



# **Cahier des Charges Développement Logiciel**

---

# Plan du document

1. Introduction.....	3
1.1 Contexte du projet .....	3
1.2 Objectifs du projet.....	3
1.3 Périmètre du projet.....	3
2. Description Fonctionnelle.....	3
2.1 Fonctionnalités principales.....	3
2.1.1 Gestion des utilisateurs.....	3
2.1.2 Gestion des stocks .....	4
2.1.3 Rapports et analyses .....	4
2.2 Interfaces utilisateur.....	4
3. Contraintes techniques .....	4
3.1 Technologies utilisées .....	4
3.2 Performance.....	4
3.3 Sécurité.....	4
4. Gestion du projet .....	5
4.1 Équipe projet.....	5
4.2 Planning prévisionnel.....	5
4.3 Budget prévisionnel .....	5
5. Maintenance et Support.....	6
5.1 Maintenance .....	6
5.2 Support.....	6
6. Validation.....	6
6.1 Critères de validation .....	6

# 1. Introduction

## 1.1 Contexte du projet

Le projet consiste à développer une application logicielle visant à concevoir une plateforme qui permet de prévisualiser des films. Cette solution doit permettre de proposer des programmes par catégories ou intérêt du client.

## 1.2 Objectifs du projet

### 1.2.1 Objectif global

L'objectif global de ce projet est de concevoir une application web pouvant centraliser et optimiser l'accessibilité d'une gamme variée et diversifiée de films pour les utilisateurs.

### 1.2.2 Objectifs spécifiques

- Créer un logiciel permettant à l'utilisateur de choisir un film qui découle de ses désirs,
- Améliorer la qualité d'expériences cinématiques,
- Assurer une compatibilité avec les attentes de l'utilisateur.

## 1.3 Périmètre du projet

Le projet couvre le développement et le déploiement de l'application EPIFLIX, incluant :

- Gestion des utilisateurs,
- La génération de rapports personnalisés,
- L'intégration avec le système de Netflix

# 2. Description Fonctionnelle

## 2.1 Fonctionnalités principales

Dans sa première version, l'application permettra de mettre en évidence les fonctionnalités suivantes :

### 2.1.1 Gestion des utilisateurs

- Authentification par nom d'utilisateur/mot de passe.
- Gestion des accès et des contenus selon l'utilisateur.
- Gestion du profil de l'utilisateur et des ajouts de films favoris.
- Système de recommandation.
- Interface de gestion pour l'administrateur permettant de créer, modifier et supprimer des utilisateurs et des catégories.

### **2.1.2 Gestion des films**

- Interface optimisée pour l'affichage des films,
- Création des outils dynamiques de recherche des films par catégorie et genre,
- Gestion des annonces et alertes de films,
- Gestion des publicités,
- Gestion des commentaires et notes des films à base des votes collectées,

### **2.1.3 Rapports et analyses**

- Génération automatique de rapports hebdomadaires et mensuels.
- Options pour personnaliser les rapports par période, catégorie et genre de film.
- Export des rapports en formats PDF, CSV, ou Excel.

### **2.1.4 Gestion des publicités**

- Gestion des publicités ciblées selon les intérêts de l'utilisateur.

## **2.2 Interfaces utilisateur**

- Interface conviviale et intuitive pour les utilisateurs non techniques.
- Design responsive, compatible avec les ordinateurs, tablettes et smartphones.
- Tableau de bord avec vue d'ensemble des principales métriques (nombre de films par catégorie et par genre, top 3 des films mieux notés, etc.).

## **3. Contraintes techniques**

### **3.1 Technologies utilisées**

- Langages de programmation : PHP, Javascript
- Base de données : MySQL
- Frameworks : VueJs pour le frontend, Laravel pour le backend.
- Serveur d'hébergement : AWS.

### **3.2 Performance**

- Le logiciel doit pouvoir gérer jusqu'à 1 000 000 utilisateurs simultanés.
- Le temps de réponse pour chaque action de l'utilisateur ne doit pas excéder 2 secondes.

### **3.3 Sécurité**

- Données stockées de manière chiffrée (chiffrement AES-256).
- Conformité avec les normes de sécurité (RGPD).
- Mises à jour régulières pour assurer la sécurité du système contre les vulnérabilités.

## 4. Gestion du projet

### 4.1 Équipe projet

- Chef de projet : Gode Justin
- Développeurs : Yonlonfin Ronaldo (Responsable développement)
- Product Owner : Azondjedo Dolorès
- Testeurs QA et Scrum : Kpomachi Edem

### 4.2 Planning prévisionnel (mise en place de la plateforme)

Étape	Date de début	Date de fin
Analyse des besoins	19/08/2024	19/08/2024
Conception technique	20/08/2024	20/08/2024
Développement des fonctionnalités	21/08/2024	21/08/2024
Phase de test	22/08/2024	22/08/2024
Livraison et mise en production	23/08/2024	23/08/2024

### 4.3 Budget prévisionnel

#### 4.3.1 Investissement de départ (conception et hébergement de la plateforme)

Éléments	Coût estimé (dollars)
Développement logiciel	56 608
Infrastructure (serveurs, etc.)	16 000
Maintenance et support	34 005
<b>Total HT</b>	<b>91 213</b>

#### 4.3.2 Projection de fonctionnement à l'horizon 2030

Matrice de prévision à l'horizon 2030						
Indicateurs	Années					
	2025	2026	2027	2028	2029	2030
Cummul d'abonnement (nombre)	-	20.300.000	30.765.435	49.405.600	60.230.700	72.850.400
Investissement de départ	91.213					
Dépenses (dollars)	-	187.000	400.600	483.500	627.000	838.504
Récettes (dollars)	-	313.267	519.000	702.000	936.000	1.186.020
Net (dollars)	-	126.267	118.400	218.500	309.000	347.516
Taux de rentabilité	-	40%	23%	31%	33%	29%
Ratio Recettes/Dépense		1,68	1,30	1,45	1,49	1,41
devise : dollar	590,12 FCFA					

## **5. Maintenance et Support**

### **5.1 Maintenance**

- Correction des bugs : garantie de 6 mois après livraison.
- Mise à jour régulière du logiciel pour l'optimisation des performances et la sécurité.

### **5.2 Support**

- Support utilisateur disponible via email, téléphone et sur place pendant les heures ouvrées.
- Temps de réponse moyen pour les tickets : 24h.

## **6. Validation**

### **6.1 Critères de validation**

- Toutes les fonctionnalités doivent être opérationnelles selon les spécifications initiales.
- Le logiciel doit passer par une phase de test utilisateur avant mise en production.
- Validation par le chef de projet et les parties prenantes à chaque étape clé du projet.