

Charte de PROJET



Sommaire

Présentation et motivation du projet.....	1
Objectifs et indicateurs clés de performance.....	4-6
Périmètre / Hors périmètre.....	7-8
Hypothèses et Contraintes.....	9
Livrables et Réception.....	10-11
Estimation des Ressources Financières.....	12-14
Échéancier.....	15
Chef de projet.....	16
Parties prenantes du projet.....	17-18

Présentation et motivation du projet

Description succincte du projet : Le projet "Stream for Humanity" vise à créer une page web dédiée aux partenaires d'un événement caritatif en ligne. Cet événement réunit des streamers et des créateurs de contenu pour collecter des fonds au profit d'associations humanitaires. La page partenaires servira de plateforme pour présenter les contributeurs et mettre en avant leur implication.

Motivation : Le projet répond à un besoin d'accroître la visibilité des acteurs engagés dans cette initiative caritative. Une présentation claire et attrayante des partenaires incitera d'autres organisations à rejoindre l'événement et renforcera la crédibilité de "Stream for Humanity".

Contexte : L'événement se déroulera sur plusieurs plateformes de streaming, et les fonds recueillis seront redistribués à diverses associations. La conception de la page partenaires est essentielle pour assurer une communication transparente et professionnelle.

Objectifs et indicateurs clés de performance - 1

Objectifs SMART :

1. **Spécifique** : Créer un site web fonctionnel et visuellement attractif pour l'événement Stream for Humanity, qui inclura des sections d'inscription, de don en ligne, un calendrier des événements et une page de partenaires.
2. **Mesurable** : Le site doit avoir une interface utilisateur fluide, un taux de conversion de dons d'au moins 20%, et un nombre d'inscriptions d'ici la fin de l'événement d'au moins 17 000 participants.
3. **Atteignable** : Avec une équipe de développeurs compétents et une gestion de projet bien structurée, le site sera développé en 6 semaines, avec un test beta dans les 3 premières semaines pour ajuster les besoins et s'assurer de son efficacité.
4. **Réaliste** : Compte tenu du budget et des ressources allouées à ce projet, la création du site web avec les fonctionnalités prévues est réalisable. Le site sera construit sur une plateforme qui permet une gestion simple et rapide de l'événement, avec des outils intégrés pour les dons et l'inscription.
5. **Défini dans le Temps** : Le site doit être prêt et en ligne deux semaines avant l'événement, avec des ajustements mineurs possibles durant cette période. Un suivi du taux d'inscription et de la collecte de dons sera effectué tout au long de l'événement, et un rapport final sera produit une semaine après la fin de l'événement.

Objectifs et indicateurs clés de performance - 2

En 1 phrase: L'objectif du projet est de développer un site web fonctionnel pour Stream for Humanity, visant à obtenir 17 000 inscriptions, un taux de conversion de dons de 20%, et une satisfaction utilisateur de 80%, tout en étant opérationnel deux semaines avant l'événement.

KPIs (Indicateurs de performance clés) :

1. **Taux de conversion de dons** : Mesurer le pourcentage de visiteurs du site ayant effectué un don par rapport au nombre total de visiteurs. L'objectif est d'atteindre un taux d'au moins 20%.
2. **Nombre d'inscriptions** : Compter le nombre d'inscriptions validées pour l'événement. L'objectif est de parvenir à 17 000 inscriptions avant la fin de l'événement.
3. **Taux de rétention des visiteurs** : Mesurer combien de visiteurs restent sur le site après leur première visite. Un taux de rétention supérieur à 50% serait un bon indicateur d'engagement.
4. **Temps de chargement du site** : L'objectif est d'avoir un temps de chargement inférieur à 3 secondes pour garantir une bonne expérience utilisateur.
5. **Satisfaction des utilisateurs** : Recueillir des avis des utilisateurs concernant la facilité d'utilisation et la fonctionnalité du site. L'objectif est de recevoir au moins 80% d'avis positifs sur l'interface et la navigation.

