



## ANALYSE DE BESOINS

### Go My Defi V2.0

#### **Confidentialité & Classification**

<b>Référence :</b>	<b>20211022_Analyse de besoins_GMD</b>
<b>Version :</b>	<b>1.0</b>
<b>Date :</b>	<b>22/10/2021</b>
<b>Confidentialité :</b>	<b>C1 - Restreint</b>
<b>Lien vers O365</b>	

#### **Historique des Révisions**

	<b>Nom</b>	<b>Fonction</b>	<b>Commentaires</b>
Rédaction	Samir	Koudim	Rédaction
Validation	Stéphanie Philippe Martin	Lourdjane Calabria Caby	Validation globale Validation globale Validation de la partie technique

Les informations contenues dans ce document sont strictement confidentielles et ne peuvent être reproduites sans l'accord préalable de FDLV



**Liste de Diffusions**

<b>Contacts</b>	<b>Société</b>

## ***Table des matières***

<b>1. OBJECTIF DU DOCUMENT</b>	<b>4</b>
<b>2. ACTEURS (RÔLES ET FONCTIONS)</b>	<b>4</b>
<b>3. DESCRIPTION DES BESOINS RÈGLES MÉTIER</b>	<b>4</b>
3.1 GESTION DES UTILISATEURS ET DE LEURS COMPTES	4
3.2 THÈME ET ÉVÉNEMENTS	5
3.3 GESTION DES ÉVÉNEMENTS ET DES PARCOURS	5
3.4 GESTION DE PLANIFICATION DES PARCOURS ET DES ÉTAPES RATTACHÉES À UN ÉVÉNEMENT	5
3.5 GESTION DES ÉTAPES	6
3.6 GESTION DES QUIZZ, DES QUESTIONS ET DES DÉFIS	6
3.7 GESTION FIN D'UN PARCOURS	6
3.8 ACTIONS D'UN UTILISATEUR	7
3.9 ACTIONS DE L'ADMINISTRATEUR FONCTIONNEL	8
3.10 GESTION DES ALÉAS D'UN ÉVÉNEMENT	8
<b>4. TABLEAUX DE BORD ET STATISTIQUES</b>	<b>9</b>
<b>5. RGPD LIÉ À LA VERSION GMD V2.0</b>	<b>9</b>
<b>6. ARCHITECTURE TECHNIQUE ACTUELLE</b>	<b>10</b>
6.1 RAPPEL ENV. TECHNIQUE ACTUELLE - VERSION V1.2	10
6.1.1 <i>Base de Données My Sql</i>	10
6.1.2 <i>Architecture Back-End et Front-End</i>	10

## 1. Objectif du document

Cette analyse du besoin établit la liste des objectifs à atteindre et fait le point sur les attentes de manière à affiner le périmètre du projet Go My Défi.

Ce document vise à identifier les exigences du projet et à faire le point sur les éléments attendus.

Il s'agit de contextualiser le projet et d'analyser les attentes pour donner le cadre.

## 2. Acteurs (rôles et fonctions)

Prénom	Nom	Fonction	Rôle
Stéphane	Lourdja	Bénévole - Responsable de l'appli GMD	Consolidation du document
Samir	Koudim	Mécène - Directeur de projet	Rédacteur
Philippe	Calabria	Directeur de l'Association FDLV	Valideur
Martin	Caby	Bénévole - Responsable Technique FDLV	Relecteur

## 3. Description des besoins règles métier

### 3.1 Gestion des utilisateurs et de leurs comptes

Trois profils utilisateurs sont gérés par l'application Go My Défi :

- L'Administrateur Technique : accès à l'ensemble de l'environnement technique et fonctionnel pour la gestion des versions des BD, des outils de développement, des livraisons en production et des données statistiques
- L'Administrateur Fonctionnel pour la gestion et le paramétrage "Métier" lié à l'application (création d'un thème, événement, étape, quizz, ...). Ce profil aura la charge également de publier ou non (activer ou désactiver) un événement ou une étape ou un quizz.
- L'utilisateur final de l'application Mobile qui suit un parcours d'un événement activé par administrateur fonctionnel. Ses réponses seront stockées anonymement dans l'application du serveur pour les besoins statistiques.
  - o Les utilisateurs qui participent à ces événements et étapes, sont priés de saisir un pseudonyme (obligatoire), un nom et un prénom (facultatif). Pour les Quizz, les utilisateurs saisissent leur niveau « Professionnel » ou « Grand Public ». (à revoir avec Philippe)

Il est possible de créer plusieurs administrateurs Techniques et Fonctionnels. Mais il faut toujours avoir au minimum un profil pour chacun d'eux.

