|  |  |
| --- | --- |
| **Projet**  **Informatique 2023** | : Conception d'une Plateforme Virtuelle pour le Tirage de Cartes et l'Analyse des Pratiques |
| **Stephanie Bosc Marchetti** | Logo  Le présent cahier des charges vise à définir les spécifications et les exigences pour la conception et le développement d'une plateforme virtuelle dédiée au tirage de cartes dans le contexte de l'analyse des pratiques. Cette plateforme permettra à un utilisateur de poser une question en tirant une carte, puis d'obtenir une analyse des pratiques en fonction de la carte tirée. |
| **Contexte du projet** | Le principal objectif de ce projet est de créer une plateforme interactive offrant une expérience utilisateur fluide et intuitive pour les personnes cherchant des insights ou des analyses des pratiques à travers le tirage de cartes.  Les sous-objectifs incluent :  Développer un système de tirage de cartes virtuelles.  Intégrer une base de données de cartes avec des significations et interprétations associées.  Implémenter un mécanisme d'analyse des pratiques basé sur la carte tirée.  Assurer la sécurité et la confidentialité des données des utilisateurs.  Proposer une interface utilisateur ergonomique et attractive. |
| **Mission** | Développer un système de tirage de cartes virtuelles.  Intégrer une base de données de cartes avec des significations et interprétations associées.  Implémenter un mécanisme d'analyse des pratiques basé sur la carte tirée.  Assurer la sécurité et la confidentialité des données des utilisateurs.  Proposer une interface utilisateur ergonomique et attractive.  3. Fonctionnalités Principales  La plateforme devra offrir les fonctionnalités suivantes :  3.1 Tirage de Cartes :  Possibilité pour l'utilisateur de tirer une carte virtuelle.  Affichage de la carte tirée avec son visuel et sa signification.  3.2 Base de Données de Cartes :  Intégration d'une base de données complète de cartes.  Possibilité d'ajouter, supprimer ou modifier des cartes.  Association de significations aux cartes pour l'analyse des pratiques.  3.3 Analyse des Pratiques :  Mise en place d'un système d'analyse basé sur la carte tirée.  Génération de rapports ou de recommandations en fonction des résultats.  3.4 Interface Utilisateur :  Interface intuitive et conviviale.  Compatibilité avec les différents dispositifs (ordinateurs, tablettes, smartphones).  Possibilité de personnaliser l'apparence de la plateforme.  3.5 Sécurité :  Gestion sécurisée des données utilisateur.  Authentification et autorisation des utilisateurs.  Chiffrement des données sensibles.  4. Contraintes Techniques  4.1 Environnement Technique :  Langages de programmation : Html, css, JS, PHP, MCD, MLD BDD  Frameworks ou bibliothèques : Ouvert  4.2 Contraintes Matérielles :  Compatibilité avec différents navigateurs et mobile |
| **Etude préalable** | Etude avant projet  CDC  Etude de faisabilité  Presnetation avant projet |
| **Compétences  Techniques  attendues** | La mobilisation des compétences de préparation de l’analyse du projet voir un CDC, les outils de production de la phase avant, pendant et après réalisation.  Choix du nom de l’application avec le LOGO  La modélisation des données  La maquette doit répondre à l’expérience UX –UI avec une application épurée.  Choix du langage de développement PHP-JS- Bootsrap ou autre technologie la plus adapter çà la solution.  MCD-MLD- MPD-  Une étude de faisabilité sera réalisée  Sur les utilisateurs et la partie résultat  Une planification rigoureuse avec la définition des taches  Serveur le plus adapter à la solution avec le prix de la maintenance  Avantages |
| **Intérêt    du    projet  et/ou de l’action** | Objectifs de l'Application  Prévision des Résultats :  Nous prévoyons que cette application contribuera de manière significative à l'amélioration de notre institution. Les avantages attendus incluent :  Amélioration de la Qualité Pédagogique : En utilisant des données objectives, nous serons en mesure d'identifier les domaines qui seront nécessairement une, ce qui nous permettra d'offrir une meilleure expérience d'apprentissage. |
| **Contraintes de votre  environnement  technique        et/ou  fonctionnel     à     la  réalisation  de  votre  projet Informatique** | Renforcement de la Réputation : En mesurant et en améliorant la performance, notre institution sera mieux positionnée pour attirer des étudiants, des professeurs et des partenariats stratégiques.  Conformité Réglementaire : L'application nous aidera à nous conformer aux normes de qualité et aux exigences réglementaires en vigueur. |
| **prévisionnel** | 12/ 2023 au Mai 2024 |
| **Formation :** | DWWM |