

01

SAE 106

CHARTRE DE PROJET

PAR PROJ'WEB

Soren Arnaud Guittard
Maelys Bennouna
Pierre Brodart

SOMMAIRE

03. Présentation et motivation du projet

05. Objectifs et indicateurs clé de performances

06. Périmètre hors périmètre

07. Hypothèses et contraintes

08. Livrables et réception

11. Estimation des ressources financières

12. Echéancier

12. Chef de projet

13. Parties prenantes

PRÉSENTATION ET MOTIVATION DU PROJET

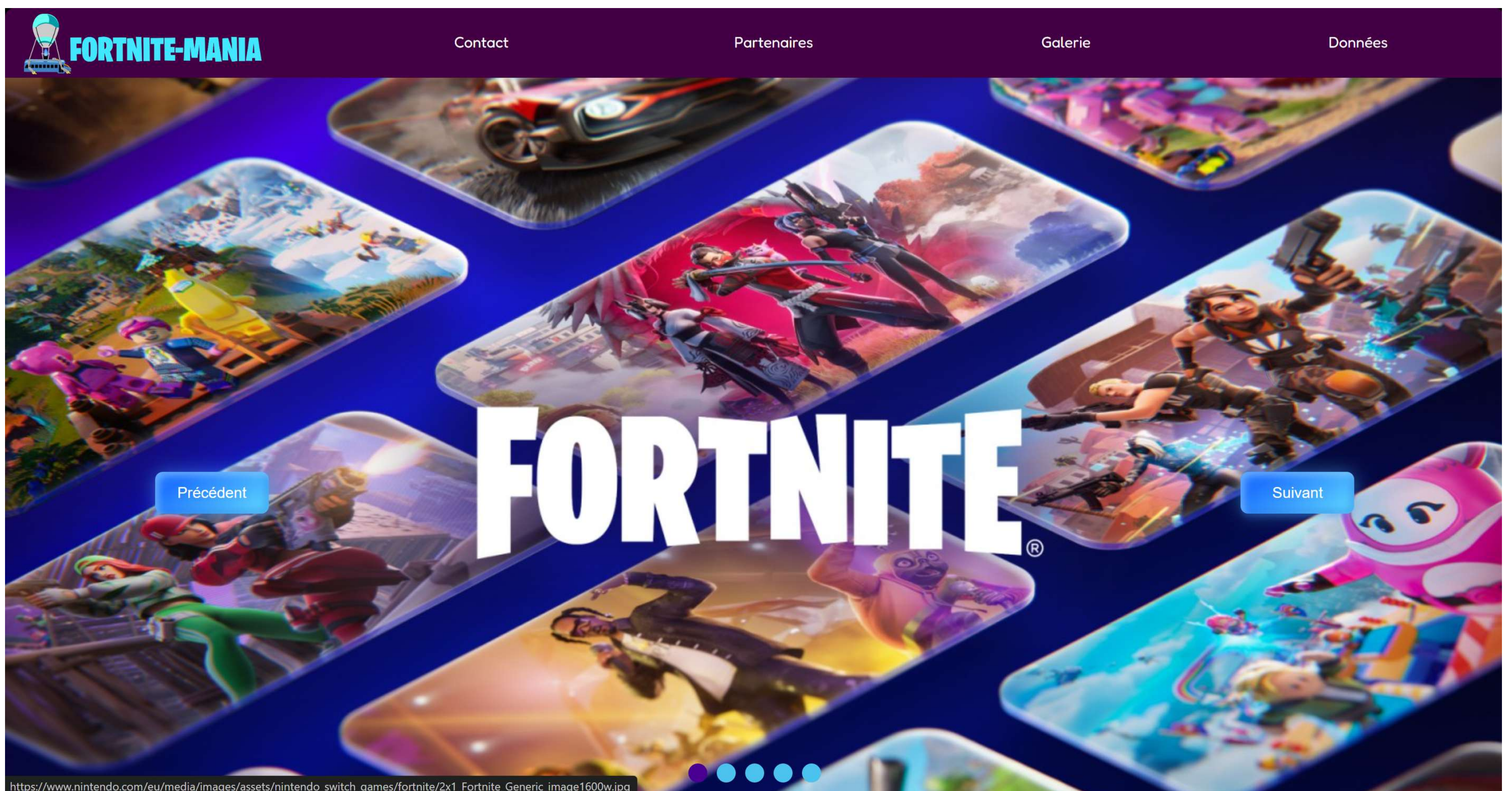
Notre agence **Proj'web** met à profit ses compétences multidisciplinaires pour concevoir **un site internet qui illustre les passions de l'un de nos collaborateurs**. Composée d'un chef de projet, d'un développeur, d'un graphiste et d'un chargé de communication, notre équipe s'est rassemblée pour **créer un espace web dédié à Fortnite**. Ce projet a pour but de fédérer une communauté tout en soulignant l'ampleur et l'impact de ce jeu depuis son lancement en 2017. Nous avons été démarché par Mr Gommery pour la réalisation de site WEB.