A noter, que chaque utilisateur reste anonyme pour l'application Go My Défi : seul le pseudonyme couplé avec un identifiant UNIQUE est reconnu par l'application et aucun nom,

prénom ou autre information liée à l'identité de l'utilisateur n'est enregistrée dans le système applicatif.

Un utilisateur dispose d'une option pour supprimer son compte sur l'application Mobile :

- Ses données seront **physiquement** supprimées sur l'application Mobile
- Ses données seront supprimées **logiquement** sur le serveur. Il n'y aura aucune possibilité de le réactiver. La suppression physique du compte sur le serveur interviendra automatiquement après 13 mois pour les besoins statistiques.

### 3.2 Thème et événements

L'application Go My Défi est une application Mobile qui permet de gérer des étapes planifiées et mises à la disposition du public dans le cadre d'événements liés aux activités de l'association "Fête de la Vie".

Ces événements ont pour objectif de sensibiliser le grand public aux dangers les plus courant relatifs à la santé mais également leur permettre de participer à des manifestations culturelles et artistiques.

Un thème est alors proposé par l'association et peut regrouper plusieurs événements pour la même période ou à des périodes différentes. Certains événements peuvent être repris dans d'autres thèmes semblables ou reproduits d'une année à l'autre.

Les événements de types manifestations culturelles peuvent être planifiés :

- Par thème (exemple : Secourisme, Bien être, Santé, ...)
- Pour une ou plusieurs commune(s),
- À des périodes différentes et pour une durée déterminée (plusieurs fois dans l'année ou l'année suivante).
- La durée d'un événement peut être prolongée et/ou reportée.

L'application permet, pour certains événements, à l'utilisateur de visionner un « Jingle » (de type Vidéo) pour lui permettre d'avoir un visionnage préalable à l'événement planifié.

### 3.3 Gestion des événements et des parcours

(A valider par Philippe)

Un événement est composé d'un ou de plusieurs "Parcours" différents ayant la même finalité pédagogique; et chaque parcours regroupe un ensemble d'étapes numérotées que les utilisateurs (appelés également "Chasseurs") peuvent parcourir pendant une période donnée (en une ou plusieurs journées).

Le point de départ d'un événement est caractérisé par un lieu défini par l'application : lieu de la commune, adresse de rassemblement, période de l'événement (date d'ouverture et de clôture).

Un parcours peut être associé à un niveau de groupes Utilisateurs (Professionnel / Public)

### 3.4 Gestion de planification des Parcours et des étapes rattachées à un événement

Plusieurs parcours peuvent être tracés pour le même événement :

- Suivant le niveau du parcours (et donc niveau des utilisateurs Professionnel / Grand public),
- Suivant l'intérêt pédagogique lié à un parcours spécifique.

Et chaque parcours regroupe un ensemble d'étapes matérialisées :

- Par le nom du lieu (nom de la commune, lieu de rencontre...)
- Par le numéro de séquence de chaque étape
- Les coordonnées géographiques de l'étape : à 12 mètres du point de géolocalisation
- Par la lecture du produit multimédia à visualiser ou à écouter (une vidéo en général)
- Par un challenge et/ou un Quizz et l'ensemble des questions à poser (en fonction du niveau de l'utilisateur)

### 3.5 Gestion des étapes

Une étape à effectuer par un utilisateur n'a de sens que si elle dépend d'un parcours lié à un événement et donc à un lieu géographique matérialisé par des coordonnées GPS

A chaque début de l'étape, l'utilisateur est invité alors à s'approcher à moins de 12 mètres du point de géolocalisation avec l'application mobile Go My Défi pour accéder aux informations multimédias proposées (Vidéo, ...).

