

Cahier de charge

1. Contexte

Nom de l'asbl: Le Vieux Moulin

À propos de l'asbl: c'est un service résidentiel générale qui accueille 33 enfants âgé de 0 à 18 ans. Le service possède 2 maisons où les enfants sont répartis. L'un chez le "Vieux moulin" et l'autre partie chez " ". Les enfants sont des mineurs qui ont été maltraité, ils viennent donc avec des bagages qu'il faut soutenir et alléger

Pourquoi le site est nécessaire : Le Vieux Moulin ne dispose actuellement que d'une page Facebook, ce qui limite sa visibilité et son accessibilité. La création d'un site web vise à offrir une plateforme complète pour mieux informer, communiquer et encourager les dons.

Objectifs du site : Pour permettre aux enfants de voir où ils vont être dirigée, de se créer une image de leur nouvel environnement, pour les rassurer. Mais également pour faire des dons

2. Analyse

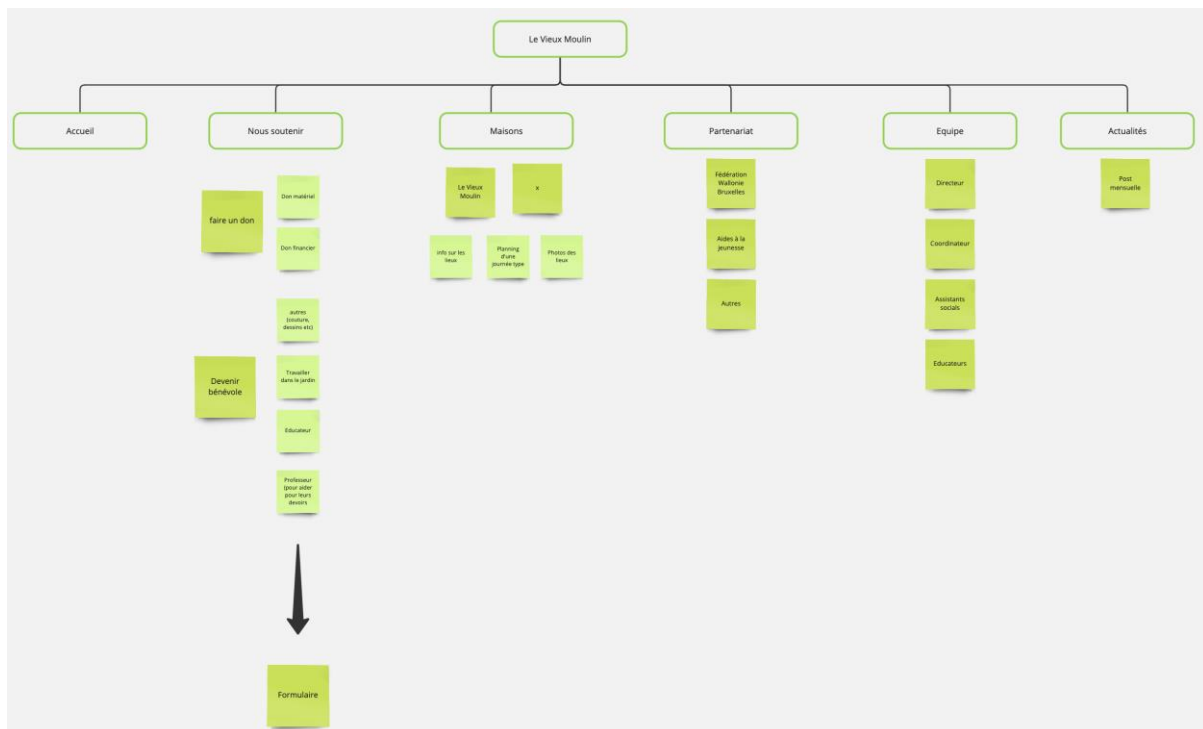
Benchmark :

