

2023

# **Plateforme de réseau social de revente de sneakers**

**PATRICIA NITUASAMU**

## SOMMAIRE

- I. Contexte du projet
- II. Etapes du projet
- III. Planification du diagramme de Gatt
- IV. Conclusion

# **I. Contexte du Projet**

**Ce projet consiste à créer un site web où les passionnés de basket pourront revendre et discuter sur le monde de la sneakers. L'objectif est de rassembler une communauté passionnée de sneakers. La plateforme proposera des profils personnalisés, des annonces détaillées, une messagerie interne et des évaluations pour créer un environnement sûr et fiable. Le tout est d'offrir une expérience conviviale.**

**Vous retrouverez plusieurs éléments dans cette plateforme :**

- Création de profils d'utilisateurs**
- Publication d'annonces (photos)**
- Recherche et filtrage**
- Système de messagerie**
- Notifications**
- Evaluation et commentaires**
- Intégration des réseaux sociaux**

## II. Etapas du projet

### → Analyse du marché et des réseaux sociaux spécialisés

Cela permettra de comprendre les tendances, les besoins des consommateurs, les concurrents et les opportunités existantes. En analysant les réseaux sociaux, on identifie les habitudes de partage, les fréquences de connexion, etc.

### → Définition des fonctionnalités de la plateforme

Cette étape consiste à identifier les fonctionnalités essentielles qui répondront aux besoins des utilisateurs et créeront une expérience utilisateur optimale. Cela peut inclure la recherche de basket, la création de profils, le suivi des tendances, la messagerie entre utilisateurs, etc. L'objectif est de définir un ensemble de fonctionnalités pertinentes pour se démarquer sur le marché.

### → Conception de l'interface utilisateur et des interactions (concevoir le site)

Cette étape a pour but de créer une interface conviviale pour la plateforme. L'objectif est de faciliter la navigation, de mettre en avant les fonctionnalités et d'avoir une visuelle agréable. Les utilisateurs doivent interagir facilement et profiter d'une expérience.

## → Développement de la plateforme

La plateforme va être développée par une équipe de développeurs.

## → Tests et améliorations

Cette étape est essentielle pour identifier les problèmes et les erreurs. Il garantira le site opérationnel et la qualité de la plateforme. Grâce aux retours des utilisateurs cela permettra de recueillir des avis et améliorer l'expérience utilisateur.

## → Lancement et promotion de la plateforme

L'équipe de marketing mettra en place une stratégie de lancement en utilisant les réseaux sociaux et en mettant en place quelques événements. L'objectif est de susciter l'intérêt des utilisateurs et de les fidéliser.

### III. Planification du diagramme de Gantt

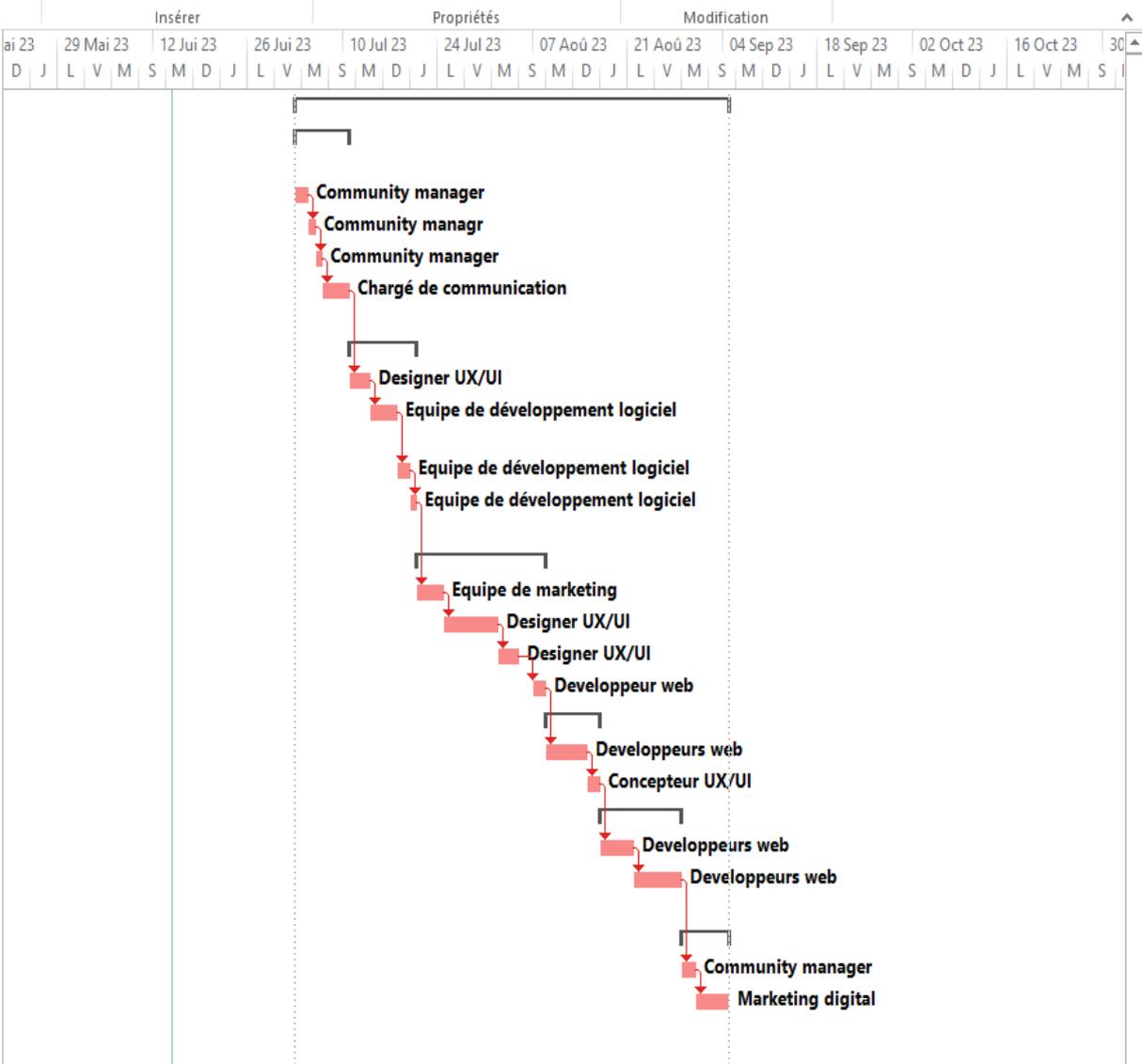
Ma planification est représentée par deux parties. La première représente le tableau de Gantt (figure 1). La deuxième partie représente le diagramme de Gantt intégrant le chemin critique (figure2).