A la fin du visionnage du support multimédia, l'utilisateur est invité à répondre à un ensemble de questions (Quizz) ou à accepter un défi (challenge) avant de continuer vers l'étape suivante.

Une étape représente une activité liée à la prise de connaissance d'un produit multimédia (lecture Vidéo, musique, ou autre...). Elle est activée par le repérage d'un point de géolocalisation par l'utilisateur à partir de l'application sur le Mobile de l'utilisateur.

### 3.6 Gestion des Quizz, des Questions et des défis

A chaque étape, l'utilisateur aurait visualisé un produit multimédia (type Vidéo ou autre).

- Soit un Quizz contenant un ensemble de questions est proposé : l'utilisateur est invité à répondre aux questions et pourra ensuite passer à l'étape suivante (si l'utilisateur s'est déclaré "niveau professionnel », aucune erreur n'est alors acceptée)
- Soit un challenge (défi) est proposé : l'utilisateur peut l'accepter ou refuser de le faire (ou de le pratiquer)

Les réponses aux questions sont :

- Stockées sur le Mobile : pour pouvoir récupérer son cadeau s'il le demande
- Stockées sur le serveur "anonymement" pendant 13 mois : à des fins statistiques

Le Quizz peut être différent suivant le niveau de l'utilisateur « Professionnel » ou « Grand Public »,.

- ✓ Pour les utilisateurs "Professionnels" : la réponse correcte à toutes les questions d'un Quizz est obligatoire pour passer à l'étape suivante.
- ✓ Pour les utilisateurs "Grand Public" : la réponse correcte à toutes les questions n'est pas obligatoire. En cas d'erreur(s), l'application Go My Défi propose à l'utilisateur :

- o Soit de revoir la vidéo et de répondre à nouveau aux questions du Quizz,
- o Soit de revoir les questions pour se corriger,
- o Soit de lui afficher les bonnes réponses.

L'utilisateur peut alors poursuivre vers l'étape suivante en s'approchant du prochain point de géolocalisation.

### 3.7 Gestion fin d'un parcours

Pour chaque événement, l'Association a la possibilité de marquer la fin de l'événement en distribuant des "cadeaux" aux gagnants (conditions affichées en début du parcours). Ceci permet d'encourager les utilisateurs à participer à ces événements lucratifs.

En fin de parcours (dernière étape effectuée), l'application affiche le score de réussite (Quizz ou Défis réalisés ou à réaliser).

Pour cela, l'application mobile enregistre le(s) parcours effectuer(s) de l'utilisateur identifié UNIQUEMENT par son pseudonyme avec les dates et heures de début et de fin de chaque étape, les réponses et défis saisis, ....

Pour retirer le prix gagné, un utilisateur doit présenter les résultats affichés sur son Mobile et fournir son Pseudonyme UNIQUEMENT.

### 3.8 Actions d'un utilisateur

Pour utiliser l'application Go My Défi, l'utilisateur devra saisir les données suivantes :

- Un pseudonyme (Obligatoire)
- Son Nom et prénom (Facultatif)
- Une photo (Facultatif)

L'utilisateur peut représenter une seule personne physique ou un groupe de personnes.

Pour chaque pseudonyme, l'application génère un identifiant unique « **anonyme** » relié aux pseudonyme, nom et prénom ; **mais seul l'identifiant unique anonymisé** est transmis sur les serveurs de l'association.

Cet identifiant sera communiqué à l'utilisateur pour toute réclamation ou information à communiquer à l'association en cas de besoin (seul moyen pour retracer les données de l'utilisateur et retracer ses actions).

Pour des besoins de traçabilité, de statistiques et de tableaux de bords des participations aux événements, les données relatives aux actions de l'utilisateur seront transmises et stockées sur les serveurs de l'association.

Chaque utilisateur devra marquer et/ou valider son passage à chaque étape :

- En se géolocalisant avec son mobile
- En répondant aux questions des Quizz des étapes OU en acceptant ou non les défis proposés

Pour justifier la remise des prix/ cadeaux si besoin, les informations suivantes sont sauvegardées sur le mobile et sur le serveur :

- Les date/heure de passage à chaque étape,
- Les réponses aux questions et aux challenges,
- Le cadeau remis aux gagnants.

