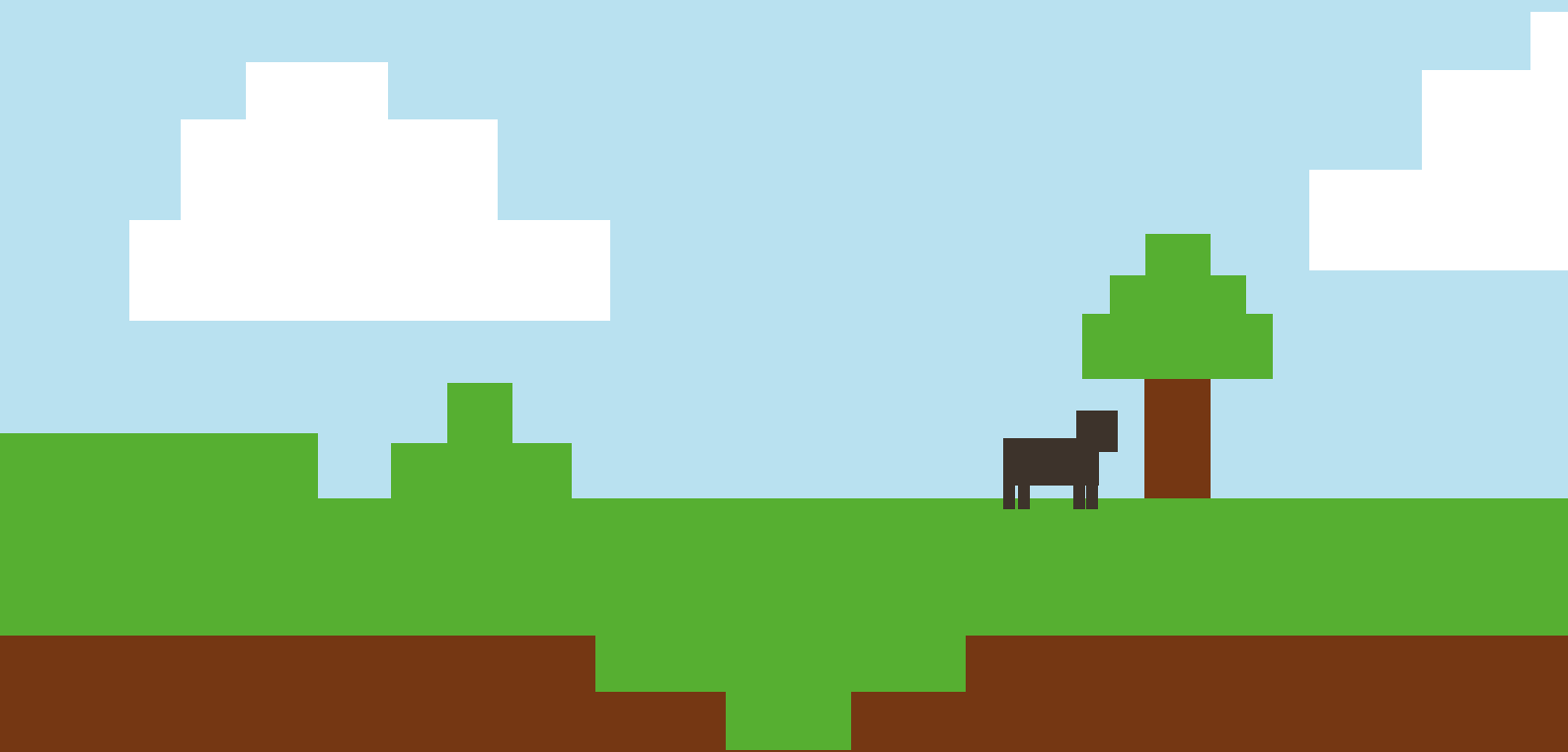




MINECRAFT

SAE W5106

GESTION DE PROJET POUR
UNE RECOMMANDATION
NUMÉRIQUE D'UN SITE WEB
MINECRAFT

Riyad AYOUB,
Loann BOUILLON--JOFFRES,
Lidia TOUNSI,
Zhanna URYKHANIAN

Sommaire

I. Presentation et motivation.....	p2
II. Objectifs et indicateurs de performance	p3-4
III. Perimetre / Hors Perimetre	p5
IV. Hypotheses / Contraintes.....	p5-6
V. Livrables et Reception.....	p6
VI. Ressources	p7
VII. Echeancier.....	p8
VIII. Chef de Projet	p9
IX. Parties Prenantes du projet	p10
X. Salaire par heure	p11

I. Présentation et motivation

Ce projet a vu le jour suite à une passion intense pour Minecraft et la réalisation d'une nécessité d'assistance, surtout pour les joueurs débutants. Son objectif est de mettre en place une plateforme unifiée qui regroupe des ressources, des informations et des outils pour encourager l'assistance mutuelle et les interactions au sein de la communauté.

Le site offrira des guides pour les débutants, pour jouer en ligne et pour la personnalisation du jeu (mods, skins, cartes, shaders), de même que des réponses aux problèmes fréquents. Il proposera aussi une présentation des ressources selon les versions, des personnages, des créatures et des événements futurs, tout en incorporant des éléments interactifs tels qu'une fonction de discussion et un espace d'exposition.

