

Projet tuteuré : Site Gamers-Guild

# Note de cadrage

---



## Contrôle du document

### Historique des versions

Date de création : Mercredi 25 janvier 2012.

Date	Version	Contributeurs	Principales modifications
25/01/2012	1.0	Jason BRYCHE	Création du document

### Distribution

Document destiné aux différents participants de sa réalisation et à M. Bruno WARIN.

### État

Rédaction du document terminée.

### Sécurité et Confidentialité

Travail réalisé par les étudiants de l'Université du Littoral Côte d'Opale. Toute reproduction, qu'elle soit partielle ou non, est interdite sans autorisation.

### Participants

Jason BRYCHE (Rédaction et contenu)

Julien BARNE (contenu)

Benjamin DEZEQUE (contenu)

### Responsabilité

Les informations de ce document sont des informations prévisionnelles. Elles sont susceptibles d'évoluer en fonction des divers événements pouvant survenir.

### Commentaires

Aux membres de l'équipe

## Contenu

I. – Présentation du document.....	3
1) But.....	3
2) Cadre .....	3
3) Contenu .....	3
II. – Présentation du projet .....	4
1) Définition.....	4
2) Objectifs .....	4
3) Rôle des intervenants .....	5
III. – Objectifs du projet.....	5
1) Objectifs de qualité.....	5
2) Objectifs de temps .....	6
3) Objectifs de charge et de coût.....	7
4) Objectifs de communication .....	7
5) Objectifs technologiques .....	7
IV. – Portée du projet.....	7
V. – Périmètre du projet.....	8
1) Page de garde .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
2) Page de table des matières .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
III – Contenu du document .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
1) En-tête.....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
2) Pied de page .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
3) Images.....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>

## I. – Présentation du document

### 1) But

Le but de ce document est de décrire de manière précise les objectifs du client, le contexte de réalisation et les moyens qui seront nécessaires à l'aboutissement du projet. En d'autres termes, il permet de fixer le périmètre du projet et de communiquer le contenu de ce dernier aux différents acteurs préalablement définis.

### 2) Cadre

Ce document est réalisé dans le cadre du Projet Tuteuré au sein de la licence professionnelle Réseau et Système de Communication. Ce projet sur cinq mois permet aux étudiants de prendre connaissance de la technique de travail en mode projet, tout en offrant un produit réel. Ledit projet est encadré par Monsieur Bruno Warin, tuteur du projet pédagogique.

### 3) Contenu

Vous pourrez trouver dans ce document :

- Une présentation du projet
- Les objectifs visés par celui-ci
- La portée et le périmètre du projet

## II. – Présentation du projet

La demande de notre client, M. Alexandre Fruchaud portait sur l'amélioration du site de l'association Gamers-guild déjà existant. Pour répondre à ce besoin, nous avons constitué une équipe composée de 3 membres : Julien Barne, Jason Bryche et Benjamin Dezèque. Le projet s'étendra sur une période de 27 semaines. Le projet n'entraînant aucun coût en particulier, aucun budget n'a été fixé.

L'ensemble des informations concernant le projet est disponible sur le site de suivi à l'adresse suivante : <http://barne.julien.free.fr/>

### 1) Définition

Le projet porte sur l'amélioration du site de l'association gamers-guild en y apportant de nouvelles fonctionnalités. Cette association crée des tournois de jeux vidéo au sein de la métropole lilloise. Les fonctionnalités à apporter sur le site sont :

- Gestion de tournois : permettre aux administrateurs de l'association d'ajouter/supprimer/éditer des tournois. Tous les visiteurs pourront consulter les tournois à venir, passés ou actifs, consulter les scores de chacun de joueurs et accéder à des informations supplémentaires concernant les joueurs.
- Gestion des jeux : permettre aux administrateurs d'ajouter/supprimer/éditer des jeux. Chaque jeu représente un jeu joué par l'association.
- Gestion des joueurs : chaque membre inscrit pourra déclarer une liste de jeux à laquelle il désire participer. Les administrateurs pourront voir quels joueurs participent à quel jeu, et faire par exemple du mailing sur tous les joueurs d'un jeu.
- Gestion des news : les rédacteurs de l'associations doivent pouvoir publier des articles, qui seront soumis à validation avant d'apparaître visible sur la page d'accueil. Les articles doivent pouvoir être archivés par les administrateurs, ou archivés automatiquement après une certaine date. Les news seront classées par catégorie.
- Calendrier : un widget affichés sur toutes les pages doit permettre de renseigner les visiteurs sur les dates en cours de l'association. Sur consultation, une page spécifique doit permettre à tous les visiteurs de voir les événements passés et à venir de l'association. Les administrateurs doivent pouvoir ajouter/éditer/supprimer des événements.
- Refonte de la page d'accueil : affichage du calendrier, des dernières news, de la section "en direct du forum".
- Amélioration du forum : stylisation du forum aux couleurs de l'association, augmentation des possibilités du bbcode, couplage du système d'inscription du site à celui du forum.
- Correction de bugs : corrections de divers bugs (bugs de la section "en direct du forum", bugs de déconnexion de l'utilisateur involontaire sous certaines actions)