Objectifs et indicateurs clés de performance - 3

Cibles pour les KPIs :

- **Taux de conversion de dons** : 20% minimum.
 - **Nombre d'inscriptions** : 17 000 inscriptions avant la fin de l'événement.
 - **Taux de rétention des visiteurs** : 50% minimum.
 - **Temps de chargement du site** : Moins de 3 secondes.
 - **Satisfaction des utilisateurs** : 80% d'avis positifs.
-
- **Taux de conversion des dons** : En général, les campagnes en ligne ont un taux de conversion de 5% à 15%, donc viser 20% est un défi mais possible avec une stratégie bien ciblée.
 - **Nombre d'inscriptions** : Les événements caritatifs pour un événement physique ont enregistré des augmentations de 7% en 2023, donc 17 000 inscriptions est un objectif ambitieux, nécessitant une bonne promotion et engagement de la communauté.
 - **Satisfaction des utilisateurs** : Bien qu'il y ait peu de données précises, une expérience utilisateur fluide est cruciale pour encourager les dons et les inscriptions, avec des sites mobiles optimisés pouvant améliorer les conversions.

Périmètre / Hors périmètre - 1

Périmètre :

1. Conception et intégration :

- Élaboration du design en cohérence avec l'identité visuelle de "Stream for Humanity".
- Intégration des photos, logos et descriptions des partenaires, avec des liens redirigeant vers leurs plateformes ou sites officiels.
- Création d'une section remerciements pour valoriser les partenaires majeurs.

2. Fonctionnalités techniques :

- Assurer la compatibilité de la page avec les navigateurs courants (Chrome, Firefox, Safari, etc.) et les dispositifs (ordinateurs, tablettes, smartphones).
- Mise en œuvre d'un système de liens interactifs permettant une navigation fluide vers les pages des partenaires.

3. Documentation et conformité :

- Production d'une documentation associée, notamment la charte graphique et le guide d'intégration.
- Respect des consignes données par l'association "Stream for Humanity" en termes de contenu et de structure.

4. Tests et validation :

- Réalisation de tests pour vérifier le bon fonctionnement des liens et l'affichage correct des contenus.
- Réception finale validée par le commanditaire avant la mise en ligne.

Périmètre / Hors périmètre - 2

Hors périmètre :

- **Traduction multilingue :**
 - La page ne sera pas traduite dans plusieurs langues, elle sera disponible uniquement en français.
- **Gestion des relations partenaires :**
 - La collecte des informations (photos, logos, descriptions) relève de la responsabilité des commanditaires ou des partenaires eux-mêmes.
- **Marketing et promotion :**
 - La page Partenaires ne comprend pas de fonctionnalités marketing comme le SEO avancé ou des campagnes publicitaires.
- **Extensions complexes :**
 - Intégration d'éléments interactifs avancés comme des vidéos en lecture automatique ou des animations complexes.
- **Infrastructure :**
 - La gestion de l'hébergement et des domaines web est exclue, sauf configuration basique du CMS utilisé.

Hypothèses et Contraintes

Hypothèses :

1. Les partenaires fourniront leurs logos et descriptions dans un délai raisonnable, évitant ainsi tout retard dans l'intégration des contenus.
2. Les outils de conception prévus, tels que Canva et le CMS choisi, seront accessibles sans restrictions techniques ou administratives.
3. Les membres de l'équipe travailleront de manière collaborative, en respectant les rôles assignés et les échéances fixées.
4. Les retours des commanditaires seront fournis rapidement afin de permettre des ajustements dans les délais impartis.

Contraintes :

1. Délais : Livrer la page complète avant le 05/02, ce qui nécessite une planification précise et une exécution efficace.
2. Budget : Utiliser uniquement des outils gratuits ou abordables pour répondre aux besoins sans dépasser les ressources financières disponibles.
3. Cohérence graphique : Maintenir une unité visuelle et thématique avec le site principal de l'événement, en évitant les incohérences stylistiques.
4. Ressources humaines : Optimiser l'allocation des tâches selon les compétences spécifiques de chaque membre de l'équipe, tout en gérant les imprévus.
5. Compatibilité technique : Assurer que la page est adaptée à différents navigateurs et dispositifs pour garantir une accessibilité optimale.

Livrables et Réception - 1

Liste des livrables :

1. Page Partenaires :

- Une page web fonctionnelle intégrant les logos, descriptions et liens des partenaires.
- Une section spécifique mettant en avant les principaux sponsors avec des éléments visuels distinctifs (par exemple, des badges ou des encadrés surlignés).

2. Supports graphiques :

- Une charte graphique déclinée pour garantir l'unité visuelle de la page avec le reste du site "Stream for Humanity".
- Des maquettes haute fidélité réalisées sur Canva ou un logiciel équivalent.