Figure 1 : Tableau des différentes étapes du projet

Vue	Presse-papiers	Police	Planifier	Tâches			
	Mode Tâche	Nom de la tâche	Durée	Début	Fin	Prédécesseurs	Noms ressources
1		▲ Création de la plateforme	46 jours	Lun 03/07/23	Lun 04/09/23		
2		▲ Analyse du marché et des réseaux sociaux spécialisés	6 jours	Lun 03/07/23	Lun 10/07/23		
3		Rechercher la concurrence	2 jours	Lun 03/07/23	Mar 04/07/23		Community manager
4		Identification du publique cible	1 jour	Mer 05/07/23	Mer 05/07/23	3	Community managr
5		Analyse des réseaux sociaux spécialisés	1 jour	Jeu 06/07/23	Jeu 06/07/23	4	Community manager
6		Etude de fonctionnalité existantes	2 jours	Ven 07/07/23	Lun 10/07/23	5	Chargé de communication
7		▲ Définition des fonctionnalités de la plateforme	8 jours	Mar 11/07/23	Jeu 20/07/23		
8		Analyse des besoins d'utilisateurs	3 jours	Mar 11/07/23	Jeu 13/07/23	6	Designer UX/UI
9		Faire une liste des fonctionnalités	2 jours	Ven 14/07/23	Lun 17/07/23	8	Equipe de développement
10		Les prioriser	2 jours	Mar 18/07/23	Mer 19/07/23	9	Equipe de développer
11		Validation de ces fonctionnalités	1 jour	Jeu 20/07/23	Jeu 20/07/23	10	Equipe de développement
12		▲ Conception de l'interface	13 jours	Ven 21/07/23	Mar 08/08/23		
13		Définir des personas	2 jours	Ven 21/07/23	Lun 24/07/23	11	Equipe de marketing
14		Créer une maquette	6 jours	Mar 25/07/23	Mar 01/08/23	13	Designer UX/UI
15		Choisir les couleurs, la typographie, le visuel...	3 jours	Mer 02/08/23	Ven 04/08/23	14	Designer UX/UI
16		Adaptation de différent appareils	2 jours	Lun 07/08/23	Mar 08/08/23	15	Developpeur web
17		▲ Developpement de la plateforme	6 jours	Mer 09/08/23	Mer 16/08/23		
18		Gestion des utilisateurs	4 jours	Mer 09/08/23	Lun 14/08/23	16	Developpeurs web
19		Recherche et filtrage	2 jours	Mar 15/08/23	Mer 16/08/23	18	Concepteur UX/UI
20		▲ Tests et Améliorations	8 jours	Jeu 17/08/23	Lun 28/08/23		
21		Teste de réactivité	3 jours	Jeu 17/08/23	Lun 21/08/23	19	Developpeurs web
22		Analyse des données et amélioration continues	5 jours	Mar 22/08/23	Lun 28/08/23	21	Developpeurs web
23		▲ Lancement et promotion de la plateforme	5 jours	Mar 29/08/23	Lun 04/09/23		
24		Stratégie de médias sociaux	2 jours	Mar 29/08/23	Mer 30/08/23	22	Community manager
25		Programme de parrainage ou de recommandation	3 jours	Jeu 31/08/23	Lun 04/09/23	24	Marketing digital

DIAGRAMME DE GANTT

**Figure 2 : Diagramme de Gantt des différentes tâches du projet**



## **IV. Conclusion**

**Nous terminerons au bout de 46 jours pour la réalisation de la plateforme. L'objectif final est de satisfaire un maximum d'utilisateurs et de créer une communauté fan de sneakers, dans un environnement convivial.**

**Ce projet a été fait avec le logiciel MS Project qui est assez simple d'utilisation quand on comprend le fonctionnement. Il faut pas mal de pratique afin de correctement assimiler le logiciel. Ce qui peut être compliqué c'est de prévoir la durée des tâches, savoir estimer les jours à laquelle nous devons effectuer ces tâches.**