

# CAHIER DES CHARGES

## Développement des dispositifs interactifs – Soirée des 10 ans de l'IUT

Date de l'événement : 26 juin

Lieu : Deck et jardins de l'IUT

---

### 1. Objectifs du projet

- Concevoir des **expériences interactives** immersives pour les visiteurs de la soirée.
  - Valoriser les compétences techniques et créatives des étudiants (dev, design, UX, data, etc.).
  - Assurer un fonctionnement fluide et autonome des dispositifs le jour J.
- 

### 2. Contraintes techniques

- Les dispositifs doivent **fonctionner en autonomie locale** (pas de dépendance réseau critique).
  - Compatibilité **multiplateforme** (PC, tablette, écran tactile, VR si dispo).
  - Prévoir une **interface claire et intuitive** pour un public non technique.
  - Tenir compte de l'**environnement extérieur** (lumière, bruit, météo).
  - Possibilité de fonctionnement **hors ligne** en cas d'absence de réseau Wi-Fi.
- 

### 3. Types de dispositifs envisagés

Intitulé	Description	Technologies possibles
<b>Quizz interactif</b>	Écran tactile ou tablette – quiz sur l'histoire de l'IUT ou les formations	HTML/JS, Bootstrap/Tailwind
<b>Escape Game / Chasse au trésor</b>	Parcours avec QR codes déclenchant des énigmes (rôle des étudiants animateurs)	Web App JS, QR codes, Firebase (local cache si besoin)
<b>Mapping/Projection</b>	Projection de photos/vidéos sur mur ou maquette, déclenchée par	Vidéo + Arduino ou capteurs

Intitulé	Description	Technologies possibles
	capteur ou bouton	
<b>Tirage aléatoire d'un souvenir</b>	Application générant aléatoirement un message ou une image à imprimer/remettre aux invités	JS, API Web Print ou simple écran
<b>Galerie interactive alumni</b>	Frise chronologique ou carte interactive avec les témoignages vidéo	React ou Vanilla JS + JSON

## 4. Livrables attendus

- Cahier des spécifications techniques par dispositif.
- Code source versionné (GitHub ou autre).
- Documentation de mise en place et d'utilisation.
- Fichiers médias (sons, vidéos, images) optimisés.
- Testé sur les postes de démo une semaine avant l'événement.

## 5. Organisation

- Chaque dispositif est piloté par un ou plusieurs étudiants développeurs/designers.
- Référent technique désigné pour coordonner l'intégration et la cohérence UX.
- Répétition générale avec les dispositifs installés la veille ou le matin de l'événement.

## 6. Besoins matériels

- Tablettes, PC ou Raspberry Pi selon les projets.
- Écrans ou projecteurs (avec supports).
- Enceintes ou casques audio si nécessaire.
- Capteurs ou boutons (selon l'interaction prévue).
- Accès à une alimentation électrique à proximité.

## 7. Délais

- **Idéation/choix des dispositifs** : 24/03/2025
  - **Prototype fonctionnel** : 26/05/2025
  - **Tests utilisateurs** : 13/06/2026
  - **Installation définitive** : 26 juin
  - **Démo le soir du 26 juin**
-