

# Cahier de charge



**Nom du projet:** Olympic Games

**Adresse:** Ghazela

**Email:** [olymic.games@esprit.tn](mailto:olymic.games@esprit.tn)

**Numero:**29163358

# Plan de cahier de charge

1 Présentation du projet.....	3
1-1 contexte general .....	3
1-2 Etude de l'existant .....	4
1-3 Finalité .....	5
1-4 Objectifs .....	6
2. Expression des besoins .....	7
2-1 Besoins fonctionnels .....	7
2-2 Besoins non fonctionnels .....	8
3.Les contraintes techniques .....	9
4.conceptions graphique .....	10
5.Etude de la concurrence .....	11
6.Equipe .....	12
7.Déroulement et Planification .....	13

---

---

# 1-Présentation du projet:

## 1-1 Contexte général

Les Jeux olympiques (JO), aussi appelés Jeux olympiques modernes, puisqu'ils prolongent la tradition des jeux olympiques de la Grèce antique sont des événements sportifs internationaux majeurs, regroupant les sports d'été ou d'hiver, auxquels des milliers d'athlètes participent à travers différentes compétitions tous les quatre ans, pour chaque olympiade moderne.

- Date de création : 17/08/1896
- Nombre des employés :200 000
- Activité principale : championnat du monde
- Nombre des sportifs : 11 000
- Dépenses :(transport/logement/sécurité) :6 ,8 milliards d'euros
- Nombre de sports :33
- Nombre des terrains :15
- Pays : Tunis.
- Les médailles : or /argent/bronze

# 1-2 Etude de l'existant

- **Contraintes :**

- Les conditions sanitaires :

- On savait déjà qu'en plus d'être soumis à de multiples tests de détection et mesures de distanciation physique, les quelque 11 000 athlètes ne pourraient pas arriver au Village olympique plus de sept jours avant leurs compétitions et devraient avoir quitté le pays au maximum deux jours après.

Ces derniers ne pourront essentiellement se trouver que dans leur logement sur place, sur leurs lieux d'entraînement et de compétition, ainsi que dans les navettes spéciales les transportant d'un endroit à l'autre.

Toutes ces règles et contraintes particulières n'altéreront pas fondamentalement l'expérience olympique des participants.

- L'effet des estrades vides :

À l'instar de plusieurs autres observateurs, l'analyste d'athlétisme Laurent Godbout prévient que l'absence de compétition internationale depuis des mois à cause de la COVID-19 a empêché les athlètes de suivre la progression des uns et des autres, ce qui pourrait réserver quelques surprises — bonnes et mauvaises — aux compétiteurs

## 1-3 Finalité

- La vision des Jeux Olympiques de la Jeunesse (JOJ) est d’inciter les jeunes du monde entier à pratiquer un sport, de les encourager à adopter les valeurs olympiques et de devenir des ambassadeurs de l’Olympisme. Les JOJ ont pour mission de former et d’influencer les athlètes et les jeunes participants pour qu’ils jouent un rôle actif dans leur communauté.
- En substance, la principale mission des Jeux Olympiques de la Jeunesse est de permettre aux athlètes d'acquérir, aussi bien sur l'aire de compétition qu'en dehors, des compétences qui leur seront utiles durant leur carrière sportive et après. Les JOJ ont été créés pour inspirer et responsabiliser les jeunes olympiens et les autres participants

## 1-4. Les objectifs

- **Ces JOJ ont pour objectifs :**

- 1. Rassembler les meilleurs jeunes athlètes pour une compétition multisport mondiale de haut niveau dans le cadre d'un festival sportif axé sur des objectifs précis comprenant des activités culturelles et éducatives
- 2. Promouvoir les échanges culturels et les valeurs olympiques, y compris la non-discrimination, le fair-play et la poursuite de l'excellence.
- Être un catalyseur d'innovation et un incubateur pour de nouveaux concepts tels que le test et la validation de nouveaux sports et formats, d'initiatives éducatives, ou d'initiatives et technologies  
Axées sur une durabilité accrue de l'événement, et à la création de programmes pouvant être partagés sous forme numérique

## 2. Expression des besoins:

° Le but d'un projet est de satisfaire un besoin. Il faut l'exprimer clairement avant d'imposer une solution. Généralement formulé sous formes d'exigences fonctionnelles et non fonctionnelles

### 2-1 Besoins fonctionnels :

- Pour faciliter le travail entre les membres d'équipe, la répartition du projet sous forme de module est la meilleure solution
- Mise à part les « CRUD » et pour assurer l'harmonisation du travail il avait un lot de métiers pour chaque membre.

