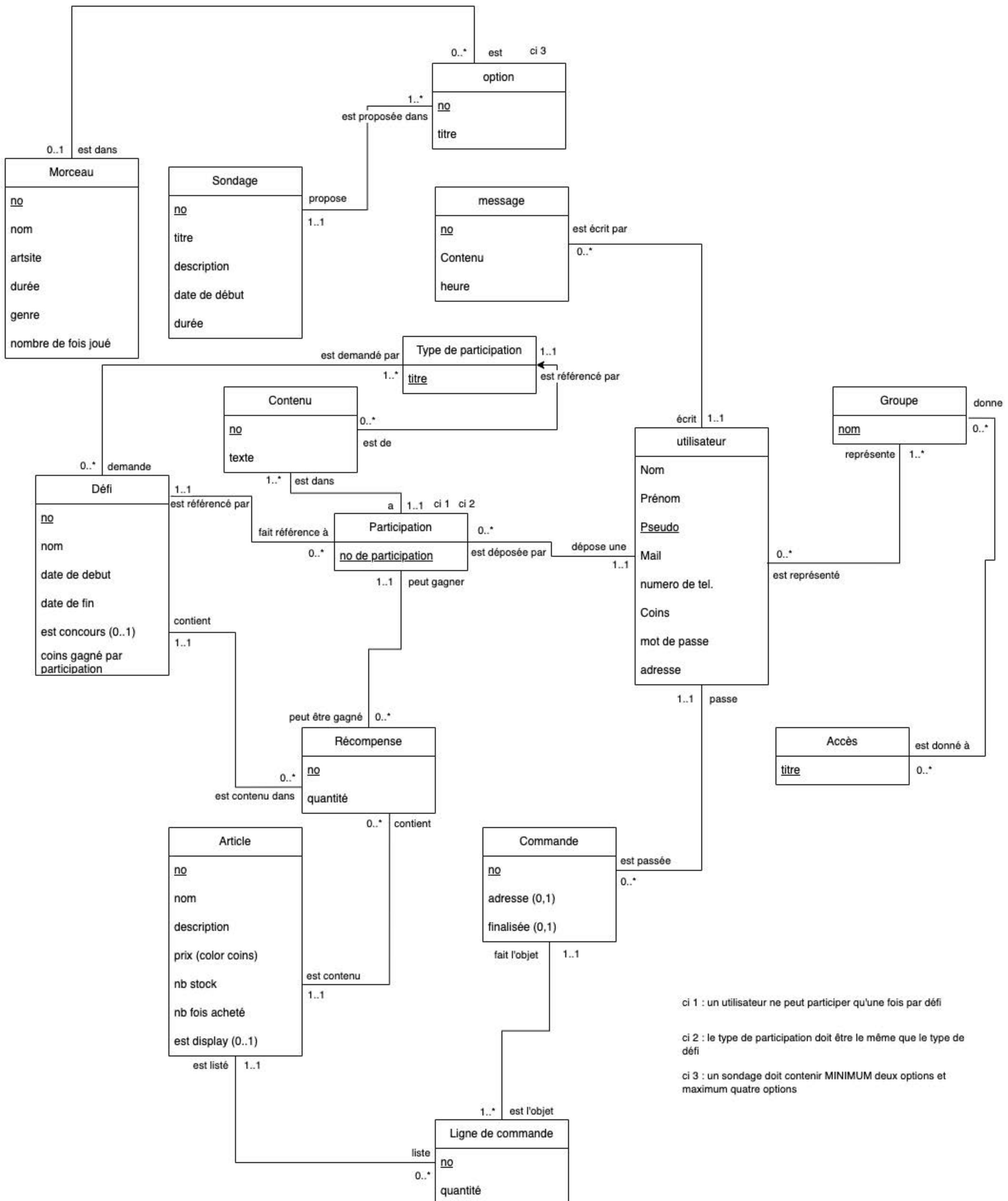
Ne peut pas choisir son style de musique