3. Documentation technique et organisationnelle :

- Un guide utilisateur pour permettre une mise à jour simplifiée des informations des partenaires par les administrateurs du site.
- Un rapport de tests détaillant les résultats des vérifications (compatibilité navigateur, temps de chargement, etc.).

4. Fichiers de référence :

- PDF regroupant la charte projet, le planning WPS/GANTT et les spécifications techniques pour la page.

Critères de validation :

- Tous les éléments visuels (logos, images) doivent respecter les standards de qualité définis (par exemple, résolution minimale de 300 DPI).
- Les liens intégrés doivent être testés et validés pour garantir leur bon fonctionnement.
- La page doit être accessible et optimisée pour les appareils mobiles et les navigateurs modernes.
- Validation finale par les commanditaires avant la mise en ligne officielle.

Livrables et Réception - 2

1. Couleurs :

- **Primaire** : Bleu (#007BFF)
- **Secondaire** : Orange (#FF5733)
- **Fond** : Gris clair (#F4F4F4)
- **Texte** : Gris foncé (#333333)

2. Typographie :

- **Police** : "Roboto" (principale) et "Open Sans" (secondaire)
- **Taille** : 36px pour titres, 16px pour texte

3. Icônes :

- **Simple et minimalistes (ex. FontAwesome)**
- **Taille** : 24px pour navigation

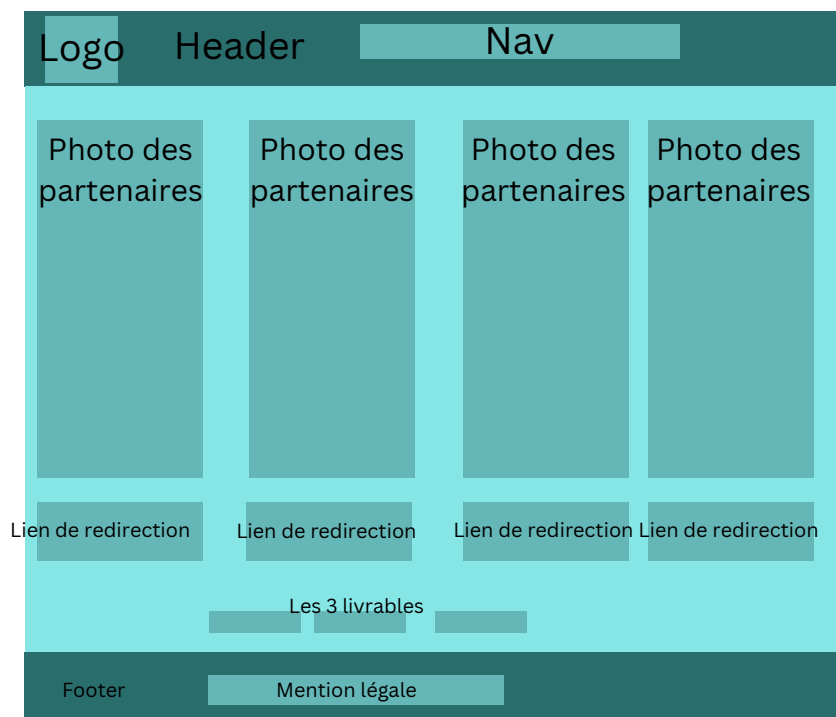
4. Mise en page :

- **Grille 12 colonnes**
- **Espacement** : 20px autour des éléments

5. Interactivité :

- **Boutons** : Bleu avec survol plus foncé
- **Liens** : Orange au survol

Macknet page partenaires



Estimation des Ressources Financières - 1

Section	Détails	Coûts/Heures
1. Estimation des heures de travail par rôle		
Chef de projet	70 % pour supervision et coordination (73,5 heures), 30 % pour validations (31,5 heures).	105 heures
Graphiste	Création de maquettes et éléments graphiques (90 heures, inclut ajustements).	90 heures
Développeur back-end	Implémentation logique serveur, API, bases de données (105 heures).	105 heures
Développeur front-end	Intégration des maquettes, animation, responsive design (105 heures).	105 heures
2. Estimation des coûts horaires		
Chef de projet	45 €/heure.	
Graphiste	40 €/heure.	
Développeur back-end	55 €/heure.	
Développeur front-end	57 €/heure.	