#### Répartition des modules et métiers :

##### °Gestion des jeux.

- Les métiers dédiés pour ce module sont :

- La rechercher des jeux (avec condition).
- Le TRI des jeux.
- Le Statistique.
- Mailing.
- Planning du temps.

##### °Gestion des joueur.

- Les métiers dédiés pour ce module sont :

- la recherche des joueurs (avec critere).
- le tri des joueurs .
- le statistique
- imprimer des fichiers qui contient les données des joueurs.
- une fiche historique qui contient des suppressions des données

##### °Gestion des stades.

- Les métiers dédiés pour ce module sont :

- tri des stades
- recherche des stades
- affecter les matchs
- plan stade
- annuler event

°Gestion du staff.

- Les métiers dédiés pour ce module sont :
  - Chat
  - Notification
  - Affectation
  - Tri
  - Recherche

°Gestion financière.

- Les métiers dédiés pour ce module sont :
  - Recherche
  - Trier
  - Affectation
  - SMS
  - Générer facture

## 2.2 Besoins non fonctionnels :

Un autre type de besoin spécifie quelques choses sur le système lui-même, et de quelle manière il exécute ses fonctions. De tels besoins s'appellent souvent « besoins non fonctionnels »

D'abord on est besoin de la sécurité:

- Besoins d'établissement de la connexion – niveaux d'accès « CRUD Levels ».
- Besoins de mot de passe – longueur, caractères spéciaux, expiration, politique de réutilisation
- Déconnexion après temps morts d'inactivité.

L'ergonomie:

- Les standards d'ergonomie – la densité d'éléments sur les écrans, la disposition et le flux, les couleurs, l'Interface Utilisateur, les raccourcis clavier
- Internationalisation / besoins de localisation – langages, orthographe, claviers, formats de papier, etc. Aussi la disponibilité, la testabilité, la facilité de maintenance et la facilité d'utilisation.



### 3. Les contraintes techniques :

- Le triangle d'or, également appelé triangle des contraintes, est un outil très utile en gestion de projet et encore plus particulièrement en planification. En effet, quelle que soit la complexité du projet sur lequel vous travaillez, vous devez le penser en fonction de 3 contraintes : la qualité, le coût et le délai. Si on ne respecte pas le triangle d'or, on se retrouve face à de nombreuses difficultés tout au long de l'avancement du projet. Dans les situations les plus extrêmes, on risque même l'échec du projet ainsi que son abandon.

## 4. conceptions graphique

Définissez les polices de caractère (typographie, taille, aspect) et les couleurs :

**Typographie 1** : Montserrat.

**Typographie secondaire** : Futura.

**Taille** : Standard.

**Aspect** : Formel / Professionnel

**Couleurs** : Rouge #8e172c / Gold qui ne bénéficie pas d'un code de couleur / Gris #262626 / Blanc

**Nom d'application**: JLOSTUNIS

**Logo de l'application**:



**Logo d'équipe**:



## 5. Etude de la concurrence

- **5-1 L'analyse de la concurrence comporte plusieurs objectifs :**

- Comprendre la stratégie des concurrents et connaître leurs facteurs-clés de succès, ...  
déterminer une stratégie marketing et un positionnement viables face à la concurrence,
- Anticiper les réactions des concurrents suite à l'insertion de l'entreprise sur le marché.

**5-2 Les étapes d'une analyse concurrentielle sont :**



## 6.Equipe

### 6-1 Répartition des métiers :

prénom	Fedi	Sahar	Med Abessy	EyaYassmine	Baha	Nassim
Module	Gestion des jeux	Gestion des joueurs gestion des employes	gestion des employés	Gestion financière	Gestion des spectateurs	Gestion des stades
les attributs	-nombre de jeux -pays -type de jeux - Discipline	-Nom -prénom -Age -ID -Discipline Nationalité	-ID -Nom et prénom -Date de naissance -Type	-budget - dépenses -bénéfices - factures -employé -fournisseur	-Nom -prénom -Age -ID -Nationalité	-Nom de stades -capacité -ID -type -état de stade
les métiers	1-Statistique (le pays qui avait plus de trophées) 2-Tri 3-Recherche 4-Plan du temps 5-envoyer des mails aux pays participants	-Excel -imprimer -recherche -tri -fiche historique	-Chat -notification -affectation -tri -recherche	-Recherche -Tri -SMS -Générer facture -Affectation	-statistiques – trier -rechercher -générer QR code -fidélité	-tri -recherche -affecter les matches -plan de stade -annuler event

## 7-Déroulement et Planification :

