

Need For Speed

Agence de developpement Web



Web Rave

SOMMAIRE



P.1 - Page Introduction

P.2 - Sommaire

P.3 - Page Présentation

P.4 - Objectifs

P.5-6 - Périmètres

P.7 - Calendrier

P.8-12 - Livrables

P.13 - Budget

P.14-19 - Risques

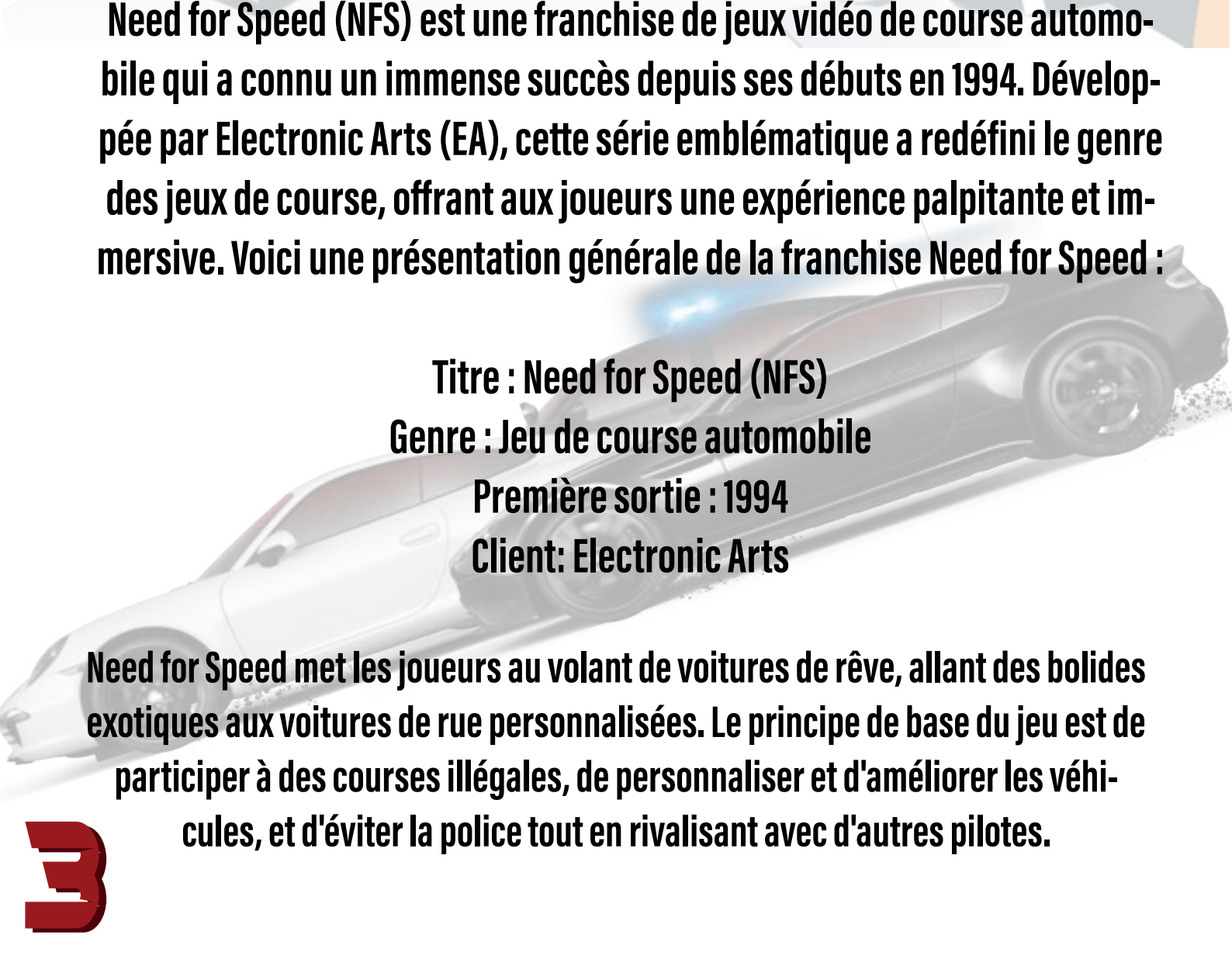
P.20 - Partie Prenantes

PRÉSENTATION DU PROJET



Le projet consiste en la conception, le développement et le déploiement d'un site web dédié à l'univers de "Need for Speed" pour répondre aux besoins spécifiques de notre client (Mr. Ce site visera à créer une plateforme immersive, engageante et informative pour les amateurs de la franchise de jeux de course "Need for Speed").