Les **objectifs** pour la réalisation de ce site sont :

- **4 pages php :**
- Accueil : Avec une bannière, titre, image.
- Données: Un tableau à 50 lignes/5 colonnes.
- Galerie: Images
- Contact: Formulaire
- Partenaires: Les membres du projet ainsi que des liens redirigeant vers leur sites Internet, et une collaboration avec le site Web LEGO de Pierre Brodart.
- Le site devra etre hébergé sur PulseHeberg dans un dossier nommé /var/www/sae105, accessible sur **<http://mmi24a03.sae105.ovh/>**

PRÉSENTATION ET MOTIVATION DU PROJET

Le site prévoit un accueil épuré favorisant la navigation intuitive vers les autres pages. La section « Contact » permettra de communiquer directement avec le propriétaire du site, que ce soit pour obtenir des informations sur le jeu, proposer du contenu ou suggérer des améliorations. La galerie présentera les différentes expériences du jeu à travers des images cliquables, redirigeant vers les nouvelles fonctionnalités de Fortnite. La page « Données » mettra en avant un tableau des classements des meilleurs joueurs du mode Battle Royale. Enfin, la section « Partenaires » présentera les membres de Proj'web ainsi que leurs contributions.



OBJECTIFS ET INDICATEURS DE PERFORMANCES

SMART :

Dans une analyse **SMART**, les objectifs sont clairement définis. De manière spécifique, il s'agit de créer un site interactif pour les fans de Fortnite avec des sections clés. Les résultats visés sont mesurables : atteindre 1 000 visites uniques en deux mois, après le lancement du site. Ces objectifs sont atteignables en exploitant des outils accessibles tels que des CMS et plugins. Ils sont réalistes, respectant un budget limité et mobilisant les compétences internes, et temporels, avec un délai de réalisation de deux semaines et demie.

KPIs et Cibles :

Nous prévoyons un taux de rebond d'environ 60 %, ce qui est raisonnable dans le contexte de ce projet. Le temps de visite moyen visé est de trois minutes, avec 40 % des utilisateurs passant six à sept minutes à explorer la galerie et 60 % restant principalement sur la page d'accueil pendant environ deux minutes.

PÉRIMÈTRE HORS PÉRIMÈTRE

Ce projet vise à offrir une **expérience immersive** autour de l'univers de Fortnite. À travers les pages « Données » et « Galerie », les utilisateurs pourront découvrir ou redécouvrir les évolutions du jeu. Un carrousel d'actualités servira d'image héro, mettant en lumière les nouvelles expériences populaires. En revanche, le site n'abordera pas les thèmes liés à la boutique quotidienne ou aux listes de cosmétiques, et n'inclura pas de redirections vers des classements externes. Ce projet se concentre sur l'aspect muséal et historique du jeu.

Données

Ce tableau illustre les 100 meilleurs joueurs de Fortnite.

Le "Earning" correspond à tous les moyens par lesquels les joueurs ou équipes génèrent des revenus grâce à leur notoriété, leurs compétences, et leur participation dans l'industrie. C'est un indicateur global de la "valeur" financière d'un joueur ou d'une organisation dans l'esport.

