# **Note de cadrage**

### **Introduction**

Rappel du contexte :

Dans le cadre de notre TER (Travaux d’Étude et de Recherche) de première année de master informatique, nous devons modéliser, spécifier et implémenter un jeu sur navigateur, aussi utilisable sur mobile.

### **Portée et limites de l’étude**

Contours du projet :

Utilisateurs : les visiteurs sont des utilisateurs du site non connectés, les membres sont des utilisateurs qui se sont connectés au site, et les administrateurs sont des membres avec des droits spéciaux.

Exigence qualité : dans le but d'utiliser les annotations/gloses, nous devons maximiser la qualité des données récupérées.

Opportunités et risques :

Avec ce projet nous pourrons récupérer des corpus de phrases annotés sémantiquement afin d’identifier le sens correct de celle-ci. Comme tous les jeux, il existe un risque important de triche, ou d’utilisation malveillante.

### **Budget**

Gain attendu : 0€

Coûts et charges : 1.79€/mois (serveur) + 8.39€/an (nom de domaine). TTC

### **Organisation du projet**

Intervenants :

M. LAFOURCADE Mathieu, tuteur et client.

Démarche retenue pour l’avant projet :

Feuille de route et diagramme de Gantt, le 10/02/2017.

Organisation spécifique de l’avant projet :

M. DELALANDE Nicolas, chef de projet.

M. CULTY Alexandre, responsable site Web.

Mme. OUAZI Isna, responsable base de données.

Mme. MEKAOUI Melissa, analyste programmeuse

### **Calendrier**

Dates clés :

10/02/2017, remise de la feuille de route.

07/03/2017, remise du bilan de mi parcours.

16/05/2017, remise du rapport et du travail complet.

29/05/2017, soutenance du projet. (date approximative)

Planning :

