

Plateforme Team Spirit

Note de cadrage



Client
Team Spirit

Prestataire
Etienne BARBIER

Table des matières

1.	ENJEUX ET OBJECTIFS DU PROJET	3
2.	PRECONISATIONS FONCTIONNELLES.....	3
3.	PRECONISATIONS D'ARCHITECTURE	3
4.	PRINCIPAUX LIVRABLES.....	3
5.	FUTURS UTILISATEURS	3
6.	SOLUTION TECHNIQUE.....	4
7.	PLANNING	4
8.	BUDGET	4

1. Enjeux et objectifs du projet

Les enjeux et les objectifs du projet sont synthétisés dans le tableau suivant :

Pour	les adhérents de l'association Team Spirit
qui	souhaitent participer à la vie de l'association,
la « plateforme Team Spirit » est	une application web
qui permet	de trouver les informations et les documents nécessaires,
à la différence de	plateformes spécialisées dans le stockage de données, l'agenda en ligne ou les réseaux sociaux,
la « plateforme Team Spirit »	centralise l'ensemble des informations dans une seule application.

2. Préconisations fonctionnelles

L'application web sera disponible sur smartphones, tablettes et ordinateurs disposant d'une connexion Internet : elle devra donc être conforme aux attentes en termes de *responsive design*.

Les utilisateurs auront la possibilité de :

- consulter les différentes pages proposées par l'application
- télécharger et poster certains documents
- gérer du contenu (selon profil : pour les membres du bureau uniquement)

3. Préconisations d'architecture

L'application web sera accessible via la page de connexion.

Une fois authentifié, l'utilisateur pourra accéder aux pages suivantes :

- Accueil
- Calendrier
- Documents
- Entraînements
- Espace membre
- Gestion association (selon profil : pour les membres du bureau uniquement)
- Tenues

Deux pages supplémentaires sont également prévues :

- Contact
- Mentions légales

4. Principaux livrables

Les principaux livrables attendus dans le cadre de ce projet sont :

- le cahier des charges
- l'application déployée sur le web
- un rapport de tests
- une documentation pour les utilisateurs

5. Futurs utilisateurs

Les futurs utilisateurs de l'application web sont :

- les adhérents de l'association
- les membres du bureau de l'association
- un ou plusieurs administrateurs

6. Solution technique

Afin de proposer une solution cohérente avec le cahier des charges, l'application web sera développée avec :

- côté serveur : le langage Python, le framework Django et une base de données PostgreSQL
- côté client : les langages HTML, CSS (avec le framework Bootstrap) et Javascript

L'application web sera hébergée sur les serveurs de la société Heroku.

7. Planning

Voici le planning prévisionnel du projet :

	mai-20		juin-20		juil-20		août-20		sept-20	
Validation du cahier des charges										
Développement de l'application										
Tests										
Livraison										
Présentation aux utilisateurs										

8. Budget

Aucun budget n'est alloué pour ce projet.