

# Note de cadrage

Version	Date	Auteur	Validation	Commentaires
V1	23/10/2025	Antonin DRUJON	Equipe : KO	Brouillon, document à relire et améliorer
V2	23/10/2025	Antonin DRUJON Julien DURIEUX	Equipe : à vérif	Document amélioré ⇒ Equipe OK ?
V3	03/11/2025	Antonin DRUJON Julien DURIEUX Mavrick GOUIX Rémi MAHIEUX	Equipe : à vérifier	Quelques notes sinon parfait pour moi
V4	10/11/2025	Antonin DRUJON Julien DURIEUX Mavrick GOUIX Rémi MAHIEUX	Equipe : à vérifier	Quelques notes sinon parfait pour moi
V5	14/12/2025	Julien DURIEUX Antonin DRUJON Mavrick GOUIX	Equipe : OK	OK

## 1. Contexte du projet

Dans le cadre du développement d'une application web innovante, le projet **Le Vinyle** vise à créer une plateforme communautaire permettant aux **streamers Twitch** d'organiser des **sessions musicales interactives** avec leurs viewers.

**Twitch** est aujourd’hui la principale plateforme mondiale de diffusion en direct, utilisée par des millions de créateurs de contenu pour partager des sessions de jeu, des discussions ou des événements culturels avec leur communauté. L’un des aspects clés de Twitch réside dans la **dimension communautaire et participative** du streaming : les viewers interagissent en temps réel avec le streamer via un chat, des sondages ou des extensions interactives. Cette proximité crée un environnement propice à la **création d’expériences collectives** et engageantes.

C'est dans cette logique qu'intervient **Le Vinyle**, qui souhaite enrichir cette interaction autour d'un nouvel axe : **le partage de musique**.

Chaque session permettra aux spectateurs de proposer des morceaux Spotify en direct, avec une **modération assurée par les modérateurs du streamer**, garantissant la qualité et la cohérence de la playlist diffusée.

L'idée de ce projet découle du constat que, bien que la musique occupe une place importante dans les streams, les outils existants ne permettent pas une **interaction fluide et structurée** entre les différents acteurs (streamer, modérateurs, viewers).

**Le Vinyle** ambitionne donc de combler ce manque en offrant un outil simple, collaboratif et entièrement connecté à l'écosystème Twitch et Spotify.

---

## 2. Objectifs du projet

L'objectif principal est de concevoir et développer une **application web stable et intuitive**, offrant aux utilisateurs Twitch la possibilité de gérer collectivement des playlists musicales en direct.

Plus précisément, le projet vise à :

- **Renforcer l'interactivité** entre le streamer et sa communauté.
- **Structurer et modérer** les propositions musicales en temps réel.
- **Automatiser la gestion des playlists** grâce à l'intégration de Spotify.
- **Améliorer l'expérience utilisateur** via une interface claire et responsive.

Le produit final attendu est une **version stable opérationnelle**, utilisable sur un environnement web, intégrant les fonctionnalités décrites dans le cahier des charges fonctionnel.

---

### 3. Méthodologie retenue

Après étude, l'équipe a choisi d'adopter une **méthode de gestion en cycle en V**, plus adaptée à la nature du projet.

Contrairement à une approche Agile, le cycle en V permet de **valider chaque phase avant de passer à la suivante**, assurant une meilleure traçabilité et une structure claire dans un contexte où :

