

Rédaction

Rédigé par	Kévin POREZ, Tanguy EQUINET et Robin FROMENTIN
Date	18/05/2018
Vérifié par	
Date	
Approuvé par	
Date	

Historique du Document

Version	Date	Modifiés Par	Actions / Commentaires
1.0	18/05/2018	Kévin POREZ, Tanguy EQUINET et Robin FROMENTIN	Rédaction du document
1.1	10/07/2018	Kévin POREZ, Tanguy EQUINET et Robin FROMENTIN	Modification du document, correctifs, ...
1.2	20/07/2018	Robin FROMENTIN, Kévin POREZ	Ajout d'informations pour certains points

1 Description du projet	3
1.1 Objectifs du projet	3
1.2 Etat des lieux / Etude de marché.....	3
1.3 Acteurs du projet.....	3
1.4 Périmètre du projet.....	4
2 Description fonctionnelle générale du projet	4
3 Architecture technique du projet.....	5
3.1 Partie frontend	5
3.2 Partie backend.....	5
3.3 Contraintes matérielles.....	5
3.4 Contraintes logicielles	5
4 Interactions avec d'autres applications.....	5
5 Type d'interface utilisateur.....	5
6 Conditions de réussite.....	5
6.1 Lotissement et dates clefs	5
6.2 Organisation interne du projet	5
6.3 Outils mis en place	5
6.4 Risques	5

1 Description du projet

1.1 Objectifs du projet

L'objectif est la mise en place d'un site web responsive qui propose la création de questions.

Elles seront partagées avec tous les utilisateurs, et seront la base afin de créer des questionnaires.

Le site sera auto-régulé par la communauté.

Les différents avis des utilisateurs sur les questions permettront de définir une note, évaluant la qualité et la pertinence de la question.

L'objectif est également de rendre facile et intuitive la recherche et l'ajout d'une question à un questionnaire.

Une recherche rapide et efficace permettra à l'utilisateur de réaliser toutes les actions qu'il souhaite en un minimum de temps.

1.2 Etat des lieux / Etude de marché

Tendances du marché	<ul style="list-style-type: none">➤ Automatisation des tâches➤ Expérience utilisateur simplifiée➤ Outils de partage➤ Intelligence artificielles
Acheteurs et consommateurs	<ul style="list-style-type: none">➤ Les enseignants et professeurs (de tous niveaux)➤ Les passionnés de questionnaires
Concurrents	<ul style="list-style-type: none">➤ Google form : permet la création de questionnaire (sans récupération de questions d'autres utilisateurs)➤ Quora : permet de poser des questions ; les autres utilisateurs pourront y répondre. On peut retrouver toutes les questions déjà posées.
Contraintes	<ul style="list-style-type: none">➤ Nécessite une communauté active➤ Données non vérifiées (possibilité d'erreurs dans les ajouts des utilisateurs), présence obligatoire d'une modération
Opportunités de réussites	<ul style="list-style-type: none">➤ Bouche-à-oreille afin de mobiliser une communauté

1.3 Acteurs du projet

L'équipe chargée du projet est composée des membres suivants :

- Robin FROMENTIN
- Tanguy EQUINET
- Kévin POREZ

1.4 Périmètre du projet

Lot 1 (08/2018)	Lot 2 (2019)	Lot 3 (Hors école)
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Un outil de création de questionnaires et de partage de questions sans possibilité de répondre à celles-ci. ➤ Exporter en pdf son questionnaire ➤ Architecture en web services pour les échanges de données (API réutilisable) ➤ Site web responsive 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Une utilisation des questions limitée, selon la participation de l'utilisateur et la qualité des questions (notes de la communauté) ➤ Mise en place d'un système économique (pubs ...) ➤ Partage de questionnaires pour les utilisateurs réguliers ➤ Ajout d'un champ «Profession» facultatif sur les profils utilisateurs ➤ Système de rangs et de récompenses pour les meilleurs utilisateurs 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Possibilité d'exporter son questionnaire et ses questions pour y répondre sur Google Form (ou autre logiciel existant) ➤ Création d'une application mobile dédiée s'appuyant sur l'API

La partie visible par l'utilisateur est un site web responsive adapté à un large choix d'appareils.

L'architecture intègre des web services (API) afin d'interagir avec les données et être réutilisable en cas de création d'un nouvel affichage (exemple une application mobile).

2 Description fonctionnelle générale du projet

Sharkwest est composé d'une communauté d'utilisateurs voulant partager leurs questions et leurs réponses sur différents thèmes.

En effet, l'utilisateur a la possibilité d'accéder facilement à celles-ci classées par pertinence et utilité, selon les avis de la communauté.

Il peut également rechercher des questions selon différents critères (thème, catégorie, niveau scolaire, type de question, difficulté, avis utilisateurs, nom du créateur, ...) lui permettant d'accéder rapidement aux questions/réponses qui l'intéressent rassemblant les meilleurs avis des utilisateurs.

Dans un souci de partage, un utilisateur doit participer à cet enrichissement de questions afin d'accéder ensuite aux questions des autres utilisateurs.

Il peut aussi créer de manière rapide et efficace un questionnaire en ajoutant les questions souhaitées à celui-ci.

Pour finir, l'utilisateur peut télécharger au format pdf son questionnaire (et la correction).

3 Architecture technique du projet

3.1 Partie frontend

Nous réalisons la partie frontend avec les technologies suivantes :

- Reactjs
- Html5
- CSS3
- Bootstrap 3

3.2 Partie backend

Nous réalisons la partie backend avec les technologies suivantes :

- Postgresql
- Pg-promise
- Express
- Node.js

3.3 Contraintes matérielles

- Un ordinateur ou un smartphone
- Une connexion internet

3.4 Contraintes logicielles

- Un navigateur internet
- Une base de données locale (Postgresql)
- Un serveur node.js local

4 Interactions avec d'autres applications

Sharkwest et l'API interagissent ensembles.

Dans le lot 3, il est prévu d'utiliser Google Forms afin d'y créer des questionnaires utilisables.

5 Type d'interface utilisateur

Sharkwest est basée sur une interface utilisateur graphique, exclusivement accessible depuis le web sur un navigateur internet.

6 Conditions de réussite

6.1 Lotissement et dates clefs

14/05/2018 : Début du projet

16/05/2018 → 04/06/2018 : Sprint 1 (Préparation du projet et maquettage)

04/06/2018 → 11/06/2018 : Sprint 2 (Réalisation du rendu html)

12/06/2018 → 26/06/2018 : Sprint 3 (Préparation de l'environnement SQL et de l'API)

27/06/2018 → 07/07/2018 : Sprint 4 (Dynamisation des pages avec l'API)

08/07/2018 → 24/08/2018 : Sprint 5 (Développement des fonctionnalités spécifiques)

25/08/2018 : Fin du lot 1

Début Juillet 2019 : Fin du lot 2

6.2 Organisation interne du projet

Commanditaire	Ecole Aston
Equipe projet	Kévin POREZ, Tanguy EQUINET et Robin FROMENTIN
La direction	Ecole Aston
Utilisateurs	Equipe projet, clients

6.3 Outils mis en place

- Jira : planification des tâches
- Bitbucket (git) : gérer les versions et le partage de code
- MarvelApp : outil de création de maquettes
- Discord, Facebook Messenger, Slack, Skype : communication entre membres de l'équipe

6.4 Risques

- Une évolution du marché plus rapide que nous (possible apparition d'un concurrent).
- Une mauvaise participation de la communauté qui entrainerait un faible apport de données.
- Une mauvaise utilisation du site par de trop nombreuses personnes pourrait rendre beaucoup trop de données incorrectes.