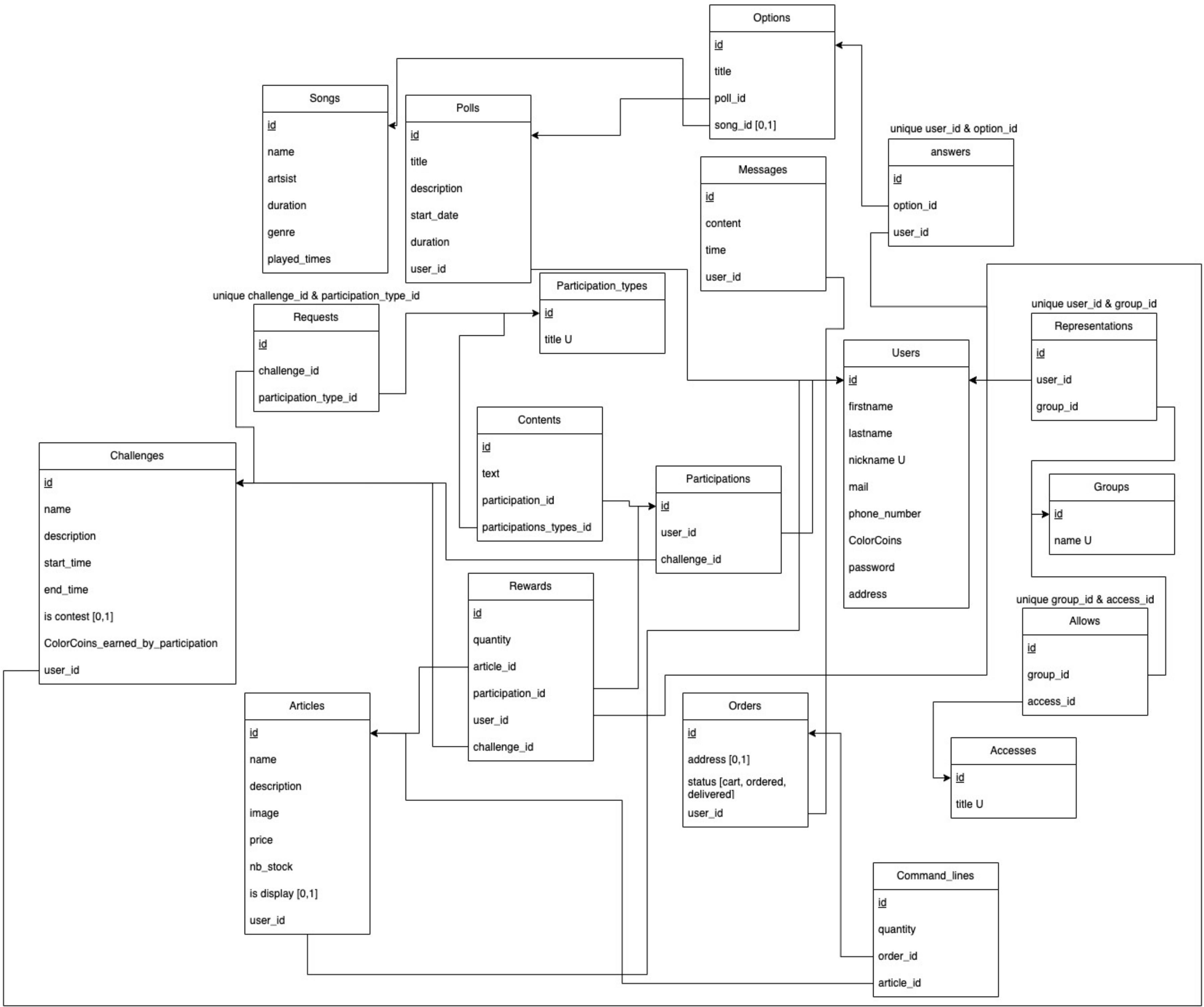
Trop de publicités

MOTIVATION

Pouvoir gagner des choses, cadeaux

Ne pas avoir besoin de chercher des musiques à écouter





ProjArt 2022

Rapports journaliers

Equipe

Date	Activités	Problèmes rencontrés	Solutions trouvées	Remarques
22.05.2023	Avant-projet Engagement sur les coûts et délais	-	-	
	Avant-projet Descriptif du résultat	-	-	
		-		
23.05.2023	Avant-projet descriptif de la situation	-	-	
	Planification Gantt	-	-	
	Réalisation Création Sondage utilisateur UX	-	-	
24.05.2023	UX/UI Carte empathie UX	-	-	
	UX/UI Carte expérience UX	-	-	
	BD Modélisation	-	-	
		-		
25.05.2023	Réalisation Rédaction synthèse sur les résultats du sondage	-	-	
	UX/UI Charte graphique	-	-	
	UX/UI Charte graphique	-	-	
	BD Modélisation	-	-	
	Réalisation Moodboard	-	-	
	UX/UI Visualisation utilisateur / préparation interview	-	-	
	UX/UI Début prototype	-	-	
	Réalisation Rédaction rapport	-	-	
		-		
26.05.2023	BD Modélisation	-	-	
	Réalisation Rédaction rapport	-	-	
	Avant-Projet PBS	-	-	
	UX/UI Prototype utilisateur	-	-	
		-		