Pour récupérer le cadeau, l'utilisateur devra justifier sur son Mobile : les parcours, les étapes effectuées et le nombre de réponses correctes saisies, son pseudonyme, nom et prénom.

NB : sur le serveur, l'information de gain est alors enregistrée et est liée au pseudonyme uniquement (les nom et prénom ne sont pas enregistrés)

L'application permet à chaque utilisateur de partager, via les réseaux sociaux (message via mails, WhatsApp, Facebook, ...) un parcours terminé ou un défi accepté ; mais également d'encourager d'autres utilisateurs à télécharger l'application Go My Défi et à participer aux événements.

- ⇒ Un personnage « Avatar » dans une liste proposée pourrait être rajouté dans son message par l'utilisateur avant son envoie.

Tout utilisateur peut supprimer son compte depuis l'application mobile Go My Défi :

- Toutes les données de son compte sur l'application mobile seront supprimées physiquement.
- Seuls ses données des parcours effectués sur l'application Go My Défi et UNIQUEMENT son pseudonyme seront sauvegardées sur le serveur à des fins statistiques. La durée de conservation est de 13 mois calendaire (à partir de la demande de suppression du compte)

Si l'utilisateur souhaite réutiliser l'application mobile Go My Défi, il devra créer un nouveau compte utilisateur donc un nouveau pseudonyme.

Les données enregistrées UNIQUEMENT par "pseudonyme" permettent d'établir des statistiques concernant :

- La réussite des événements auprès des communes et du publique,
- L'implication et l'intérêt des utilisateurs aux manifestations culturelles et artistiques programmées.

### **3.9 Actions de l'administrateur fonctionnel**

L'administrateur fonctionnel est responsable du paramétrage fonctionnel de l'application Go My Défi : planifier les événements demandés, définir les étapes et les Quizz, ... rattachés à chaque parcours.

L'administrateur fonctionnel aura la possibilité :

- De dupliquer un parcours déjà existant avec l'ensemble de ses étapes pour une période donnée
- De modifier et/ou supprimer certaines étapes et/ou des Quizz d'un parcours.
- De dupliquer un Quizz déjà existant avec l'ensemble de ses questions pour une période donnée
- De modifier et/ou supprimer certaines questions d'un Quizz.



L'administrateur fonctionnel pourra :

- Supprimer physiquement un thème si aucun événement n'y est rattaché,
- Supprimer physiquement un événement si aucune étape n'y est rattachée,
- Détacher une étape d'un événement (suppression logique),
- Supprimer une étape physiquement si aucun événement, aucun défi et aucun Quizz n'y sont rattachés,
- La suppression physique suppose donc que l'étape n'est affectée à aucun événement de l'application
- Détacher une question d'un Quizz (suppression logique),
- Supprimer un Quizz physiquement si aucune question n'y est rattachée et si le Quizz n'est rattaché à aucune étape de l'application.

### **3.10 Gestion des aléas d'un événement**

L'Association se réserve le droit de :

- Prolonger la période de l'événement ou de le modifier ou de le supprimer en cas de forces majeures
- Réaliser le même événement dans d'autres communes de manière simultanée ou à des périodes différentes
- Réaliser le même événement d'une année à une autre dans plusieurs communes
- Modifier ou adapter les étapes et/ou le Quizz d'un même événement (ayant le même thème) à la demande des communes et suivant le niveau des utilisateurs ciblés par l'événement.

Suivant les circonstances dépendantes du niveau des difficultés (niveau des utilisateurs) et/ou de la préparation d'un événement en cours, l'Association aura la possibilité d'activer ou de désactiver :

- Un thème,
- Un parcours,
- Un événement,
- Une étape,
- Un Quizz,
- Une question,
- Un prix.