### 2) Objectifs

Ce projet vise deux objectifs principaux. Tout d'abord, la réalisation d'un produit, en l'occurrence un site internet, ais également l'apprentissage du travail en mode projet, nécessaire à notre formation. Nous nous sommes donc fixés les objectifs suivants :

- Mener le projet à son terme et dans les temps
- Satisfaire le client en faisant en sorte que la réalisation demandée soit la meilleure possible
- Utiliser au mieux les techniques de gestion de projet qui nous ont été enseignées

Afin de pouvoir atteindre ces objectifs, nous avons choisi de répartir le travail au sein de l'équipe.

### **3) Rôle des intervenants**

Le projet a été adopté par une équipe de 3 membres dont voici les fonctions qu'ils occupent :

- Jason Bryche : Chef de projet / Développeur
- Julien Barne : développeur
- Benjamin Dezèque : Chargé de communication avec le client / développeur

## **III. – Objectifs du projet**

### **1) Objectifs de qualité**

Le but de la démarche qualité du projet est tout simplement de répondre à toutes les attentes du client, qu'elles soient explicites ou non. Le tout doit respecter les objectifs de temps. Le travail réalisé devra être présenté de manière simple mais complète lors des réunions que nous fixerons avec le client, afin qu'il puisse donner son avis.

Il faut pour cela réaliser le maximum de fonctionnalités demandées en respectant l'ordre de priorité instauré par le client.

## 2) Objectifs de temps

Le temps imparti pour la réalisation de ce projet est de 27 semaines. Il début en novembre 2011 pour se terminer en mai 2012. Voici le planning que nous avons prévu :

	Activités	sem 45 07/11/11	sem 46 14/11/11	sem 47 21/11/11	sem 48 28/11/11	sem 49 05/12/11	sem 50 12/12/11	sem 51 19/12/11	sem 52 26/12/11	sem 01 02/01/12	
productif	<b>Développement web</b>	0:00	0:00	0:00	3:00	4:00	6:00	<b>Vacances</b>		7:00	
								01:00	01:00		
pédagogique	<b>Rédaction de documents</b>	5:30	5:30	6:00	6:00	5:00	5:00	0:00	0:00	4:00	
	<b>Réunion</b>	0:30	0:30	0:00	0:00	0:30	0:00	0:00	0:00	0:30	
	<b>Maintenance du site de suivi</b>	6:00	6:00	6:00	4:00	3:30	4:00	0:00	0:00	3:30	
	<b>Total</b>	<b>12:00</b>	<b>12:00</b>	<b>12:00</b>	<b>13:00</b>	<b>13:00</b>	<b>15:00</b>	<b>1:00</b>	<b>1:00</b>	<b>15:00</b>	
	Activités	sem 02 09/01/12	sem 03 16/01/12	sem 04 23/01/12	sem 05 30/01/12	sem 06 06/02/12	sem 07 13/02/12	sem 08 20/02/12	sem 09 27/02/12	sem 10 05/03/12	
productif	<b>Développement web</b>	10:00	10:30	11:30	12:30	12:00	12:30	12:00	<b>Vacances</b>		
									01:00	01:00	
pédagogique	<b>Rédaction</b>	3:00	2:30	2:00	1:30	2:00	1:30	2:00	0:00	0:00	
	<b>Réunion</b>	0:00	0:30	0:00	0:30	0:00	0:30	0:00	0:00	0:00	
	<b>Maintenance du site de suivi</b>	2:00	2:00	2:00	1:00	1:00	1:00	1:00	0:00	0:00	
	<b>Total</b>	<b>15:00</b>	<b>15:30</b>	<b>15:30</b>	<b>15:30</b>	<b>15:00</b>	<b>15:30</b>	<b>15:00</b>	<b>1:00</b>	<b>1:00</b>	
	Activités	sem 11 12/03/12	sem 12 19/03/12	sem 13 26/03/12	sem 14 02/04/12	sem 15 09/04/12	sem 16 15/11/12	sem 17 23/04/12	sem 18 30/04/12	sem 19 07/05/12	Total
productif	<b>Développement web</b>	12:30	14:00	14:00	14:30	12:30	10:00	12:00	<b>Vacances</b>		<b>210h30</b>
									8:30	9:30	
pédagogique	<b>Rédaction</b>	2:30	1:00	0:45	1:00	0:45	2:30	3:00	3:30	4:00	<b>65h00</b>
	<b>Réunion</b>	0:30	0:00	0:30	0:00	0:30	0:00	0:30	0:30	1:00	<b>7h00</b>
	<b>Maintenance du site de suivi</b>	02:00	01:00	00:45	01:00	00:45	02:00	02:30	3:00	3:00	<b>59h00</b>
	<b>Total</b>	<b>17:30</b>	<b>16:00</b>	<b>16:00</b>	<b>16:30</b>	<b>14:30</b>	<b>14:30</b>	<b>18:00</b>	<b>15:30</b>	<b>17:30</b>	<b>341h30</b>

