
CAHIER DE CHARGES

pour

[NOM DU PROJET]

Version 1.0

Préparé par :
Nicholas Massé
David Godin
Philippe Bourassa
Simon Landry
et Keven Aubin

16 octobre 2019

Table des matières

1	Présentation du projet	1
2	Objectifs et environnements	2
2.1	Objectifs	2
2.2	Environnements	2
3	Ressources allouées	3
3.1	Financement et matériel	3
3.2	Équipe de développement	3
3.2.1	Keven Aubin	3
3.2.2	Philippe Bourassa	3
3.2.3	Simon Landry	4
3.2.4	David Godin	4
3.2.5	Nicholas Massé	4

1 Présentation du projet

[NOM DU PROJET] est un projet destiné à mettre en place une application web afin d'offrir des services similaires à ceux d'une agence de voyage.

Ciblant une clientèle un peu plus précise, l'entreprise a pour but d'offrir des voyages hors normes en veillant à ce que toutes les demandes et volontés du client soient comblées. Les offres de voyage ont un air standardisé mais offrent un tel éventail d'options qu'elles font plutôt partie d'une démarche «sur mesure».

Le principe de la compagnie est de développer et d'organiser des voyages selon des thématiques spécifiques, appelées des «circuits». Les circuits sont destinés à une clientèle internationale et se veulent accessibles de n'importe où. Le client ayant sélectionné sa thématique de préférence, il pourra construire son voyage en choisissant son propre point de départ et point d'arrivée à l'intérieur du circuit proposé.

2 Objectifs et environnements

2.1 Objectifs

Se voulant être un projet d'envergure internationale, la mise en place de l'application [NOM DU PROJET] doit passer par certaines étapes.

Tout d'abord, [NOM DU PROJET] a l'intention de se démarquer de ses concurrents par son offre de service approfondie, et devra être adaptée à tous les types de clientèle. Malgré tout, ses services assez onéreux forcent la compagnie à s'adresser à une clientèle plus âgée et devra donc axer ses services dans cette direction.

[NOM DU PROJET] a la volonté de devenir un leader dans les offres de voyages de luxe, et dans cette mesure s'attend à avoir une infrastructure technologique appropriée.

2.2 Environnements

La mise en place de l'application web inclut trois branches principales : les environnements «Client», «Admin» et «Personnel».

L'environnement «Client» permettra à n'importe quel internaute de naviguer sur le site et de prendre connaissance des circuits de voyage offerts par la compagnie. Le client aura également la possibilité de créer son compte pour avoir accès à l'inscription sur les circuits, à des informations personnalisées, à son propre profil ainsi qu'à son historique de voyage.

L'environnement «Admin» permettra à l'administrateur ou son mandataire de modifier les offres de circuit, de gérer les comptes clients ainsi que les promotions et les rabais.

L'environnement «Personnel» donnera accès à la gestion des envois de promotions et rabais. Il permettra aussi la consultation et la gestion des paiements par les clients.

3 Ressources allouées

3.1 Financement et matériel

[NOM DU PROJET] ne possède pas de limite budgétaire et c'est dans cette optique que la qualité de l'application web doit être inégalée. Bien qu'une limite temporelle et technologique existe, l'entreprise a confiance en l'équipe de développement en ce qui a trait à la gestion des ressources matérielles.

3.2 Équipe de développement

La compagnie fait appel à une équipe de jeunes développeurs composée de finissants du niveau collégial québécois. Leurs origines professionnelles et personnelles sont diversifiées et en font un atout principal.

Ci-dessous se trouve un petit descriptif de chacun des membres de l'équipe de développement.

3.2.1 Keven Aubin

Keven Aubin est un développeur web terminant sa formation au Collège de Maisonneuve. Son expérience en développement front-end et back-end en feront un membre polyvalent de l'équipe. Expérimenté à la tâche de Scrum Master, Keven saura mener l'équipe dans ce rôle lors des scrums journaliers et saura protéger l'équipe des obstacles et distractions qui l'entourent. Titulaire d'un diplôme de droit notarial, ce développeur utilise son expérience de la communication pour mieux communiquer avec le client et ainsi comprendre plus facilement les besoins et désirs du maître d'ouvrage.

3.2.2 Philippe Bourassa

[...]

3.2.3 Simon Landry

Simon Landry est un développeur back-end terminant sa formation au Collège de Maisonneuve. Son expertise en développement sur divers projets «Open Source», qui s'échelonne sur plus d'une dizaine d'années, lui permettra de conseiller ses collègues sur les meilleures pratiques de développement et les multiples outils qui entourent le développement. Après une année au sein des Forces Armées Canadiennes en tant qu'officier, ce développeur saura utiliser ses compétences en leadership pour mener le projet à termes.

3.2.4 David Godin

[...]

3.2.5 Nicholas Massé

[...]