Afficher 10 entrées

Rechercher :

Rang	Nom du Joueur	Pays	Earning
1	Tayson	Slovenie	\$1.060.019
2	ThomasHD	Danemark	\$883.662
3	Queasy	Serbie	\$788.452
4	JannisZ	Allemagne	\$778.262
5	Hen	Royaume Uni	\$710.473
6	Bugha	USA	\$648.667
7	Chapix	Suede	\$634.558
8	Aqua	Autriche	\$630.709
9	Kami	Pologne	\$614.300
10	Setty	Pologne	\$544.710

HYPOTHÈSES ET CONTRAINTES

Le projet se réalise en plusieurs étapes :

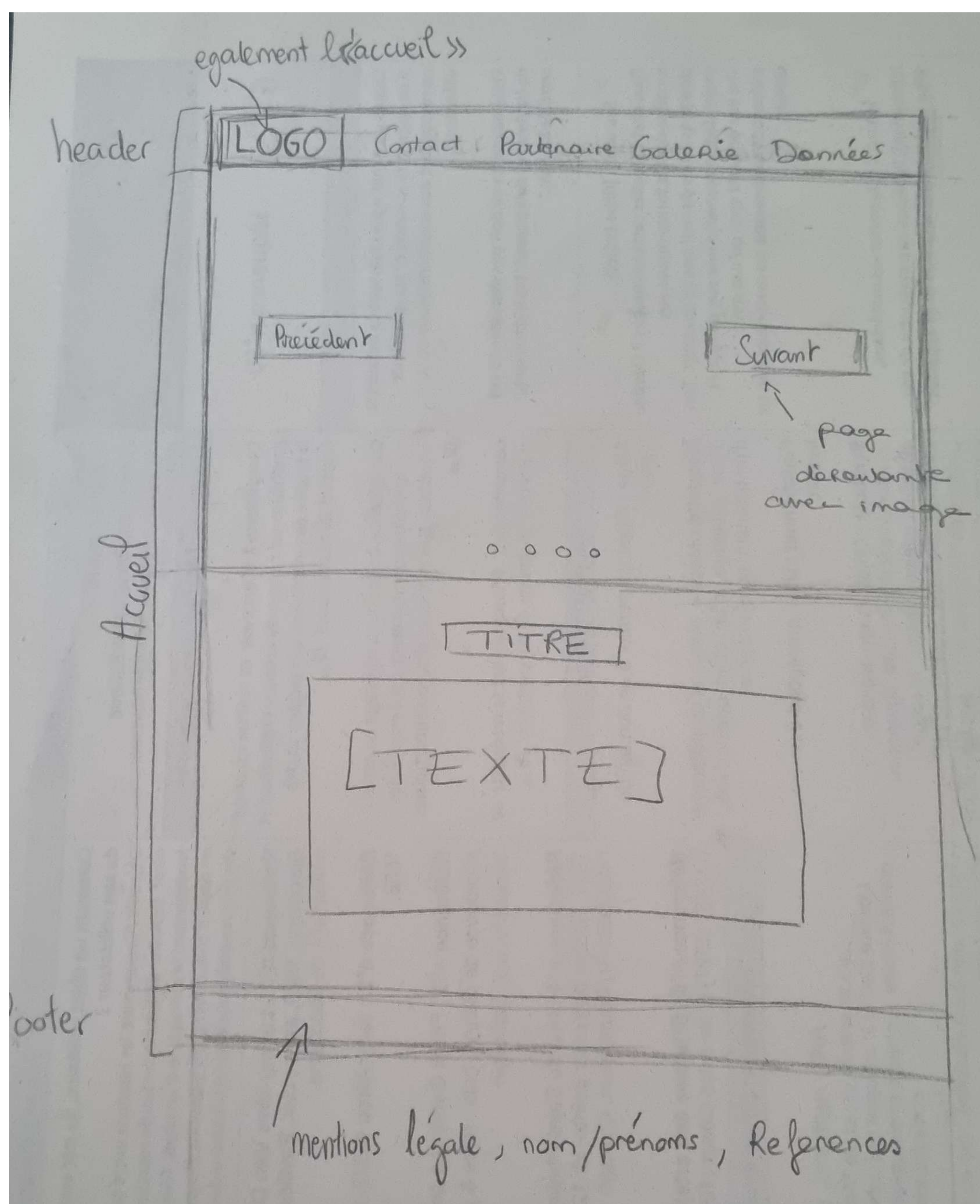
- Recherche sur la cible et collecte de données,
- Réalisation d'un wireframe
- Création de maquettes validées par les parties prenantes
- Développement des pages et intégration des fonctionnalités
-
- Tests approfondis pour garantir une navigation fluide et compatibilité mobile par la suite

Et enfin le lancement officiel avec un suivi des performances. Parmi les contraintes, le respect du budget limité et d'un délai serré de deux semaines et demie s'avèrent cruciaux.