Après la réalisation du projet, une soutenance est prévue pour présenter le travail accompli devant un jury composé de professeurs.

### 3) Objectifs de charge et de coût

Le travail réaliser ne définit pas de coûts particuliers, mis à part la disposition des locaux et du matériel. Le matériel et les ressources nécessaires sont :

- Des ordinateurs : portables personnels de l'équipe et ordinateurs fixes de l'IUT
- Les logiciels de bureautiques : Microsoft Office
- Les logiciels nécessaires au développement du site web
- Une connexion internet

### 4) Objectifs de communication

Afin de pouvoir permettre une bonne communication entre les membres d'équipe, le client et le tuteur de projet pédagogique, nous avons choisi de créer un site de suivi de projet. Ce site est un CMS Wordpress. Ainsi, toutes les informations sur l'avancement du projet ainsi que les documents réalisés comme les comptes-rendus ou les fiches d'avancement par exemple, sont accessibles par tous.

### 5) Objectifs technologiques

L'objectif technologique de ce projet est de fournir un site internet fonctionnel au client. Le code source de la production sera commenté, et fourni avec le produit, afin que le client puisse continuer le développement si il le désire.

Aucun langage de développement n'a été imposé, cependant nous avons décidé d'utiliser les langages suivants :

- Php
- PhpBB
- XHTML
- CSS
- Javascript

## IV. – Portée du projet

Afin de pouvoir réaliser le projet dans les meilleures conditions, nous avons découpé le travail afin de bien cerner le projet et d'en comprendre la portée.

Il a été décidé de découper la réalisation en plusieurs phases :

- Intégration de la partie graphique sous le CMS Drupal
- Réglages des problèmes liés au forum
- Ajout des fonctionnalités demandées

Afin de ne pas prendre du retard, nous nous sommes divisé le travail. Julien s'occupe de l'intégration sous Drupal, Benjamin s'occupe du forum pendant que Jason commence à développer les fonctionnalités.



Une fois que ces tâches seront réalisées, les membres de l'équipe pourront s'occuper des autres fonctionnalités demandés.

Tout au long du projet, des réunions seront faite avec le tuteur de projet pédagogique M. Warin, afin de voir comment se déroule le projet. Le travail réalisé sur le site est également mis à jour est visible à l'adresse suivante : <http://gamers-guild.org/drupal/drupal/>

Ainsi le client peut suivre le projet et émettre des avis concernant le travail réalisé.

## **V. – Périmètre du projet**

L'idée de ce projet a été émise par M. Alexandre Fruchaud, président de l'association Gamers-guild. Le projet permet aux étudiants d'apprendre les techniques de travail en mode projet, tout en manipulant les connaissances en développement web.

Afin de pouvoir réaliser ce travail, en respectant au mieux les contraintes imposées par le Client, l'étude de ses besoins sera préalablement réalisée. Celle-ci permettra de cerner le projet, et de répondre aux mieux à ses attentes.

Ensuite une analyse approfondie des différents CMS sera faite, afin de décider quel CMS nous allons utiliser pour notre projet.

Suite à cela, nous pourrons débiter l'intégration du site existant sur le CMS, et débiter le développement des fonctionnalités demandées.

Une fois que les besoins du Client seront satisfaits, nous pourrons alors clore le Projet. Le produit, lui, sera alors rendu dans l'état, avec la documentation nécessaire.