

{:etudiants:cahier_des_charges_du_site_web_vincent_futuravapeur.docx}}

Contenu du stage

L'objectif de mon stage est de réaliser un site web pour Vincent BENARD, un artiste "Steampunk" appelé Vincent Futuravapeur.

J'ai obtenu ce stage par l'intermédiaire de Hugo CHENTOUF grâce à son statut d'auto-entrepreneur mais il ne prend aucunement part à la réalisation du projet.

Je réalise le site à partir d'un site de module graphique en html5 simplifié (wix.com).

Le but n'est pas de me simplifier moi la tâche à la réalisation du site mais d'un simplifier celle de son utilisateur.

Je dois organiser le site et le rendre esthétiquement attractif avec les goûts et les choix du client.

Ensuite une fois le site réalisé, je dois créer un tutoriel clair et précis du fonctionnement du module graphique.

Et enfin je dois former Vincent au module graphique pour qu'il puisse être autonome à la suite de ce stage.

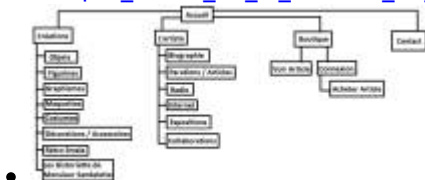
Site :

- Rédiger le cahier des charges avec Vincent pour répondre à ces attentes
- Réaliser le site à l'aide du module graphique wix.com
- Réaliser un site intermédiaire pour la vente d'articles (à l'aide d'un presta shop)
- Rédiger un tutoriel complet
- Former Vincent à modifier le site, ajouter des articles, etc

Nouveau lien temporaire du site en production : <http://futuravapeurvincent.wix.com/site>

-- Documents produits

- [cahier_des_charges_du_site_web_vincent_futuravapeur.docx](#)
- [compte_rendu_de_la_reunion_du_vendredi_08.docx](#)



1 - Réalisations

Semaine 1:

1. Réunion pour la mise en place du cahier des charges.
2. Rédaction du cahier des charges
3. Inscription au site wix.com et prise en main du module graphique
4. Créations de pages
5. Implémentations d'éléments (page de contact, header, footer, menu, page d'accueil)
6. Vérification du suivi de projet
7. Mise en place de tests fonctionnels

Semaine 2:

1. Créations de nouvelles pages

2. Implémentations d'éléments (articles, lien externes, présentation objets, expositions, dossiers de presse etc)
3. Mise en place de tests fonctionnels
4. Vérification du suivi de projet

Semaine 3:

1. Créations de nouvelles pages
2. Implémentations d'éléments (articles, lien externes, présentation objets, expositions, dossiers de presse etc)
3. Mise en place de tests fonctionnels
4. Vérification du suivi de projet
5. Réunion avec le client (voir compte rendu)
6. Rédaction d'un compte rendu
7. Modifications mineures de la charte graphique

Semaine 4:

1. Créations de nouvelles pages
2. Implémentations d'éléments (articles, lien externes, présentation objets, expositions, dossiers de presse etc)
3. Mise en place de tests fonctionnels
4. Vérification du suivi de projet
5. Préparation de la boutique en ligne à l'aide d'une presta-shop
6. Prise en main du mode de fonctionnement du presta-shop
7. Inscription à l'hébergeur web-host
8. Transfert du presta-shop à l'hébergeur

Semaine 5:

1. Transfert du presta-shop à l'hébergeur
2. Modifications et ajustements du presta-shop
3. Intégrations des articles à vendre
4. Création du tutoriel
5. Mise en place des tests fonctionnels finaux
6. Réunion finale avec le client (dernières mise au point + formation)

2 - Pointage des compétences

<fc green>Réalisation :</fc>		Observé	Mis en oeuvre	Maîtrisé
A1.1.1 Analyse du cahier des charges d'un service à produire	C1.1.1.1 Recenser et caractériser les contextes d'utilisation, les processus et les acteurs sur lesquels le service à produire aura un impact.			1.1
	C1.1.1.2 Identifier les fonctionnalités attendues du service à produire.			1.1
A1.1.3 Étude des exigences liées à la qualité attendue d'un service	C1.1.3.1 Recenser et caractériser les exigences liées à la qualité attendue du service à produire			1.2

<fc green>Réalisation :</fc>		Observé	Mis en oeuvre	Maîtrisé
A1.2.1 Élaboration et présentation d'un dossier de choix de solution technique	C1.2.1.2 Estimer le coût d'une solution			1.2
A1.3.1 Test d'intégration et d'acceptation d'un service	C1.3.1.1 Mettre en place l'environnement de test du service			1.3
	C1.3.1.2 Tester le service			1.3
A1.4.1 Participation à un projet	C1.4.1.1 Établir son planning personnel en fonction des exigences et du déroulement du projet.			1.1
A1.4.2 Évaluation des indicateurs de suivi d'un projet et justification des écarts	C1.4.2.1 Suivre l'exécution du projet			1.6
A1.4.3 Gestion des ressources	C1.4.3.1 Recenser les ressources humaines, matérielles, logicielles et budgétaires nécessaires à l'exécution du projet et de ses tâches personnelles			1.2
A4.1.1 Proposition d'une solution applicative	C4.1.1.1 Identifier les composants logiciels nécessaires à la conception de la solution			1.2
A4.1.2 Conception ou adaptation de l'interface utilisateur d'une solution applicative	C4.1.2.1 Définir les spécifications de l'interface utilisateur de la solution applicative			1.4
	C4.1.2.2 Maquetter un élément de la solution applicative			1.4
	C4.1.2.3 Concevoir et valider la maquette en collaboration			1.4
A4.1.7 Développement, utilisation ou adaptation de composants logiciels	C4.1.7.1 Développer les éléments d'une solution			1.4-5
	C4.1.7.3 Analyser et modifier le code d'un composant logiciel			1.5
A4.2.1 Analyse et correction d'un dysfonctionnement, d'un problème de qualité de service ou de sécurité	C4.2.1.1 Élaborer un jeu d'essai permettant de reproduire le dysfonctionnement			1.5
	C4.2.1.2 Repérer les composants à l'origine du dysfonctionnement			1.5
	C4.2.1.3 Concevoir les mises à jour à effectuer			1.5
	C4.2.1.4 Réaliser les mises à jour			1.5

From:

<http://slamwiki2.kobject.net/> - **SlamWiki 2.1**

Permanent link:

<http://slamwiki2.kobject.net/etudiants/baptistechesnel?rev=1361197956>Last update: **2019/08/31 14:27**