

|  |
| --- |
| M2L  Dayliho  **Cahier des charges**  *Rédigé le 19/09/2024 par Dorian DENEUCHATEL*  *Dernière mise à jour : 19/09/2024* |

## 

### 

## Sommaire

[**Sommaire**](#_x4itn8859lhp) **2**

[**I- Descriptif du projet**](#_b1vbiyjltsep) **3**

[**II- Equipe du projet**](#_be5j6h948i4s) **3**

[**III- Contexte du projet**](#_idkfxeuskdtz) **4**

[1 - Exposé de la situation](#_ytilimso4sce) 4

[2- Nos objectifs :](#_h4i97k99ei5q) 4

[**IV- Description fonctionnelle des besoins**](#_e6xpxjgnm3n2) **5**

[1- Accueil et connexion](#_oo4k9veoq7uq) 5

[2- Fonctionnalités](#_tjstvfkvd4da) 6

[Fonctionnalité [1] :](#_46v9jp38maxh) 6

[Sous fonctionnalité :](#_50ka85x1sg2a) 6

[**V- Sécurité**](#_o8xne7sr0pyi) **6**

[**VI- Budget**](#_ievy8j9uaz6q) **7**

[**VII - Calendrier**](#_xtnphyicac2x) **7**

## 

## 

## 

## 

## I- Descriptif du projet

Suite à l’arrêt des entraînements en présentiel provoqué par l’épidémie de Covid-19, la Ligue a mis en place une solution pour permettre aux joueurs de maintenir leur condition physique malgré l’impossibilité de s’entraîner ensemble. Ce projet consiste en une application mobile dédiée aux entraînements sportifs, sous forme de cours en vidéo, créés et publiés par des coachs professionnels.

L’objectif principal est d’éviter que les joueurs "perdent leur ligne" pendant cette période d’inactivité forcée. L’application propose des sessions d’entraînement personnalisées, adaptées aux besoins spécifiques de chaque athlète, et permet de suivre leur progression via des outils de suivi de performance. Les vidéos couvrent divers domaines, comme le cardio, la musculation, la récupération et même des aspects techniques du sport.

Les coachs de la Ligue conçoivent et publient régulièrement de nouveaux contenus pour maintenir la variété et l’engagement des joueurs, tout en garantissant un encadrement professionnel, même à distance. L'application favorise aussi les échanges directs avec les coachs, permettant un accompagnement à la carte. // OPTIONEL

Ce projet innovant a pour but de garantir que les joueurs restent performants et motivés durant cette période d'incertitude, en leur offrant une solution d’entraînement flexible et adaptée aux conditions de distanciation sociale.

## II- Equipe du projet

### 

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom – Prénom | Rôle projet | E-mail de contact |
| DENEUCHATEL Dorian | Chef de projet | deneuchateldorian@gmail.com |
| NOUET Flavien | Développeur FullStack | flavien-nouet@outlook.fr |
| WOUADAH Sofian | Développeur FullStack | contact@seraphin.legal |

## 

## 

## III- Contexte du projet

#### À la suite de l’épidémie de Covid-19, la Ligue de sport s'est retrouvée face à une problématique inédite : les joueurs ne pouvaient plus s’entraîner en groupe ni accéder aux infrastructures sportives en raison des mesures sanitaires strictes. Cette longue période d’inactivité imposée risquait non seulement d’affecter la condition physique des athlètes, mais également de compromettre leur préparation pour la reprise des compétitions.

#### Pour pallier ce défi, la Ligue a rapidement mis en place une solution innovante afin de maintenir la forme des joueurs et leur éviter de "perdre leur ligne". Une application mobile dédiée à l’entraînement sportif a été développée, proposant des vidéos interactives créées par des coachs professionnels. Ces vidéos sont personnalisées pour répondre aux besoins spécifiques des athlètes de haut niveau, et offrent des programmes variés en fonction des objectifs individuels.

#### 1 - Exposé de la situation

Aujourd'hui, nous rencontrons les problématiques suivantes :

**Comment les joueurs de la ligue peuvent-ils rester actifs malgré les conditions de confinement ?**

#### 2- Nos objectifs :

* **Création d’une plateforme proposant des vidéos d’entrainements sportifs**
* **Mettre en relation des coachs sportifs professionnels avec les joueurs pour leur proposer des vidéos de qualité**
* **Réunir un maximum les joueurs de la ligue sur la plateforme**

## IV- Description fonctionnelle des besoins

#### 1- Accueil et connexion

Après consultation de la DSI/équipe technique, la plateforme doit être accessible selon les modalités suivantes : SSO du client via des identifiants fournis par la ligue.

Aucun contenu ou fonctionnalité de la plateforme n'est accessible hors authentification.

**Il est possible d'accéder à la plateforme selon les rôles suivants :**

* **Administrateur** : L’administrateur a pour but de réguler le flux de vidéos & commentaires sur la plateforme dans le but d’éviter tout contenu insultant / haineux…
* **Coach** : Le coach a pour but la création et la publication de vidéos d’entrainements sportifs adaptées aux joueurs de la ligue. Ainsi que répondre aux commentaires / demandes des joueurs à sa volonté.
* **Joueurs** : Les joueurs ont accès à une bibliothèque de vidéos d’entrainements sportifs réalisées par des coachs professionnels.