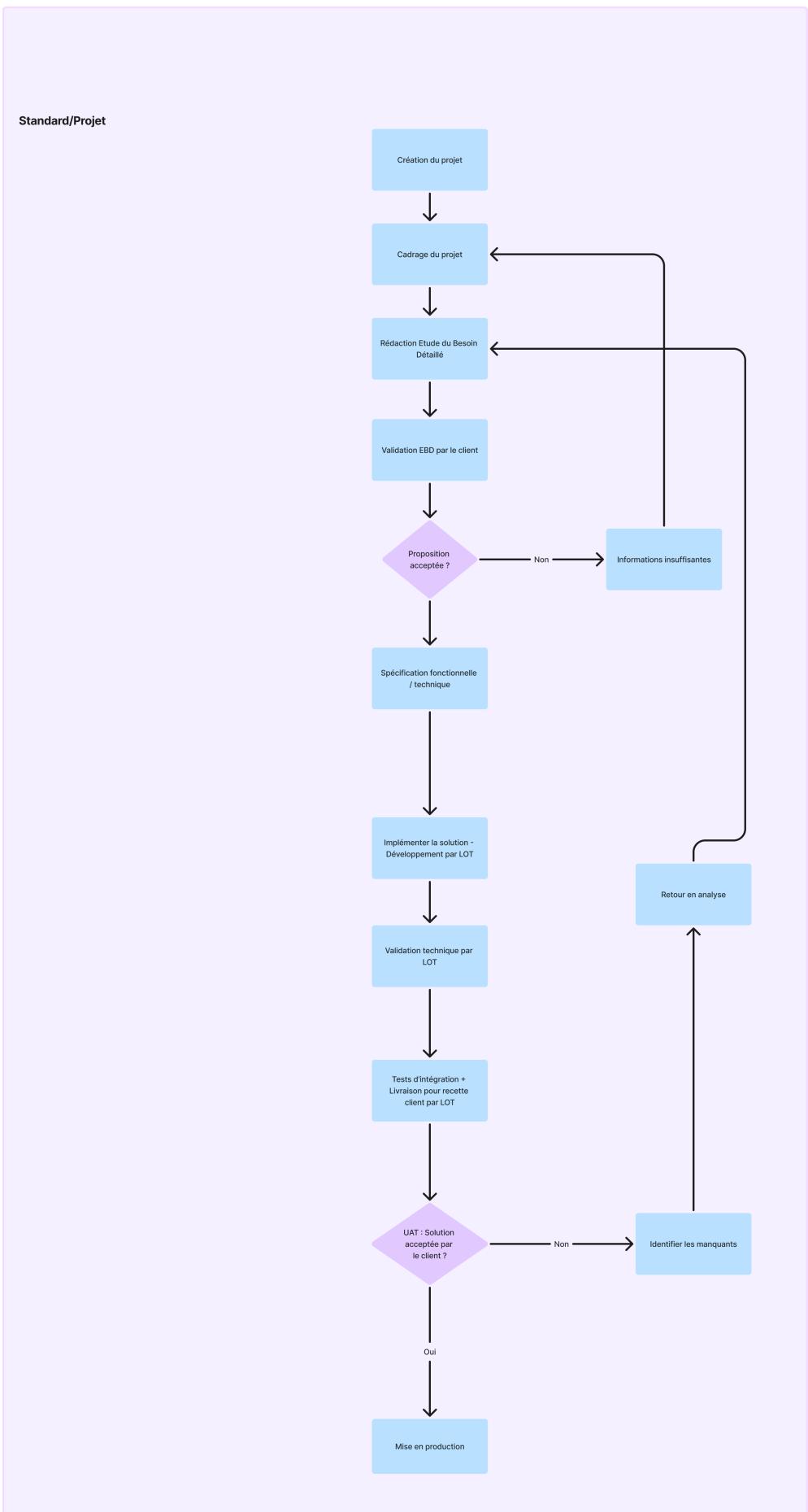
- Le **client n'est pas disponible** pour un suivi continu,
- L'**équipe est réduite** et travaille sur des créneaux variables,
- Le **périmètre fonctionnel** est bien défini dès le départ.

Cependant, afin de sécuriser le développement et de permettre des retours progressifs, le projet sera **livré par lots successifs**.

Chaque lot correspondra à un ensemble de fonctionnalités cohérentes, testées et validées avant le passage au lot suivant.

Cette approche permet de combiner la **r rigueur du cycle en V avec la souplesse d'une livraison incrémentale**.

Voici une schéma de notre flux de développement :



---

## 4. Organisation et responsabilités

L'équipe projet est composée de :

- **Antonin Drujon : Lead dev front**
- **Julien Durieux : Chef de projet & dev front**
- **Rémi Mahieux : Lead dev back**
- **Mavrick Gouix : Designer, dev front & dev back**

Au démarrage du projet, **tous les membres contribuent à l'ensemble des aspects du développement** (design, front-end, back-end), afin d'avoir une vision complète du produit et de favoriser une montée en compétence collective.