PRINCIPE DU JEU



Need for Speed (NFS) est une franchise de jeux vidéo de course automobile qui a connu un immense succès depuis ses débuts en 1994. Développée par Electronic Arts (EA), cette série emblématique a redéfini le genre des jeux de course, offrant aux joueurs une expérience palpitante et immersive. Voici une présentation générale de la franchise Need for Speed :

Titre : Need for Speed (NFS)

Genre : Jeu de course automobile

Première sortie : 1994

Client: Electronic Arts

Need for Speed met les joueurs au volant de voitures de rêve, allant des bolides exotiques aux voitures de rue personnalisées. Le principe de base du jeu est de participer à des courses illégales, de personnaliser et d'améliorer les véhicules, et d'éviter la police tout en rivalisant avec d'autres pilotes.

OBJECTIFS



CONTENANT DU SITE



- Accueil (nom de fichier index.php)
- Données (nom de fichier donnees.php)
- Contact (nom de fichier contact.php)
- Galerie (nom de fichier galerie.php)
- Partenaires (nom de fichier partenaires.php)

AINSI QUE PLUSIEURS SOUS-DOSSIERS

- Css pour la feuille de style principale qui devra se nommer styles.css
- Images pour les images du site (pas celles de la galerie)
- Un sous dossier galerie pour les images de la galerie
- js pour les scripts javascript
- Traitements pour les fichiers de traitement des mails et l'upload des images de la galerie
- Datas pour le fichier json contenant vos données

Les 5 pages doivent avoir le même menu et une structure similaire qui reprendra le gabarit

NEED FOR SPEED



PÉRIMÈTRE

DEFINITION

Le périmètre d'un projet définit ce qui est inclus et exclu. Il couvre objectifs, fonctionnalités, contraintes et critères de succès. Clarifiez les exclusions, gérez les changements et communiquez efficacement avec les parties prenantes. Documentation et éventuelle évolution du périmètre sont essentielles.

FONCTIONNALITÉS QUI POURRAIENT ENTRER DANS LE PÉRIMÈTRE :

- **Header.php :**
 - Logo, bannière, liens personnalisés.
- **Footer.php :**
 - Nom, Prénom, etc..
 - Footer personnalisés
- **Index.php :**
 - Page d'accueil personnalisée.
- **Données.php :**
 - Travail de représentation de données, via tableau (dataTables).



FONCTIONNALITÉS QUI NE POURRAIENT PAS ENTRER DANS LE PÉRIMÈTRE :

- Achats de jeux en ligne : Permettre aux utilisateurs d'acheter des jeux vidéo liés à l'automobile directement sur le site.
- Actualités sur les jeux automobiles : Fournir des informations régulières sur les dernières sorties de jeux, les mises à jour, les événements, etc.
- Critiques de jeux : Offrir des critiques détaillées et des évaluations de jeux vidéo automobiles pour aider les utilisateurs à prendre des décisions d'achat éclairées.
- Forums de discussion : Créer des espaces communautaires où les passionnés d'automobiles et de jeux vidéo peuvent discuter, partager des expériences et poser des questions.
- Contenu multimédia : Intégrer des galeries d'images, des bandes-annonces, des vidéos de gameplay et d'autres contenus multimédias liés aux jeux automobiles.
- Tournois en ligne : Organiser des tournois et des compétitions en ligne pour les joueurs qui souhaitent mettre leurs compétences à l'épreuve.
- Vente de voitures réelles : La vente de véhicules réels ne serait pas directement liée aux jeux vidéo et pourrait être hors de propos.
- Informations sur l'entretien des voitures : Bien que pertinentes pour les amateurs d'automobiles, les informations sur l'entretien des voitures ne sont pas spécifiquement liées aux jeux vidéo.
- Actualités générales sur l'automobile : Si le site se concentre spécifiquement sur les jeux vidéo, les actualités générales sur l'automobile pourraient être considérées comme hors sujet.
- Guides d'achat de voitures réelles : Bien que utiles, les guides d'achat de voitures réelles ne sont pas directement liés à l'objectif principal du site axé sur les jeux vidéo.
- Conduite virtuelle de voitures réelles : La simulation de conduite de voitures réelles pourrait être hors de propos si le site se concentre sur des jeux vidéo fictifs.
- Informations sur les courses automobiles réelles : Les informations sur les courses automobiles réelles, bien que passionnantes pour les amateurs, ne seraient pas directement liées aux jeux vidéo.