#### 2- Fonctionnalités

##### **Fonctionnalité [1] :**

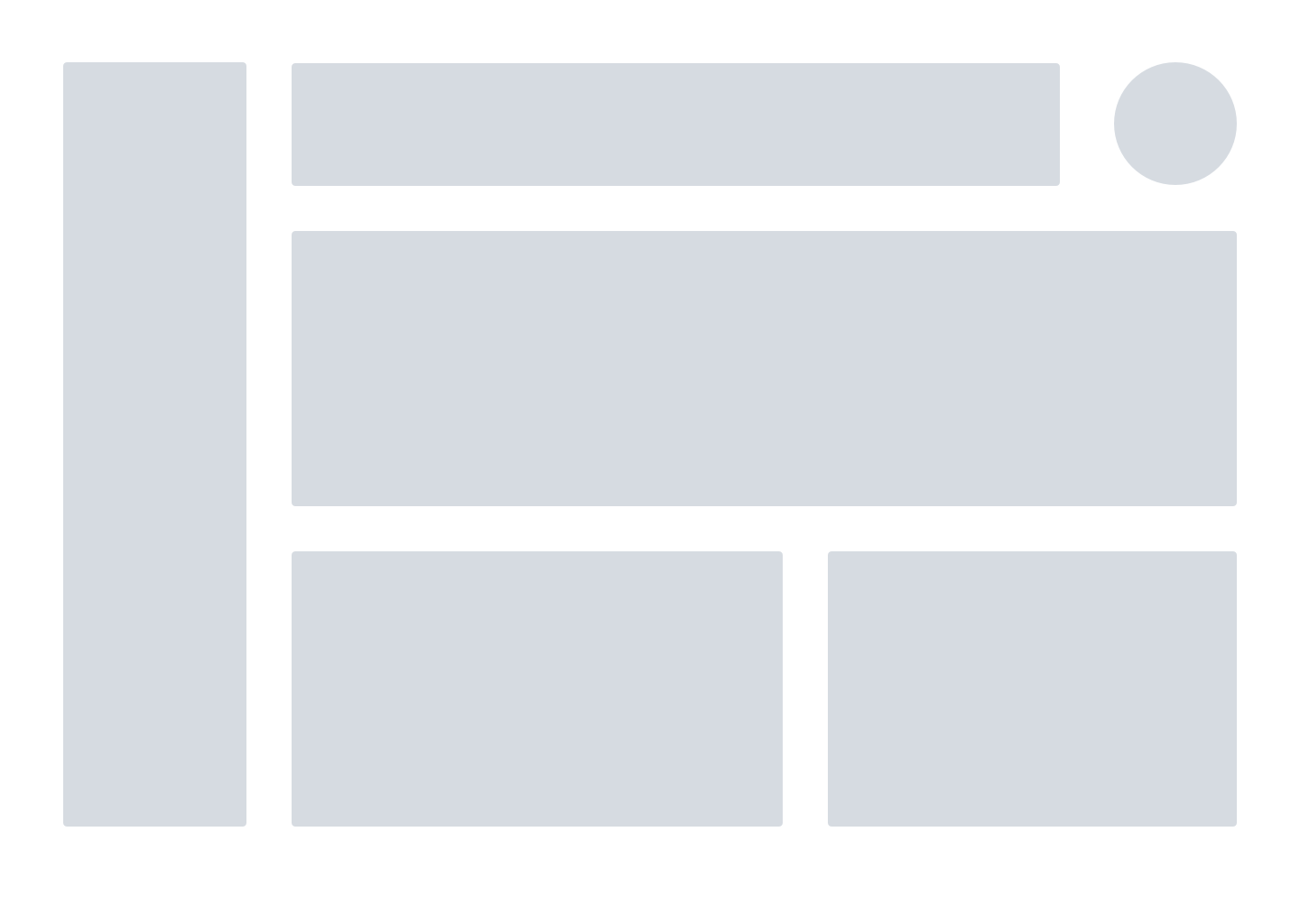
###### Sous fonctionnalité :

**Objectif** :

**Description :**

En tant que **Rôle 1**, je peux…

En tant que **Rôle 2**, je peux....



*Maquette illustrative*

**Contraintes et règles de gestion :**

**Niveau de priorité :**

## V- Sécurité

## 

La connexion à la plateforme se fera par des identifiants fournis par la ligue.

## 

## VI- Budget

|  |  |
| --- | --- |
| **Coût** | **Gains** |
| Développeur **FrontEnd**  200€/jour | 100€/jour  Montant estimé de l’économie en euros |
| Développeur **BackEnd**  200€/jour | 100€/jour  Montant estimé de l’économie en euros |

## VII - Calendrier

### 

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Semaine 1 | Semaine 2 | Semaine 3 | Semaine 4 | Semaine 5 |
| Initiation | **Planification** | **Exécution** | **Suivi et contrôle** | **Clôture** |
| *[Tâche]* | *[Tâche]* | *[Tâche]* | *[Tâche]* | *[Tâche]* |
| *[Tâche]* | *[Tâche]* | *[Tâche]* | *[Tâche]* | *[Tâche]* |
| *[Tâche]* | *[Tâche]* | *[Tâche]* | *[Tâche]* | *[Tâche]* |

## 