LIVRABLES ET RECEPTION

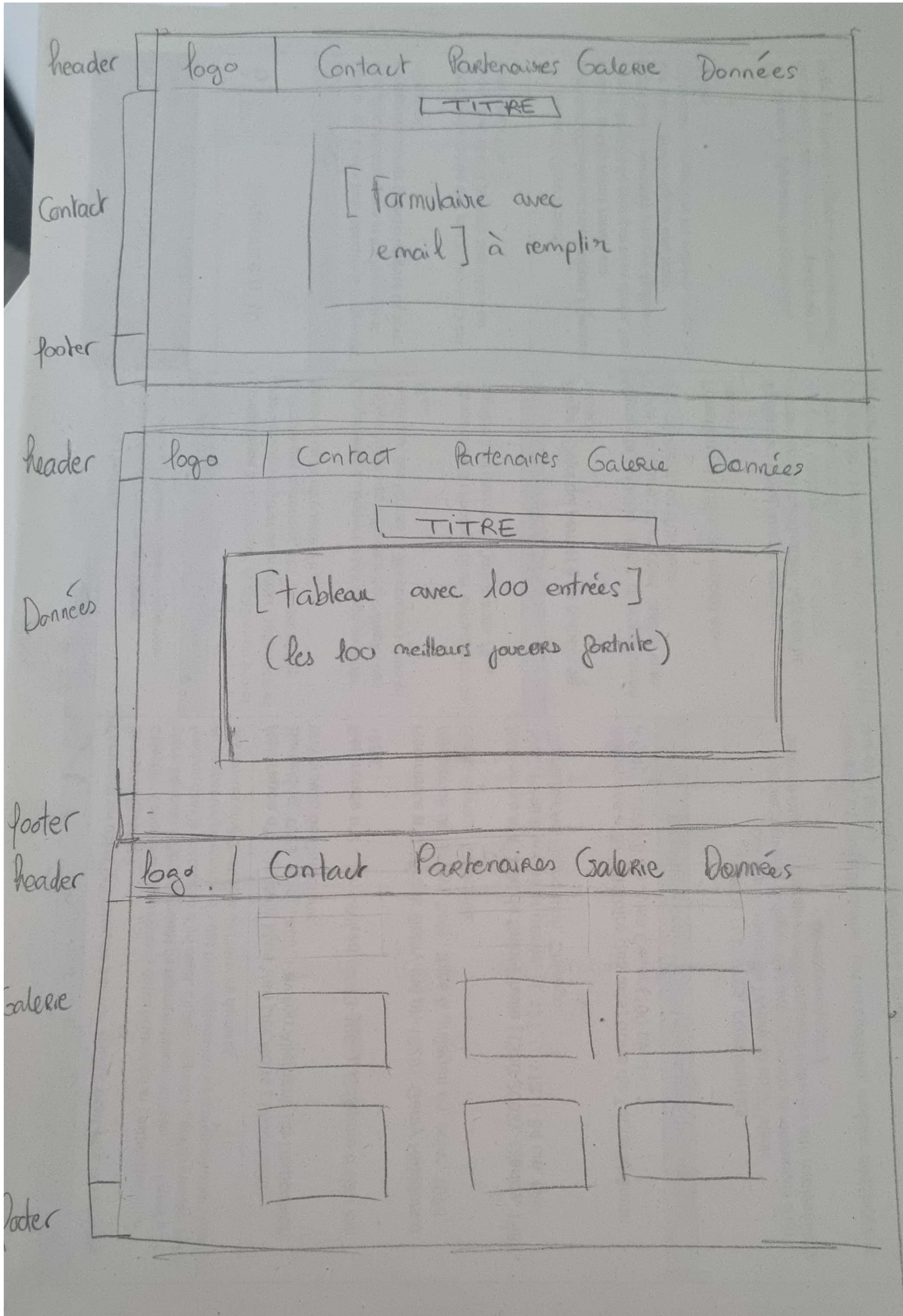
Les livrables incluent des wireframes et maquettes validés, le site web fonctionnel comportant les pages interactives prévues (accueil, données, contact, partenaires) et un rapport final résumant les résultats et proposant des recommandations. Ces livrables seront validés par le chef de projet à chaque étape, avec une validation finale lors d'une réunion spécifique avec les parties prenantes.