CALENDRIER ECHÉANCES

PHASE D'INITIALISATION 16/01/2024 --> 19/01/2024

Elaboration du cahier des charges et des objectifs de la production du site Need For Speed avec les parties prenantes concernées (Clients, Référent Projet) ; établissement du découpage des différentes parties du projet ; identifier les ressources nécessaires pour le projet.

PHASE DE PLANIFICATION 17/01/2024 --> 19/01/2024

Déterminer les tâches à répartir pour réaliser le projet ; établir le planning pour la durée du projet ; faire des mises à jour chaque semaine sur l'avancement du projet et son bon déroulement. Définition des objectifs initiaux et des objectifs SMART du projet.

PHASE D'EXÉCUTION 22/01/2024 --> 26/01/2024

Attribution des rôles aux membres de l'équipe ; début du développement du squelette des différentes pages du site (Accueil, données...) ; application de la charte graphique demandée au site ; rédaction du contenu des pages et intégration du contenu en HTML5-CSS3-JS-PHP.

PHASE DE CONTRÔLE 29/01/2024 --> 01/02/2024

Evaluation du bon déroulement du plan établie en amont, anticiper les changements potentiels, s'assurer que la qualité est au rendez-vous, que le cahier des charges a bien été respecté et qu'il ne manque rien et qu'il n'y a pas non plus de surplus ajouté qui ferait monter la facture initialement prévue avec le client.

PHASE DE CLÔTURE 31/01/2024 --> 01/02/2024

Finalisation des étapes du projet avec les membres, le client ; dernières vérifications, correction des bugs ; mise en ligne du site ; petite formation au client pour effectuer la maintenance du site et ainsi s'assurer de son bon fonctionnement continu.

LIVRABLES

5 PAGES WEB

Toutes les pages ont la possibilité d'être intégrer/codé avec ses différents type/langages de programmations :

PHP

JS

CSS

Chaque pages doivent, et seront indépendantes les unes des autres à l'exception du footer.php et du header.php qui seront communs à toutes les pages préalablement construites.

CONTENU DE CHAQUE PAGES

Index.php :

L'index contiendra l'accueil du site web, personnalisé par les soins du développeur front, et du développeur back.

Il contiendra une barre de navigation personnalisée avec différents liens pouvant faire naviguer l'utilisateur d'une page à l'autre facilement.

La bannière contient une barre de navigation avec des animations en hover et active afin de différencier la page indépendamment des autres.

2 vidéos superposées seront présentées afin de créer un effet de réunion, sur la première vidéo se trouvera un bouton nommé "DOWNLOAD" afin de renvoyer vers le site officiel du créateur de la saga de jeu vidéo.

3 textes avec 3 bouton contenant des animations en JavaScript, qui au cours du défilement s'afficheront de la droite vers la position final de l'image, les 3 boutons auront le même style avec une barre en hover qui s'affiche sous le texte "En savoir plus" de gauche vers la droite.

2 autres vidéos seront présentes vers le bas de la page, contenant 2 boutons, ces 2 boutons seront animé avec des bordures qui se déplaceront afin de fermer le tout.

1 bouton ramènera vers la source des vidéos précédemment utilisées dans le site tandis que l'autre ramènera vers l'accueil du site de fabricant de jeux vidéo EA.

ACCUEIL DONNÉES GALERIE CONTACT PARTENAIRES

NFS | ACCUEIL DONNÉES GALERIE CONTACT PARTENAIRES

NEED FOR
SPEED™

Download

Donnees.php :

Les données seront parties principales de cette page, des données avec un table dataTable intégrer en JavaScript y inclura toutes les données récoltés par de multiples recherches faites par nos soins.