Ce projet, qui centralise l'information, facilite l'accès aux contenus et stimule l'implication de la communauté des joueurs, fournit une solution adéquate à un cadre de jeu complexe et en perpétuel changement où les données sont généralement éparpillées et difficiles d'accès.

II. Objectifs et indicateurs de performance

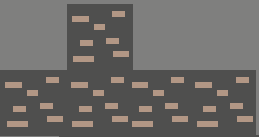
L'objectif SMART repose sur des critères précis : Spécifique, Mesurable, Atteignable, Réaliste et Temporel. Son suivi s'appuie sur des indicateurs de performance (KPI) tels que le nombre de visiteurs uniques, qui mesure l'attractivité du site, et le nombre de sessions, qui permet d'évaluer la récurrence des visites et l'engagement des utilisateurs.

a) Objectif Spécifique

Accroître le trafic du site internet Minecraft en offrant des contenus de grande qualité, comme des guides, une galerie d'échanges d'images et un chat en direct qui encourage la communication et l'interaction parmi les utilisateurs.

b) Objectif Mesurable

Atteindre un taux de satisfaction utilisateur d'au moins 4/5 via les avis et retours clients, et obtenir un taux de conversion de 5 % dans un délai de trois mois.



c) Objectif Atteignable

Augmenter le trafic du site en mettant en place une stratégie de référencement naturel (SEO), avec une hausse moyenne prévue entre 12 et 15 % des visites mensuelles.

d) Objectif Réalisable

Doubler le trafic global du site en optimisant les contenus pour les moteurs de recherche et en améliorant leur pertinence pour les utilisateurs.



e) Objectif Temporel

Réduire le temps de chargement du site web de 50 % dans un délai de six mois afin d'améliorer l'expérience utilisateur et les performances

III. Perimetre / Hors Perimetre

Périmètre	Hors Périmètre
• Site de 5 pages • Accessible • Page de données avec 50 lignes et 5 caractéristiques au minimum • Même en tête et pied de page sur chaque page • Galerie d'image • Textes sur la page d'accueil	• Responsive • Base de données • Https • Marketing

IV. Hypotheses / Contraintes

Hypothèses	Contraintes
• Site fonctionnel avec navigation fluide entre les pages • Ressources : Des ordinateurs puissant et logiciel du développement	• Le délai est de 2 semaines , est ce suffisant pour le développeur et le graphiste ?

- W3C : Le site a été adapté pour les personnes atteintes de handicap, afin de garantir une lisibilité claire et fluide pour tout type de visiteur.
- Rester en contact avec le client pour tout renseignement et changement

- La page partenaire doit avoir le même contenu pour tous les membres de groupe mais son style doit être personnalisé selon chaque site

V. Livrables et Réception

- Les maquettes du site (validée par le client)
 - Un site web de 5 pages
 1. Accueil
 2. Données
 3. Galerie
 4. Contact
 5. Partenaires
 - Doit être livré le 28/01/2026
- Rester en contact avec le client pour tout renseignement et changement

VI. Ressources

Hébergement et domaine	150€/an
Plugins et licence	100€
Publicité	200€
Sécurité et sauvegardes	50€
Imprévus	100€
Total estimé	600€/an

VII. Echéancier

Début du projet : 12/01/2026

Semaine 1 : Initiation/ Conception

- Analyse du cahier de charge
- Division des tâches
- Mise en place des besoins

Validation maquette client

Semaine 2 : Réalisation

- Développement
- Intégration
- Tests nécessaires

Déploiement

Semaine 3 : Déploiement

- Hébergement
- Mise en ligne

Fin du projet : 28/01/2026

VIII. Chef de Projet

RIYAD AYOUB

Dans le cadre de ce projet, le chef de projet est habilité à engager des dépenses liées au fonctionnement du site (hébergement, licences, outils et communication) dans la limite du budget prévisionnel validé. Il est également chargé de la constitution et de l'organisation de l'équipe projet, de la répartition des tâches et de la coordination entre les différents rôles, comme développeur, graphiste et spécialiste contenu.

Par ailleurs, le chef de projet assure la communication interne et externe du projet, supervise la prise en compte des retours des utilisateurs et propose les ajustements nécessaires en cours de projet. Il est enfin responsable du reporting auprès des parties prenantes et de la validation des principales étapes du projet.

IX. Parties Prenantes du projet

Riyad	Chef de projet	Pilotage global du projet, planification des tâches, coordination de l'équipe et suivi des objectifs.
Lidia	Développeur	Conception, développement et maintenance technique du site.
Loann	Graphiste	Création de la charte graphique, conception des interfaces et éléments visuels du site.
Zhanna	Spécialiste contenu	Rédaction des tutoriels, gestion des ressources, mise à jour des contenus et événements, gestion de la communication.

X. Salaire par heure

Rôle	Heures	€/h	Coût
Chef de projet	26h	40€/h	1040€
Développeur	47h	30€/h	1800€
Graphiste	19h	40€/h	570€
Spécialiste Contenu	18h	30€/h	540€