30.05.2023	Rapport Gestion de projet + Organisation de l'équipe	-	-	
	BD Modélisation	Validation de la modélisation	Call avec G. Maksay	
	UX/UI Prototype utilisateur	-	-	
	UX/UI Prototype utilisateur	-	-	
		-		
31.05.2023	Back-end Documentation	-	-	
	UX/UI Prototype utilisateur	-	-	
	BD Modélisation	Seconde validation de la modélisation	Call avec G. Maksay	
	Frontend Page d'accueil			
01.06.2023	Back-end Début sondage	-	-	
	Front-end Tentative intégration Vue.js	Problème d'architecture de projet	Call avec N. Chablop	
	UX/UI Prototype animateur	-	-	
	UX/UI Prototype animateur	-	-	
	Réalisation Rédaction Rapport	-	-	
	Frontend Page d'accueil	-		
02.06.2023	Front-end + Back-end Continuation sondage	Les routes ne se rafraîchissent pas	Clear le cache	
	Planification Mise à jour du fichier de suivi	-	-	
	Back-end Authentification	-	-	
	Back-end Crédit User	-	-	
	Front-end Page d'accueil	-	-	
	Réalisation Rédaction rapport	-	-	
	UX/UI Prototype animateur	-	-	
	UX/UI Entretiens	-	-	
	Front-end Header	-	-	
	Front-end Footer	-	-	
	Back-end Infrastructure			
05.06.2023	Front-end + Back-end Continuation sondage	-	-	

