Cahier des charges - Sondage Bigscreen VR (Votre Nom)

Introduction

En tant que développeur multimédia de la web agency internationale, j'ai été mandaté par notre nouveau client, Bigscreen, une entreprise spécialisée dans le développement d'une application VR permettant aux utilisateurs de regarder des films, émissions TV et jeux vidéos en réalité virtuelle sur un écran géant virtuel, seul ou à plusieurs. Dans le but de préparer la prochaine itération de leur application, Bigscreen souhaite collecter des informations de la part de ses utilisateurs via un sondage en ligne.

Ce cahier des charges définit les spécifications techniques et fonctionnelles pour la réalisation du sondage en ligne destiné aux utilisateurs de l'application Bigscreen VR.

Fonctionnalités Principales

Le sondage en ligne devra comporter les fonctionnalités suivantes :

2.1. Interface Publique (Page Sondage)

Présentation des 20 questions du sondage.

Trois types de questions possibles : choix parmi plusieurs propositions, champ de saisie de 255 caractères maximum et choix numérique de 1 à 5.

Toutes les questions seront obligatoires avec validation des données pour l'e-mail (question 1).

Un bouton "Finaliser" permettra à l'utilisateur de soumettre ses réponses.

Après soumission, un message apparaîtra avec une URL unique pour que l'utilisateur puisse consulter ultérieurement ses réponses.

2.2. Page de Réponses (Consultation des Réponses)

Affichage des 20 questions et des réponses de l'utilisateur.

Les réponses seront regroupées dans des tableaux de données organisés verticalement.

2.3. Administration Privée (Page Login, Accueil, Questionnaire et Réponses)

Accès protégé par une page de login avec un login et un mot de passe.

Un administrateur unique accédera à l'espace d'administration.

Affichage des statistiques du sondage avec des graphiques générés à l'aide de ChartJS ou d'autres librairies.

Affichage des 20 questions sous forme de tableau de données sans possibilité de les modifier.

Regroupement de toutes les réponses des sondés sous forme de tableaux de données organisés verticalement.

Interface Utilisateur et Admin

L'interface utilisateur devra être ergonomique, intuitive et responsive pour permettre une utilisation fluide sur tous les appareils. L'interface d'administration sera sobre et claire pour faciliter la gestion des réponses.

Technologies Suggérées

Pour la réalisation de ce projet, les technologies suivantes sont suggérées :

Framework Laravel pour le développement côté serveur.

Utilisation de ChartJS ou d'autres librairies pour la génération des graphiques.

Utilisation de Bootstrap ou autre framework CSS pour la mise en page et la responsivité.

Utilisation de l'ORM Eloquent de Laravel pour la gestion des données.

Contraintes Techniques

Le développement sera effectué par un développeur unique travaillant à la fois sur la partie front-end et back-end.

Le code source sera versionné avec Github pour assurer le suivi et la collaboration.

Le nommage des champs et variables sera en anglais en utilisant le camelCase / PascalCase.

Les méthodes et propriétés seront systématiquement commentées.

Les données seront gérées par l'ORM Eloquent de Laravel.

Des migrations et seeders seront mis en place pour la base de données.

Temps et Livrables Attendus

Le projet devra être réalisé dans un délai de X semaines/mois (à déterminer en accord avec le client).

Les livrables attendus sont :

Code source complet du projet.

Base de données avec migrations et seeders.

Interface publique du sondage.

Interface d'administration.

Documentation utilisateur pour le sondage.

Documentation d'administration pour l'accès à l'espace d'administration.

Conclusion :

Le développement du sondage en ligne permettra à Bigscreen de collecter des informations essentielles pour améliorer leur application VR et proposer de nouvelles fonctionnalités. Je m'engage à respecter les contraintes techniques, les délais et les fonctionnalités principales définies dans ce cahier des charges pour mener à bien ce projet.