Page d'accueil:



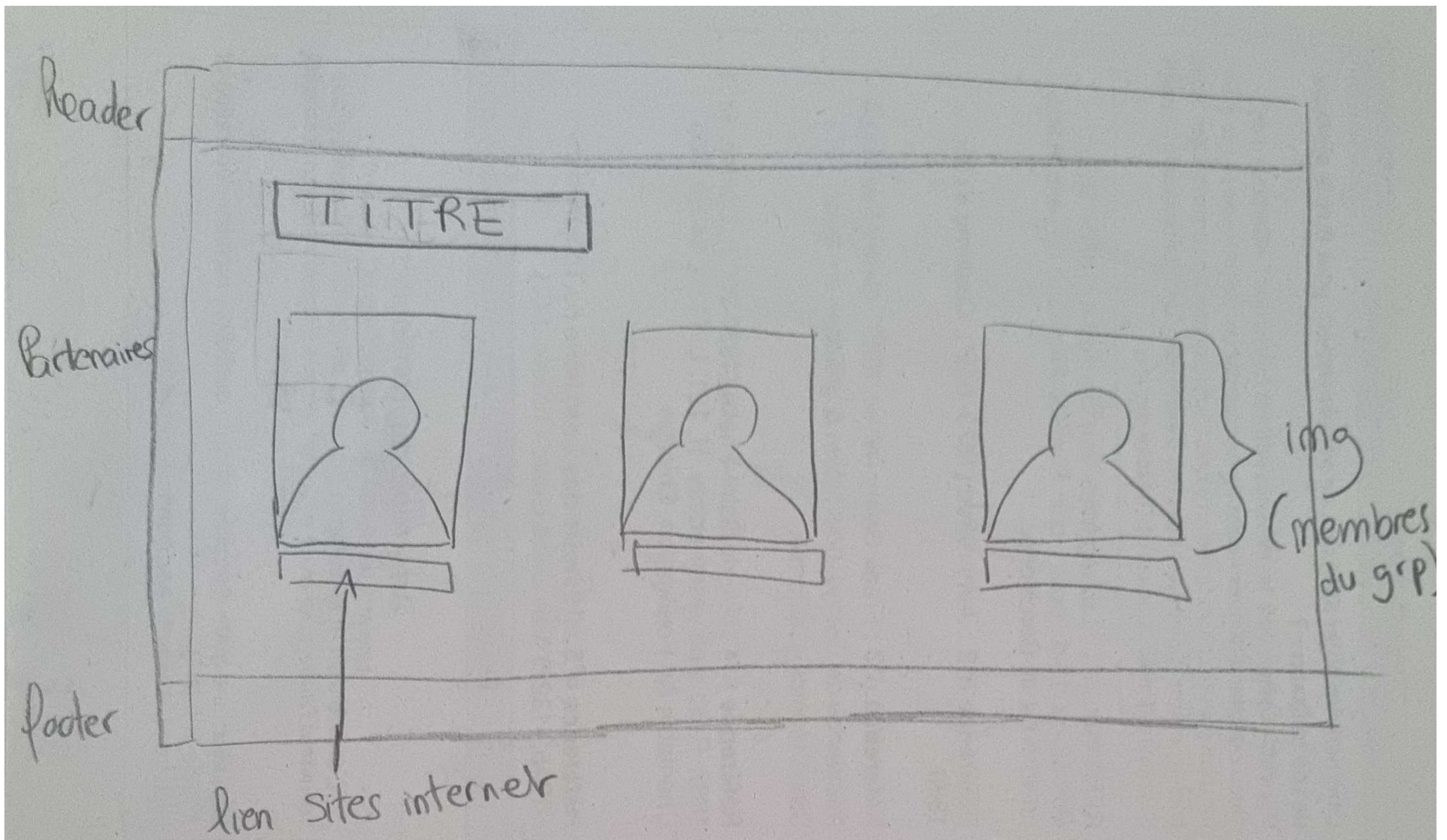
LIVRABLES ET RECEPTION

Page Contact, Données, Galerie:



LIVRABLES ET RECEPTION

Page Partenaires:



- La page partenaire permettra de se rendre sur les sites des différents membres du projet ainsi qu'un petit descriptif de celui-ci.