	UX/UI Rédaction rapport résultat entretien	-	-	
	UX/UI Rédaction entretien prototype cliquable	-	-	
	Front-end Header	-	-	
	Front-end Page d'accueil			
	Front-end Footer			
	Back-end Infrastructure			
06.06.2023	Front-end + Back-end Fin création sondage	-	-	
	Réalisation Rédaction rapport	-	-	
	UX/UI Amélioration prototype utilisateur	-	-	
	Front-end Page dashboard animateur			
	Back-end Création des modèles		-	
07.06.2023	Réalisation Rédaction rapport	-	-	
	UX/UI Amélioration prototype utilisateur	-	-	
	Front-end + Back-end Réponse sondage	-	-	
	Front-end Page dashboard animateur, menu de navigation + chat	Chat pas fini	Svg en placeholder	
	Back-end Création des modèles			
08.06.2023	Front-end + Back-end Fin réponse sondage	-	-	
	Réalisation Rédaction rapport	-	-	
	Réalisation Début préparation présentation	-	-	
	Front-end Page dashboard animateur, créer un défi			
	Back-end Défis/challenge			
09.06.2023	Front-end + Back-end Création sondage	-	-	
	Front-end + Back-end Réponse sondage	-	-	
	Front-end + Back-end Création sondage musique	-	-	
	Front-end + Back-end Réponse sondage musique	-	-	
	Front-end + Back-end Insertion réponse unique dans la db	-	-	
	Réalisation Présentation + rapport	-	-	
	Frontend Boutique page accueil	-	-	
	Frontend Dashboard	-	-	
	Frontend Chat	-	-	
	Front-end Page dashboard animateur, créer un concours	-	-	
	Back-end Défis/challenge			
	Back-end Infrastructure	Ne peut plus pull depuis le serv	Supprimer le dossier et clone le github	
12.06.2023	Back-end Fini création de sondages musicaux + seederFaker			
	Front+Back-end Création du chat			
	Réalisation Rédaction rapport modélisation de données			
	UX/UI Finalisation maquette high fidelity			
	Réalisation Script vidéo présentation			
	Back-end Défis/challenge			
13.06.2023	Back-end Refonte dashboard admin + listPoll + listChallenge (participation+win) + listContest (participation+win)	reb		
	Réalisation Présentation			
	Back-end Défis/challenge			
14.06.2023	Front-end Dashboard admin + listPoll + listChallenge (participation+win) + listContest (participation+win)			
	Réalisation Tournage rushs vidéo présentation			
	Réalisation Dérush vidéo présentation			
	Réalisation Montage vidéo présentation			
	Réalisation Rédaction rapport front-end			
	Réalisation Présentation			
	Back-end Défis/challenge			
15.06.2023	Front+Back-end Finitions dashboard admin + listPoll + listChallenge (participation+win) + listContest (participation+win)			
	Rapport Rédaction back livechat + sondage			
	Gestion de projet Établissement du Gantt final et comparatif initial/final			
	Réalisation Rédaction rapport PWA			
	Front-end Afficher sondages			

UI/UX Video				
Réalisation Présentation				

ProjArt 2022

Tableau synoptique de suivi

Vert (Tout est en ordre. Les coûts, délais et qualité du livrable vont être atteints comme prévu)
Orange (Un ou plusieurs paramètre(s) posent problème. Il est nécessaire de prendre une décision qui aura un impact sur le résultat du projet ou sur l'activité d'une des autres personnes du groupe)
Rouge (Un état de situation grave qui peut compromettre le projet entier. Avertir immédiatement la direction des projets(ne pas attendre la fin de la semaine).)

Date de mise à jour :

Sprint 0

Livrable	Responsable	Etat au 22.05	Etat au 26.05
Avant-projet	L. Demont	Vert	Vert
Planification	M. Quinteiro	Vert	Vert
UI/UX Sondage utilisateurs	L. Demont	Vert	Vert
UI/UX Carte empathie	L. Demont	Vert	Vert
UI/UX Carte expérience	L. Demont	Vert	Vert
UI/UX Charte graphique	L. Demont	Vert	Vert
UI/UX Moodboard	J. Achard	Vert	Vert
UI/UX Visualisation / prépa interview	J. Achard	Vert	Vert
UI/UX Prototype utilisateurs	J. Achard	Vert	Vert
UI/UX Rapport	J. Achard	Vert	Vert
Modélisation de la BD	L. Fontaine	Vert	Orange
Diagramme de classe et schéma relationnel	J. Stojanovic	Vert	Orange
Synthèse sondage	N. Azizi	Vert	Vert
Création icône ColorCoins	J. Stojanovic	Vert	Vert
Back-end Infrastructure	L. Fontaine	Orange	Orange