#### **4. Tableaux de bord et Statistiques**

**=> A compléter**

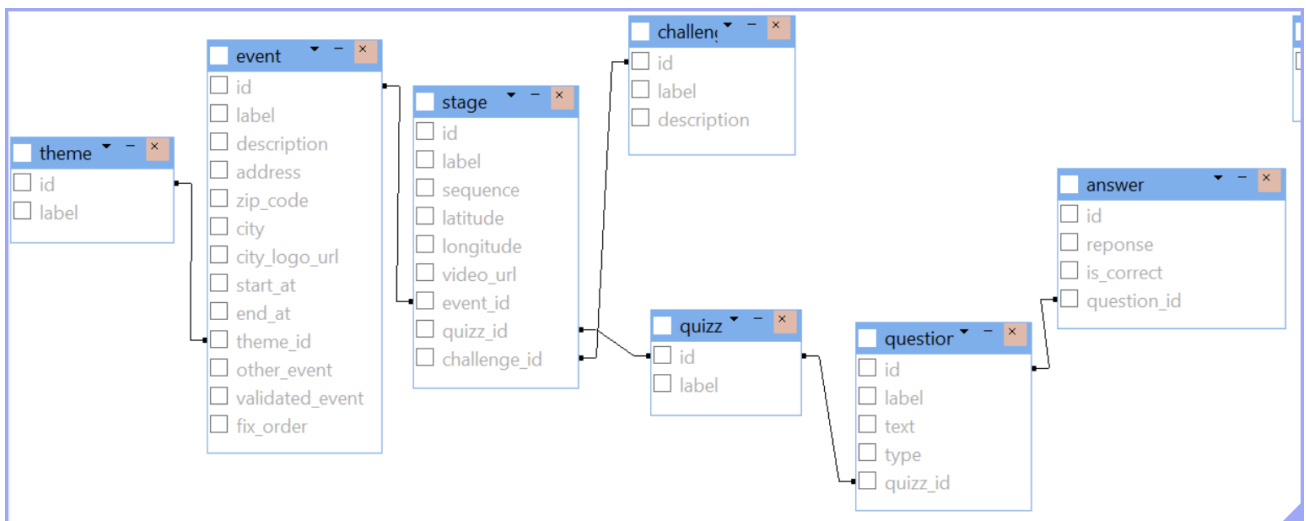
#### **5. RGPD lié à la version GMD V2.0**

**=> A compléter**

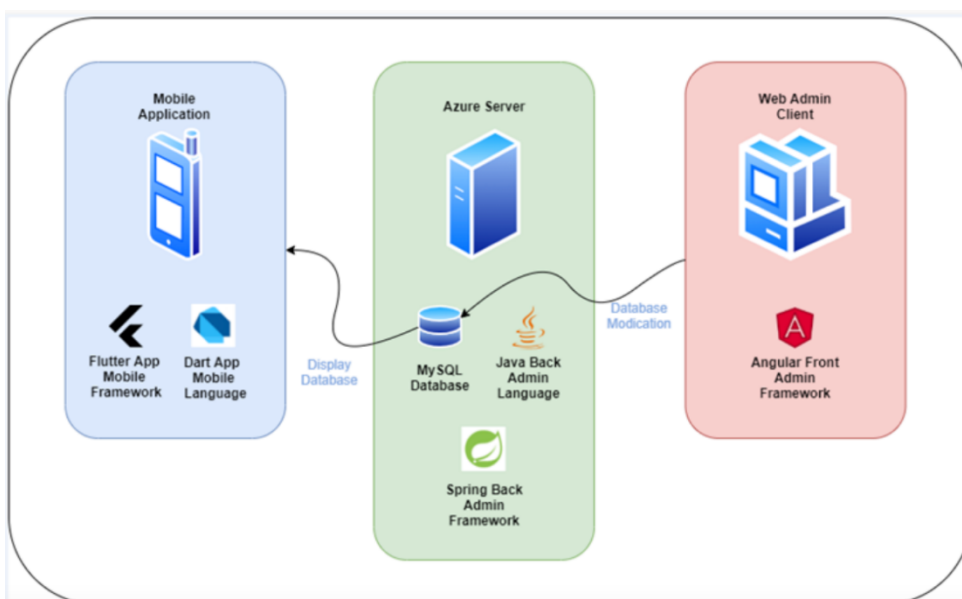
## 6. Architecture Technique actuelle

### 6.1 Rappel Env. Technique actuelle - Version V1.2

#### 6.1.1 Base de Données My Sql



#### 6.1.2 Architecture Back-End et Front-End



## Existant

- Données à saisir en double
- 2 interfaces d'administration
- Beaucoup de technologies différentes => difficulté pour la maintenance

