# Exemple de trame de cahier des charges

**Titre du projet :** Visite guidée et tchat Etudiants/Elèves et pour les JPO de l'Estiam

## 1 - Contexte et définition du projet

La situation actuelle ne permet pas la tenue régulière d’évènements réels, qui facilitent normalement les échanges entre les étudiants et les professionnels pour stimuler les relations débouchant sur un contrat de stage ou d’alternance. Dans cette optique, l’ESTIAM Lyon souhaite mettre en place une solution innovante pour proposer une présentation entièrement en ligne pour palier à cette contrainte sanitaire.

## 2 - Objectif du projet

La solution proposée doit permettre la visite du Campus de l ESTIAM Lyon la présentation des formations proposées, et ainsi pouvoir être utilisée pour les journées portes ouvertes de l’école. Elle pourrait servir à d’autres événements et s’adapter au fil du temps.

L’objectif est aussi de proposer un espace d’échange dans cette visite, tel un salon virtuel, permettant l’échange en temps réel entre visiteur et étudiant, ou membre de l’administration. Une communication en direct ou en différé peut-être envisagée.

## 3 - Périmètre du projet

3D: Lucas, Alexis

UI: Alexis

Salon virtuel:

* dev: Florian, Antoine
* SQL: Florian,

Sécu et gestion des droit admin: Théotime

Visualiser les formations de l’école: Thomas L.

Modélisation bdd, management: Thomas F.

Offert par Manager GO! – pour savoir l’utiliser, voir : e[xplication de l'exemple de cahier de charges](https://www.manager-go.com/gestion-de-projet/dossiers-methodes/elaborer-un-cdc)

## 4 - Description fonctionnelle des besoins

* Visite style Google Maps
* Présentation du programme de l’Estiam
* Tchat textuel répartit par rubriques :
  + Une messagerie directe vers pour la pédagogie ( directe avec Nicolas )
    - Sans connexion nécessaire
  + Une messagerie directe vers l‘administration ( directe avec Aude )
    - Sans connexion nécessaire
  + Un tchat sur la vie étudiante à l’Estiam
    - Les admins peuvent :
      * Se connecter avec un e-mail et un mot de passe
      * bannir un utilisateur
      * Lire les messages
    - Les invités peuvent :
      * Se connecter avec un prénom, nom et e-mail
      * écrire des messages, les lire
    - les étudiants peuvent :
      * Répondre aux messages
      * Lire les messages
      * Messages mis en évidence pour les reconnaitre

## 5 – Ressources nécessaires

Besoin :

* 7 développeurs
* 1 chef de projet
* Une caméra 360°
* 7 ordinateurs, 7 écrans, 7 claviers, 7 souris, 7 fauteuils gaming

## 6 - Délais de réalisation

4jours pour la partie 1

5 jours pour la partie 2

2 jours de présentation

**3 Type de comptes**

Un administrateur

* doit se connecter => mail + mdp
* Supprimer des messages
* Il peut choisir qui est étudiant ou non

Un étudiant peu:

* Se connecte avec son e-mail + mdp
* répondre aux élèves

Un élève peut se logger avec :

* Nom / prénom / courriel

Pour la connexion :

1. On renseigne son e-mail
2. On détecte si c’est un étudiant, élève, admin
3. On demande soit mdp soit nom et prenom en fonction de son email