Sprint 1

Livrable	Responsable	Etat au 30.05	Etat au 02.06
Frontend Inscription	L. Talon	Vert	Vert
Frontend Connexion	L. Talon	Vert	Vert
Frontend Boutique page accueil	L. Talon	Vert	Vert
Modélisation de la BD	L. Fontaine	Orange	Orange
Rapport Gestion de projet + organisation	M. Quinteiro	Vert	Vert
UI/UX Prototype utilisateurs	J. Achard	Vert	Vert
UI/UX Prototype administrateurs	L. Demont	Vert	Vert
Front-end Intégration Vue.js	M. Quinteiro	Vert	Vert
Front+Back-end Sondage	M. Quinteiro	Orange	Orange
Back-end Authentification	L. Fontaine	Orange	Orange
Back-end Création User	L. Fontaine	Orange	Orange
Front-end Page d'accueil	N. Azizi	Vert	Vert
Frontend Chat	L. Talon	Orange	Orange
Frontend Dashboard	J. Stojanovic	Vert	Vert
Frontend Template	R. Delgado Miranda	Vert	Vert
Frontend Header	R. Delgado Miranda	Vert	Vert
Frontend Footer	R. Delgado Miranda	Vert	Vert
Création image boutique	J. Stojanovic	Vert	Vert
Back-end Infrastructure	L. Fontaine	Vert	Vert
Back-end User	L. Fontaine	Vert	Vert

Date de mise à jour :

Sprint 2

Livrable	Responsable	Etat au 05.06	Etat au 09.06
Frontend Boutique page accueil	L. Talon	Orange	Vert
Frontend Dashboard	L. Talon	Orange	Vert
Frontend Chat amélioration	J. Stojanovic	Vert	Vert
Front-end + Back-end Création sondage	M. Quinteiro	Orange	Vert
Front-end + Back-end Réponse sondage	M. Quinteiro	Orange	Vert
Front-end + Back-end Création sondage musique	M. Quinteiro	Orange	Vert
Front-end + Back-end Réponse sondage musique	M. Quinteiro	Orange	Vert
Front-end + Back-end Insertion réponse unique dans la db	M. Quinteiro	Orange	Vert
Réalisation Présentation + rapport	L. Demont	Vert	Vert
Fontend Page animateur	R. Delgado Miranda	Vert	Vert
Fontend Créer un défi	R. Delgado Miranda	Vert	Vert
Fontend Créer un concours	R. Delgado Miranda	Vert	Vert
Frontend Compte à rebours	N. Azizi	Vert	Orange
Frontend Participation challenge	N. Azizi	Vert	Orange
Back-end Infrastructure	L. Fontaine	Orange	Orange
Back-end Challenge	L. Fontaine	Vert	Orange
Backend User	L. Fontaine	Vert	Vert

Date de mise à jour :

Sprint 3

Livrable	Responsable	Etat au 12.06	Etat au 15.06
Frontend Accueil	L. Talon	Orange	Vert
Frontend Chat	L. Talon	Vert	Vert
Frontend Compte à rebours	N. Azizi	Orange	Vert
Frontend Participation challenge	N. Azizi	Orange	Vert
Frontend Afficher sondages	N. Azizi	Orange	Vert
UI/UX Video trailer	J. Stojanovic	Vert	Vert
UI/UX Bannière	J. Stojanovic	Vert	Vert
Frontend Gestion des erreurs	R. Delgado Miranda	Orange	Vert
Frontend PWA	R. Delgado Miranda	Orange	Vert
Back-end Fini création de sondages musicaux + seederFaker	M. Quinteiro	Orange	Vert
Front+Back-end Création du chat	M. Quinteiro	Orange	Vert
Back-end Refonte dashboard admin + listPoll + listChallenge (participation+win) + listContest (participation+win)	M. Quinteiro	Orange	Vert
Front-end Dashboard admin + listPoll + listChallenge (participation+win) + listContest (participation+win)	M. Quinteiro	Orange	Vert
Front+Back-end Finitions dashboard admin + listPoll + listChallenge (participation+win) + listContest (participation+win)	M. Quinteiro	Orange	Vert
Rapport Rédaction back livechat + sondage	M. Quinteiro	Orange	Vert
Gestion de projet Établissement du Gantt final et comparatif initial/final	M. Quinteiro	Orange	Vert
Back-end Challenge	L. Fontaine	Orange	Vert

ProjArt 2022

Backlog

Date de mise à jour :