- Point-virgule asbl (<https://www.pointvirgule-asbl.be/>) :
 - Préférence du client -> la navigation "Nos services" qui affiche les différentes maisons sur le même pieds-d 'égalité, il veut e même avec maisons ces 2 maisons
 - Ils mettent aussi en avant leurs projets, leurs différents services, une section "bon à savoir", une section "travailler chez nous" avec un formulaire
- L'ancre asbl (<https://lancre.be/>) :
 - Utilisations des vraies images des enfants mais sans montrer leur tete, un manque que le client voudrait combler
 - Proposition d'une carte
- Le chemin vert asbl :
 - Le client n'apprécie pas les couleurs du site mais le contenu reste pertinent. On montre les projets

Public cible : majoritairement pour les enfants qui potentiellement vont vivre là, les parents/adultes responsables, les partenariats, les personnes qui vont faire des donations

3. Spécification fonctionnelles

Arborescence : https://miro.com/app/board/uXjVlb7C_b0=



La vision du directeur :

1. Qui on est, ce que l'on fait, la vision du jeune/ vision pédagogique : il faut que le **jeune** qui va être accueilli permette de créer un imaginaire de son nouveau lieu de vie, le site doit inspirer, ça lui parle en termes de réassurance
2. Permettre les **dons** facilement, être sûr de faire un don à une bonne personnes, motiver la personne pour qu'elle s'investisse avec eux

Pages

- **Accueil**
 - À propos (une simple introduction des lieux)
 - Carte de navigation (une image qui situe le lieu avec l'adresse)
 - Contact (mail, téléphone, formulaire (?))
- Une **section** qui représente les 2 **maisons** sur le même pied d'égalité
- Les **dons** !!!!! (Pour aller en vacances, avoir de nouveaux habits)
 - QR code (?)

- Ça peut être des dons de matériels aussi
- Il faut des retours d'expérience, avoir un feedback sur les dons, montrer ce qu'on fait avec l'argent
- Mis en avance des futurs **projets**
 - (Rénovation du bâtiment, création d'une salle zen pour se retrouver soi-même)
- **L'équipe** (présentation des membres de manière vulgaire sans rentrer dans les détails)
 - Ils sont 45
 - Directeur → coordinateur → assistant social → éducateur
- Les **partenariats**
 - Logo de la fédération Wallonie Bx !
 - Logo aide à la jeunesse !
- **Actualités** (1x par mois)
 - Vidéos/photos anonymes
 - Montrer qu'est-ce qu'ils font avec les dons reçus
- Un page qui fait appel aux **bénévoles**, avec les compétences attendues, contact possible grâce à un formulaire
- (Une section **famille d'accueil** (qui redirige vers les pages)) ?
- Une **section** plus **technique** pour les trucs juridiques
- Une **section** plus **technique** pour les trucs juridiques
- Faire un **planning** très vulgaire d'une journée type
- Ajouter le réseau **Facebook**

Rubriquage :

Fonctionnalités : qu'est-ce que ce site permet de faire, qu'est-ce qu'il y a de fonctionnel (CMS, WordPress) est ce que le site propose une recherche, formulaire, tout qui est interactif)

Contraintes techniques : accessibilité, utilisabilité, responsive, référencement

4. Ressources & outils

Contenus & assets : (un asset : tt les éléments non textuel, image, logo, vidéo, son, PDF)

Partages : le drive, GitHub

Outils : les applications et tt, les liens, l'hébergeur

5. Planning

Deadline : début juin

Rétroplanning (étapes) :

- **Fin février :** Avoir terminé l'arborescence et une grande partie du wireframe
- **Mars :**

Accompagnement & suivis :

Design

Inspiration :

- Campagne, forêt, les enfants

Couleur : couleur vivante, vibrante, peps

Charte graphique :

expérience utilisateur souhaité : faire en sorte que les enfants soient bien accueillis dans un espace vivant et joyeux