Des styles et des tableaux différents y seront intégrés afin de donner un côté attractif et attrayant aux futurs utilisateurs.

Contenu :

Un tableau contenant les données des 50 meilleurs tours du monde des 2 derniers jeux de la saga sera présenté, mis en forme par du CSS.

Les boutons seront mis en forme avec un style "arcade" et des animations active, hover.

Des boutons de fonctionnalités seront présents afin de télécharger les données en pdf, excel, csv ou alors même copier/imprimer les données sous forme papier.

Copier les données

CSV

Excel

PDF

Imprimer

Rechercher :

Position	Temps	Joueur	Nationalité	Code Pays	Voiture
1	1:22.345	SpeedMaster		US	Lamborghini Huracán
2	1:23.567	TurboCharger		DE	Ferrari 488 GTB
3	1:24.789	RacingLegend		FR	Porsche 911
4	1:25.123	NitroRider		JP	Nissan GT-R
5	1:26.456	SonicSpeed		CA	Chevrolet Corvette
6	1:27.789	ThunderBolt		IT	Lamborghini Aventador
7	1:28.234	BlazeRacer		GB	McLaren 720S
8	1:29.567	SwiftDriver		AU	Ford Mustang
9	1:30.123	VelocityViper		BR	Dodge Viper
10	1:31.456	FlashGear		ES	Audi R8

Affichage de 1 à 10 sur 49 entrées

Précédente

1

2

3

4

5

Suivante



LIVRABLES

Contact.php :

Contenu :

Un formulaire mis en forme en CSS sur le même style que donnees.php, permettra aux utilisateurs d'envoyer un mail à l'administration pour les contacter en renseignant son email, son nom, prénom, et son message.

Par le biais de cette page, vous pouvez directement nous contacter afin de nous solliciter sur divers projets quelconque.

Un formulaire basique en html suivi d'un langage BACK PHP pour transmettre les informations suffiront à fonctionner correctement.

Bien entendu le style sera mis en forme ergonomiquement sous forme de fichiers CSS.

Contactez moi

Nom*

rendu

Prénom*

final

E-mail*

rendu@final.com

Message*

Ceci est le rendu final|

Envoyer

Galerie.php :

L'internaute sera sollicité par le biais de cette page à publier/partager et téléverser ses propres images par le biais de code JS et PHP, une sécurité sera mise en place afin qu'il n'y ait pas de soucis de spam.

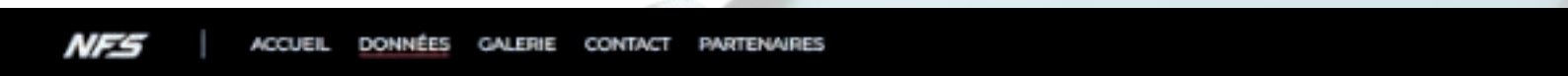
Footer.php :

Ceci sera le footer commun et personnalisé par du style CSS pour toutes les pages du site.



Header.php :

Ceci sera le header commun et personnalisé par du style CSS pour toutes les pages du site.



Sous dossiers :

Des sous dossiers afin de stocker et entreprendre un travail bien organiser seront créer en amont pour chaque parti du projet :

css (styles.css)
js (script.js)
datas (donnees.json)
traitements (....php)
images (images/vidéos existantes sur le site)

BUDGET

On estime la durée totale du projet à 25H

LISTE

PRIX

4 Ordinateurs



Fourni par l'agence

Hébergeur Web



25€/Mois

1 Salle de réunion



Fourni par l'agence

Machine à Café



Fourni par l'agence

Salaire Lead
Developpeur Web
(Mathis)



21,98€ net/H

Salaire Responsable Graphique
(Raphael)



28.12€ net /H

Salaire Chef de Projet (Raphael)



20.2€ net /H

Salaire Repsonsable Communica-
tion (Maxime)



16.48 € net /H

Salaire Business Developer
(Yoan)



18.5 € net /H

Coût Total

2857€

RISQUES

IMPACT

Plus d'électricité
à l'agence

RISQUES-I

Important - Perte de données, incapacité de continuer le travail, prolongement de la coupure...