26.mai

SPRINT 0

Priorité	Livrable	Durée est. (jours)	Responsable	Remarques (difficultés envisagées, ...)
1	Avant-projet	1,0	L. Demont	-
1	Planification	1	M. Quinteiro	-
2	UI/UX Sondage utilisateurs	0,5	L. Demont	-
2	UI/UX Carte empathie	0,5	L. Demont	-
2	UI/UX Carte expérience	0,5	L. Demont	-
2	UI/UX Charte graphique	0,5	L. Demont	-
2	UI/UX Moodboard	0,5	J. Achard	-
2	UI/UX Visualisation / prépa interview	1,0	J. Achard	-
2	UI/UX Prototype	4,0	J. Achard	-
2	UI/UX Rapport	5,0	J. Achard	-
1	Modélisation de la BD	3,0	L. Fontaine	Prend plus de temps que prévu mais toujours dans les temps grâce aux marges, décalera d'autres tâches
2	Back-end Infrastructure	2,0	L. Fontaine	Pas reçu les logs
2	Synthèse sondage	1,0	N. Azizi	-

Date de mise à jour :

02.juin

SPRINT 1

Priorité	Livrable	Durée est. (jours)	Responsable	Remarques (difficultés envisagées, ...)
2	Frontend inscription	2,0	L. Talon	-
2	Frontend connexion	1	L. Talon	-
2	Frontend boutique page accueil	3,0	L. Talon	-
1	Modélisation de la BD	1	L. Fontaine	Prend plus de temps que prévu mais toujours dans les temps grâce aux marges, décalera d'autres tâches
3	Rapport Gestion de projet + organisation	1	M. Quinteiro	-
1	UI/UX Prototype utilisateurs	4	J. Achard	-
1	UI/UX Prototype administrateurs	4,0	J. Achard	-
2	Front-end Intégration Vue.js	0,5	M. Quinteiro	-
1	Front+Back-end Sondage	2	M. Quinteiro	Retard à cause du retard pris sur la DB
1	Back-end Authentification	1	L. Fontaine	Retard à cause du retard pris sur la DB
1	Back-end Création User	1	L. Fontaine	Retard à cause du retard pris sur la DB
2	Front-end Page d'accueil	4,0	N. Azizi	-
2	Front-end Intégration Vue.js	2,0	N. Azizi	-
1	Front-end Template	2,0	R. Delgado Miranda	-
1	Front-end Header	1,0	R. Delgado Miranda	-
2	Back-end Infrastructure	4,0	L. Fontaine	Problème implementation github
1	Back-end User	1,0	L. Fontaine	#VALUE!
	Front-end Footer	1,0	R. Delgado Miranda	-

Date de mise à jour :

09.juin

SPRINT 2

Priorité	Livrable	Durée est. (jours)	Responsable	Remarques (difficultés envisagées, ...)
1	Frontend Boutique page accueil	1,0	L. Talon	-
1	Frontend Dashboard	2	L. Talon	-
2	Frontend Chat	2,0	J. Stojanovic	-
1	Front-end + Back-end Création sondage	2	M. Quinteiro	-
1	Front-end + Back-end Réponse sondage	2	M. Quinteiro	-
1	Front-end + Back-end Création sondage musique	0,5	M. Quinteiro	-
1	Front-end + Back-end Réponse sondage musique	0,4	M. Quinteiro	-
1	Front-end + Back-end Insertion réponse unique dans la db	0,1	M. Quinteiro	-
3	Réalisation Rapport	1	L. Demont	-
1	Front-end Participation challenges	5,0	N. Azizi	Problèmes envois fichiers vidéos et images
1	Front-end Sondages	1,0	N. Azizi	-

1	Front-end Page animateur	2,0	R. Delgado Miranda	-
1	Front-end Créer un défi	2,0	R. Delgado Miranda	-
1	UX/UI Finalisation maquette high fidelity	3,0	J. Achard	
1	Backend User	3,0	L.Fontaine	#VALUE!
2	Back-end Challenge	5,0	L.Fontaine	-
1	Front-end Créer un concours	1,0	R. Delgado Miranda	-

#VALUE!