Estimation des Ressources Financières - 2

Section	Détails	Coûts/Heures
3. Calcul des coûts basés sur les heures travaillées		
Chef de projet	73,5 h x 45 € + 31,5 h x 45 € = 4 725 €.	4 725 €
Graphiste	90 h x 40 € = 3 600 €.	3 600 €
Développeur back-end	105 h x 55 € = 5 775 €.	5 775 €
Développeur front-end	105 h x 57 € = 5 985 €.	5 985 €
Total salaires		20 085 €
4. Outils et frais annexes		
Nom de domaine et hébergement	50 €.	50 €
Outils de design et collaboration	112 €.	112 €
Total outils et frais		162 €
5. Total des coûts		
Salaires/honoraires		20 085 €
Outils et licences		162 €
Marge pour imprévus (10 %)		2 024 €
Budget global		22 271 €
6. Planning d'horaires		

Estimation des Ressources Financières - 3

Section	Détails	Coûts/Heures
Semaine 1		
Chef de projet	Coordination, définition des tâches (5 h/jour).	
Graphiste	Création de maquettes et éléments graphiques (6-7 h/jour).	
Développeurs	Configuration initiale et tests (3-4 h/jour).	
Semaine 2		
Chef de projet	Suivi et validation intermédiaire (5 h/jour).	
Graphiste	Ajustements des maquettes selon feedback (3 h/jour).	
Développeurs	Développement intensif (6-7 h/jour).	
Semaine 3		
Chef de projet	Tests finaux et remise (4-5 h/jour).	
Graphiste	Petits ajustements finaux (1-2 h/jour).	
Développeurs	Finalisation et tests (7 h/jour).	

Échéancier

Jalon	Chantier	Date	Description
CM1	Présentation projet	20/01/25	Début projet
TD1	Initialisation	21/01/25	Charte de projet et confirmation
TD2	Initialisation	22/01/25	Charte de projet
CM2	Charte de projet	24/01/25	Rendu de la charte de projet
TD3	Planification du projet	31/01/25	Rendu du diagramme WPS et GANTT
TD4	Fin projet	05/02/25	Rendu du plan de projet et de la page partenaires

Chef de projet



- **Evan Zivic**
- **Email :** evan.zivic@etudiant.univ-reims.fr
- **Numéro :** +33 7 61 09 49 90

- **Coordination de l'équipe :** Planifier les tâches, répartir les rôles, organiser des réunions régulières et maintenir une communication fluide.
- **Suivi des livrables :** Vérifier la qualité à chaque étape, utiliser des outils de gestion de projet et fournir un feedback rapide.
- **Respect des délais :** Établir un calendrier précis, anticiper les retards, et ajuster le planning si nécessaire.
- **Assurer le bon déroulement :** Gérer les imprévus, maintenir une ambiance productive et garantir l'alignement avec les objectifs du projet.
- **Style de management directe et autoritaire**

Parties prenantes du projet - 1

INTERNE

Prénom - NOM	Rôle / Responsabilité	Description
Evan ZIVIC	Chef de projet	Supervision des équipes, organisation du travail
Alexandra NGUYEN	Graphiste	Conception graphique du site et de sa charte graphique
Léo CHARLET	Développeur back-end	Chargé de la partie hébergement du site et du lien avec le serveur
Mathis LEMARIÉ	Développeur front-end	Chargé du codage en différents langages des pages et de leurs structure

Parties prenantes du projet - 2

EXTERNE

Prénom - NOM	Rôle / Responsabilité	Description
AMINEMATUE	Client	Client à l'origine de la réalisation du projet
Visiteurs	Utilisateur finaux	découvrir les acteurs engagés dans cette initiative caritative
Entreprise Sponsors	Financement et visibilité	Les sponsors fournissent des fonds ou des services pour soutenir l'événement. Ils attendent un retour sur investissement sous forme de visibilité sur la page dédiée.
Influenceurs et Streamers	Participation active à l'événement.	Ils contribuent à l'animation et à la promotion de "Stream for Humanity" sur leurs chaînes respectives, attirant ainsi un public large.
Prestataires techniques	Fourniture d'outils ou de conseils techniques.	Ces prestataires incluent les services de CMS et les plateformes de streaming qui hébergent ou facilitent l'événement.

Charte de PROJET