SOLUTIONS ?

Avoir un générateur de secours, programme de sauvegarde instantané des données en cas de coupure d'électricité, télétravail.

RISQUES-II

L'ordinateur avec toutes les données du site
se casse

IMPACT

Moyen - Potentiel perte de toutes les données de l'ordinateur.

SOLUTIONS ?

Avoir des sauvegardes des données ailleurs, sur d'autres supports, sauvegarde cloud des données, extraction des données manuellement par un ingénieur...

RISQUES

IMPACT

Le local de l'entreprise
s'effondre

RISQUES-III

Très Important - Perte des données, matériels,
locaux, salariés blessés/morts ? - Perte finan-
cière importante, problèmes juridiques ?

SOLUTIONS ?

Assurer tous les biens de l'agence ainsi que ses membres,
salariés. Prévoir des économies spécialement pour ce
genre d'incidents majeurs.

RISQUES-IV

L'hébergeur a une panne
(Causes multiples potentielles...)

IMPACT

Important - Selon la durée
de la panne, perte de millier
d'€, pas d'activité.

SOLUTIONS ?

Protection des serveurs contre les incendies, hacks,
alimentation de secours, améliorer le système de
défense.

RISQUES

IMPACT

Mauvaise communication au sein du groupe

RISQUES-V

Important - Mauvaise organisation, allongement des délais, mauvais travail, client insatisfait du résultat, perte financière, absentéisme, démissions...

SOLUTIONS ?

Installer un confort de travail, bien organiser les plannings, tâches de chaque salarié, trouver des solutions et non apporter d'autres problèmes...

RISQUES-VI

Un ou plusieurs salariés tombe/nt malade et n'est/ne sont pas en capacité de travailler.

IMPACT

Important - Incapacité d'avancer sur le projet, allongement des délais, pertes financières importantes en fonctions de la durée, client insatisfait, les salariés restant se prennent une charge de travail supplémentaire...

SOLUTIONS ?

Recruter des freelances, des intervenants extérieurs, gérer le planning pour avancer suffisamment pour palier à des courtes absences.

RISQUES

IMPACT

Manque de budget

RISQUES-VII

Important - Arrêt de l'avancement du projet, insatisfaction client, retirer des fonctionnalités/-pages, changer le cahier des charges établie avec le client, perte financière sur le projet.

SOLUTIONS ?

Prévoir en avance les coûts du projet, bien calculer et prévoir les potentiels problèmes financiers que pourraient causer les projets et donc en conséquent avoir des économies de côté.

RISQUES-VIII

Problème Administratif

IMPACT

Moyen - Si pas réglés rapidement, accumulation et donc ils peuvent s'aggraver et créer du stress, des mauvaises tensions au sein de l'agence, de la déconcentration...

SOLUTIONS ?

S'organiser, recruter une secrétaire, du personnel administratif, ne pas remettre à plus tard certaines choses qui doivent être faites.

RISQUES

IMPACT

Piratage/Leaks/Cheval de Troie...

RISQUES-IX

Très Important - Pertes de toutes les données, rançonnage, virus, hacks des données des clients, reventes des données hacker, génère du stress et des tensions chez les salariés, entraîne des problèmes financiers et juridiques, arrêt complet de l'activité.

SOLUTIONS ?

Investissement dans un système de défense puissant, recruter un ingénieur en cyber sécurité, prévoir des sauvegardes des données, des backs ups, rester attentif aux actions effectuées sur les terminaux informatiques...

IMPACT

Problème de Transport

RISQUES-X

Faiblement Important - L'employé ne peut pas venir à l'agence.

SOLUTIONS ?

Télétravail, demander à un ami/collègue de passer me chercher, l'employé doit prévoir à l'avance ce genre de problème pour avoir d'autre solution, affilier une autre personne sur la tâche en question le temps que la personne en retard arrive.

PARTIES PRENANTES

MR.GOMMERY

Client

MR.NGUYEN

Référent de Projet

RAPHAEL

Chef de Projet - Responsable
Graphique - Responsable de Com-
munication

MATHIS

Developpeur Web

MAXIME

Content Manager

YOAN

Business Developpeur