Au fil de l'avancement, **chacun se spécialise davantage** selon ses **compétences et affinités techniques**, tout en restant capable d'intervenir sur d'autres parties du projet si nécessaire.

Chaque domaine (Design, Front, Back) dispose d'un **référent**, qui sert de **point de vérité** pour les décisions techniques et les validations, mais **la responsabilité reste collective** : les décisions majeures sont discutées et validées en équipe.

Les échanges se feront via **Discord** et **Notion**, le suivi des tâches sur **Trello (kanban)**, et la gestion du code source sur **GitHub**.

Des **réunions de suivi régulières** permettront de faire le point sur l'avancement et de valider les étapes clés.

---

## 5. Livrables attendus

Le projet donnera lieu à la production des documents suivants :

- **Note de cadrage** – Cadrage initial du projet (présent document)
- **Analyse de l'existant** – Identification du contexte et des attentes des utilisateurs
- **Analyse du besoin** – Identification avec le client du résultat attendu
- **Cahier des charges fonctionnel et technique** – Description détaillée des fonctionnalités et contraintes

- **Planification et répartition des tâches** – Diagramme de Gantt et organisation de l'équipe
- **Documents de suivi** – Comptes rendus, rapports d'avancement

Ces documents assureront la **tracabilité** du projet et permettront d'en garantir la **cohérence globale**.

---

## 6. Plan prévisionnel

Le projet sera mené selon une démarche structurée, organisée en plusieurs étapes successives.

La première phase, consacrée au **cadrage et à l'analyse**, permettra de définir précisément les besoins du projet et d'étudier l'existant afin d'identifier les axes d'amélioration. Viendra ensuite la phase de **conception**, durant laquelle seront élaborés le cahier des charges fonctionnel et technique, l'architecture de l'application ainsi que les premières maquettes.

Le **développement** se déroulera par **lots de fonctionnalités**, chacun correspondant à un ensemble cohérent de modules ou de services à implémenter. Nous adopterons une approche basée sur le **TDD (Test Driven Development)** : chaque fonctionnalité sera précédée par la rédaction de tests unitaires et d'intégration, permettant de garantir la conformité du code aux exigences avant même son implémentation.

Cette méthode favorisera un **code plus fiable, maintenable et robuste**, tout en facilitant les itérations et les *refactorings* au fil du projet.

Chaque lot fera ensuite l'objet d'une **phase de validation technico-fonctionnelle** afin de vérifier l'adéquation entre les besoins utilisateurs et les développements réalisés.

Chaque étape fera l'objet d'une **validation croisée** au sein de l'équipe afin de garantir la conformité avec les objectifs définis et d'assurer une progression maîtrisée selon les principes du **cycle en V**.

---

## 7. Risques identifiés

Les principaux risques associés au projet concernent d'abord les **limitations techniques imposées par les APIs Twitch et Spotify**, qui pourraient contraindre certaines fonctionnalités ou nécessiter des adaptations dans l'architecture.

Par ailleurs, la **disponibilité variable des membres de l'équipe et du client** constitue un facteur d'incertitude pouvant impacter le rythme d'avancement du projet. Le **manque de retours fréquents du client** durant les phases de développement risque également de retarder la validation de certaines orientations fonctionnelles ou techniques.

Enfin, les **dépendances techniques entre les différents lots** peuvent générer des blocages lors des phases d'intégration, si les interfaces ou les modules ne sont pas livrés dans l'ordre prévu. L'ensemble de ces risques fera l'objet d'un **suivi régulier** et sera anticipé grâce à une **communication continue au sein de l'équipe**, permettant d'ajuster le planning et les priorités en conséquence.

---

## 8. Conclusion

Cette note de cadrage définit les bases du projet **Le Vinyle**, son contexte, ses objectifs et la méthode retenue.

Le choix du **cycle en V**, combiné à une **livraison progressive par lots**, permettra d'assurer une conduite de projet rigoureuse, tout en limitant les risques techniques et organisationnels.

Elle servira de référence commune pour l'équipe tout au long du développement et garantira la cohérence entre les différentes phases du projet.