Date de mise à jour :

15.juin

SPRINT 3

Priorité	Livrable	Durée est. (jours)	Responsable	Remarques (difficultés envisagées, ...)
1	Front-end Gestion des erreurs	1,0	R. Delgado Miranda	-
1	Front-end PWA	1,0	R. Delgado Miranda	Envoyer de notifications pas fonctionnel
2	Réalisation Script vidéo présentation	4	L.Demont	-
1	Réalisation Présentation	4	L. Demont	-
1	Réalisation Rapport	4	L. Demont	-
	Back-end Fini création de sondages musicaux + seederFaker	0,5	M. Quinteiro	-
	Front+Back-end Crédit du chat	0,5	M. Quinteiro	-
	Back-end Refonte dashboard admin + listPoll + listChallenge (participation+win) + listContest (participation+win)	1	M. Quinteiro	-
	Front-end Dashboard admin + listPoll + listChallenge (participation+win) + listContest (participation+win)	1	M. Quinteiro	-
	Front+Back-end Finitions dashboard admin + listPoll + listChallenge (participation+win) + listContest (participation+win)	0,3	M. Quinteiro	-
	Rapport Rédaction back livechat + sondage	0,3	M. Quinteiro	-
	Rapport Établissement du Gantt final et comparatif initial/final	0,4	M. Quinteiro	-
2	Backend Challenge	5	L.Fontaine	-

ProjArt - Flop

Nom de la tâche	22-mai-23							29-mai-23							5-juin-23							12-juin-23						
	lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.	dim.	lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.	dim.	lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.	dim.	lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.	dim.
1 Avant-projet																												
2 Descriptif de la situation et enjeux du projet					nisa.azizi@heig-vd.ch																							
3 Engagement sur les coûts et délais					Miguel Quinteiro																							
4 Descriptif du résultat					lucie.demont@heig-vd.ch																							
5 Risques, faisabilité, etc.					Loïc Fontaine																							
6																												
7 Planification																												
8 PBS					lucie.demont@heig-vd.ch																							
9 Tableau livrables/durées/ressources					Miguel Quinteiro																							
10 Réseau d'activités					Miguel Quinteiro																							
11 Gantt des livrables					Miguel Quinteiro																							
12 Tableau synoptique du suivi					Miguel Quinteiro																							
13																												
14 Réalisation																												
15 UI / UX																												
16 UX - Sondage utilisateurs					lucie.demont@heig-vd.ch																							
17 UX - Carte expérience					lucie.demont@heig-vd.ch																							
18 UX - Carte empathie					lucie.demont@heig-vd.ch																							
19 UX - Synthèse des besoins hypothétiques					lucie.demont@heig-vd.ch																							
20 UX - Entretien utilisateurs					lucie.demont@heig-vd.ch																							
21 UI - Charte graphique					lucie.demont@heig-vd.ch																							
22 UI - Logo					lucie.demont@heig-vd.ch																							
23 UI - Prototype					lucie.demont@heig-vd.ch																							
24 UI - Tests utilisateurs					lucie.demont@heig-vd.ch																							
25 UI - Synthèse besoins et fonctionnalités					lucie.demont@heig-vd.ch																							
26 UI - Maquette					lucie.demont@heig-vd.ch																							
27																												
28 Contenu																												
29 Contenu - Moodboard général					nisa.azizi@heig-vd.ch																							
30 Contenu - Définition de la direction artistique					nisa.azizi@heig-vd.ch																							
31 Contenu - Pré-production photo					nisa.azizi@heig-vd.ch																							
32 Contenu - Shooting photo					nisa.azizi@heig-vd.ch																							
33 Contenu - Retouche photo					nisa.azizi@heig-vd.ch																							
34 Contenu - Production icônes					nisa.azizi@heig-vd.ch																							
35 Contenu - Production textes					nisa.azizi@heig-vd.ch																							
36 Contenu - Validation du contenu					nisa.azizi@heig-vd.ch																							
37 Contenu - Export					nisa.azizi@heig-vd.ch																							
38 Contenu - Mise en ligne					nisa.azizi@heig-vd.ch																							
39																												
40 Front-end																												
41 Front - Page boutique colorCoins						lea.talon@heig-vd.ch																						
42 Front - Page défis						lea.talon@heig-vd.ch																						
43 Front - Module participation défis																												