ESTIMATION DES RESSOURCES FINANCIÈRES

Le budget estimé comprend 150 € pour les logiciels et outils, 100 € pour l'hébergement web annuel, et 50 € pour des frais annexes comme les licences et plugins. En termes de main-d'œuvre, chaque membre travaille 62,5 heures à un tarif brut de 11,52 € par heure, soit un coût total brut de 2 880 € pour quatre membres. Avec les charges employeur, le total s'élève à 4 089,60 €. Afin de prévoir les imprévus ou retards, un budget supplémentaire de 500 € est intégré, portant le budget total à environ **5 000 €**.

6 heures par jour x 5 jours par semaine = **30 heures/semaine**.

Hypothèses mises à jour :

- **Durée du projet :**

2,5 semaines x 5 jours par semaine = jours.

5 heures par jour = 62,5 heures/membre 12,5€.

- **Salaire horaire brut :** 11,52 €.

Calcul des frais :

- **Salaire brut par membre :**

62,5 heures x 11,52 €/heure = 720,00 € brut/membre.

- **Coût pour les 4 membres :**

720,00 € x 4 = 2 880,00 € brut total.

- **Coût employeur (charges incluses) :**

Coût total avec charges pour un membre : 720,00 € x 1,42 = 1 022,40 €.

Coût total avec charges pour les 4 membres : 1 022,40 € x 4 = 4 089,60 €.

ECHÉANCIER

Jalon	Chantier	Date	Description
M1	Recherche	20 - 21 janvier 2025	Étude de la cible et collecte de données sur Fortnite.
M2	Wireframe	22 - 23 janvier 2025	Réalisation d'une structure visuelle simplifiée.
M3	Maquettes	24 janvier 2025	Création de designs détaillés validés par les parties prenantes.
M4	Développement	27 - 31 janvier 2025	Codage des différentes pages et intégration des fonctionnalités.
M5	Tests	3 - 4 février	Vérification de la navigation, compatibilité mobile, et correction des bugs.
M6	Lancement	5 février 2025	Mise en ligne et suivi des performances.

CHEF DE PROJET

Soren, en tant que chef de projet, est chargé de la gestion du planning et des ressources, de la coordination de l'équipe, de la validation des livrables et de la supervision du budget. Il dispose de l'autorité pour mobiliser l'équipe, approuver les dépenses dans les limites budgétaires et prendre les décisions stratégiques liées au projet.

PARTIES PRENANTES

	Rôle	Intéret
Utilisateurs finaux	Fournir des retours directs via les outils de contact intégrés au site	Découvrir ou redécouvrir des expériences Fortnite dans un cadre interactif et informatif
Les Clients	Valider les orientations stratégiques du projet, s'assurer que les objectifs sont alignés avec leurs attentes et approuver les livrables	Garantir que le site contribue à l'image de marque et engage efficacement la communauté Fortnite
Équipe de projet		
Dev WEB	Codage des pages web et intégration des fonctionnalités interactives (carrousel d'actualités, formulaire de contact, galerie).	Assurer la compatibilité multi-navigateurs et mobile. Corriger les bugs signalés durant la phase de tests.
Graphiste	Création de l'identité visuelle du site.	Développer une charte graphique immersive, en cohérence avec l'univers Fortnite. Produire des visuels attractifs pour les sections du site (carrousel, galerie, page d'accueil).
Chargé de communication	Veiller à la cohérence des messages et à l'interactivité avec la communauté cible.	Rédiger un contenu engageant et clair pour les différentes pages. Planifier une stratégie de communication digitale pour le lancement du site.
Prestataires externes	Assurer un support technique fiable et la continuité des services nécessaires au bon fonctionnement du site.	/
Critiques et influenceurs	Apporter un avis critique sur le site et promouvoir son utilisation au sein de leur audience.	Avoir un site qualitatif qui reflète l'univers Fortnite pour eux et leur communauté.