

# CAHIER DES CHARGES

STREAM & YOU

GESTION V1.0



Rédigé par :

- Antoine BRYJA
- Mathieu GUILLEMIN
- Rémy DOMINGUES
- Rémi MULLER

<b>I - Contexte et définition du besoin</b>	<b>3</b>
<b>II - Objectif du projet</b>	<b>3</b>
<b>III - Périmètre</b>	<b>3</b>
<b>IV - Description fonctionnelle du besoin</b>	<b>3</b>
<b>V - Enveloppe budgétaire</b>	<b>4</b>
<b>VI - Les délais</b>	<b>4</b>

# I - Contexte et définition du besoin

Suite au développement de StreamIO, l'entreprise a de nouveaux besoins.

La gestion des opérations marketing devenant de plus en plus conséquente, l'entreprise doit pouvoir gérer et administrer plus facilement ces demandes.

A l'heure actuelle le service clientèle reçoit les appels des annonceurs et les propose aux streamers en direct ou via divers appels téléphoniques.

## II - Objectif du projet

Afin de simplifier et de réduire la charge de travail du service clientèle, l'entreprise souhaite la création d'un outil mettant en lien les streamers partenaires avec les entreprises souhaitant réaliser des opérations marketing en collaboration avec eux.

Cet outil doit augmenter la rapidité entre le service client de StreamIO et les streamers en proposant à ces derniers de choisir eux même les opérations marketing auxquelles ils veulent s'associer.

## III - Périmètre

Les acteurs concernés sont les marques qui proposent une opération marketing et le service client de StreamIO.

## IV - Description fonctionnelle du besoin

L'interface utilisateur de l'application et uniquement en français

### Opérateur marketing:

- Aucune intervention dans l'application car les propositions d'opérations marketing parviennent au service client de StreamIO soit par mail soit par contact téléphonique

### Service client:

- Gérer les annonces des opérations marketing (OP)
  - Création
  - Modification
  - Suppression
- Diffuser les offres à tous les streamers via une application dédiée
- Gestion des comptes utilisateurs :
  - Création
  - Modification
  - Suppression

## V - Enveloppe budgétaire

Ressources nécessaires à la réalisation du projet:

- 4 développeurs
- Gestionnaire de version / Répertoire distant de versioning
- Environnement de développement et de test

## VI - Les délais

Echéances	Fonctionnalités
Livrable intermédiaire n°1 (15/10/2022)	-Authentification des utilisateurs au niveau du service client -Création d'opération marketing
Livrable intermédiaire n°2 (15/11/2022)	-Création d'utilisateur (Streamer) -Lecture de la liste d'opérations en cours
Livraison finale (15/12/2022)	-Application fonctionnel et opérationnel