Nom de la tâche	22-mai-23							29-mai-23							5-juin-23							12-juin-23												
	lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	<th>dim.</th> <th></th> <th>lun.</th> <th>mar.</th> <th>mer.</th> <th>jeu.</th> <th>ven.</th> <th>sam.</th> <th>dim.</th> <th></th> <th>lun.</th> <th>mar.</th> <th>mer.</th> <th>jeu.</th> <th>ven.</th> <th>sam.</th> <th>dim.</th> <th></th> <th>lun.</th> <th>mar.</th> <th>mer.</th> <th>jeu.</th> <th>ven.</th> <th>sam.</th> <th>dim.</th>	dim.		lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.	dim.		lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.	dim.		lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.	dim.			
44 Front - Page d'accueil									+ lea.talon@heig-vd.ch																									
45 Front - Header									lea.talon@heig-vd.ch																									
46 Front - Footer									lea.talon@heig-vd.ch																									
47 Front - Module chat										lea.talon@heig-vd.ch																								
48 Front - Page contact										lea.talon@heig-vd.ch																								
49 Front - Page utilisateur										lea.talon@heig-vd.ch																								
50 Front - Navigation										lea.talon@heig-vd.ch																								
51 Front - Inscription										lea.talon@heig-vd.ch																								
52 Front - Module sondage										lea.talon@heig-vd.ch																								
53																																		
54 Modélisation																																		
55																																		
56 BD - Schéma relationnel									lea.talon@heig-vd.ch																									
57 BD - Diagramme de classe									lea.talon@heig-vd.ch																									
58 BD - Création BD									lea.talon@heig-vd.ch																									
59																																		
60 Back-end																																		
61 Archi application									Loïc Fontaine																									
62 ORM									Loïc Fontaine																									
63 Back - ColorCoins (base boutique, bonus watchtime)									Loïc Fontaine																									
64 Back - Compte (créer, modifier, supprimer)									Loïc Fontaine																									
65 Back - Feed défis									Loïc Fontaine																									
66 Back - Sondages									Miguel Quinteiro																									
67 Back - Player live									Loïc Fontaine																									
68 Back - Choix musique									Miguel Quinteiro																									
69 Back - Chat									Loïc Fontaine																									
70 Back - Défis/Concours									Miguel Quinteiro																									
71 Back - Rewind									Loïc Fontaine																									
72 Tests																																		
73 Tests - Définir objectif																																		
74 Tests - Sélectionner/Contacter les gens																																		
75 Tests - Planifier																																		
76 Tests - Executer les tests																																		
77 Rapport																																		
78 Introduction et présentation																																		
79 Méthodologie																																		
80 Partie technique																																		
81 UI/UX																																		
82 Modélisation																																		
83 Front-end																																		
84 Back-end																																		
85 Rétrospective et conclusion																																		
86 Clôture																																		

Nom de la tâche	22-mai-23							29-mai-23							5-juin-23							12-juin-23						
	lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.	dim.	lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.	dim.	lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.	dim.	lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.	dim.
91 Analyse & comparaison des plannings																												
92 Améliorations possibles																												
93 Conseils pour les futurs élèves																												
94 Conseils et remarques pour l'entreprise																												
95																												
96 Gestion de projet																												
97 Heure dans rapport journalier																												
98 Heure dans rapport journalier																												
99 Heure dans rapport journalier																												
100 Heure dans rapport journalier																												
101 Heure dans rapport journalier																												
102																												
103 Heure dans rapport journalier																												
104 Heure dans rapport journalier																												
105 Heure dans rapport journalier																												
106 Heure dans rapport journalier																												
107																												
108 Heure dans rapport journalier																												
109 Heure dans rapport journalier																												
110 Heure dans rapport journalier																												
111 Heure dans rapport journalier																												
112 Heure dans rapport journalier																												
113																												
114 Heure dans rapport journalier																												
115 Heure dans rapport journalier																												
116 Heure dans rapport journalier																												
117 Heure dans rapport journalier																												
118																												