

Cahier des charges : DataFoot

1- Contexte.....	
2- Objectifs.....	
3- Périmètre du projet.....	
4- Description fonctionnelle des besoins.....	
5- Planning.....	

1- Contexte

DataFoot a été créé pour répondre aux besoins des fans de football désireux d'une plateforme à la fois simple et exhaustive. Les utilisateurs recherchent un moyen de suivre les matchs en temps réel et d'accéder rapidement aux scores actualisés.

DataFoot répond parfaitement à ce besoin, en offrant une combinaison de scores en direct et de résumés des moments forts des matchs. La plateforme est conçue pour être conviviale, permettant aux fans de vivre intensément chaque instant clé des matchs de manière directe et captivante. Ainsi, DataFoot facilite l'accès aux scores en temps réel et aux moments forts, proposant une solution intégrée pour les passionnés de football.

En bref, le site web DataFoot offre aux amateurs de football un accès pratique et rapide pour suivre les scores en direct et les temps forts, le tout centralisé sur une seule et même plateforme.

2- Objectifs

L'objectif principal du projet DataFoot est de créer un site universellement accessible et compréhensible, adapté à tous les groupes d'âge - jeunes, adultes et seniors. Pour y parvenir, nous visons les résultats suivants, qualifiés, quantifiés et mesurables :

Accessibilité et Compréhension Universelles : Mettre en place une interface utilisateur intuitive et une expérience de navigation qui soit facilement

compréhensible par tous les groupes d'âge, avec un taux de satisfaction utilisateur d'au moins 90% mesuré par des enquêtes de feedback. Expérience Utilisateur

Complète et Conviviale : Assurer que l'expérience de suivre des matchs en direct soit enrichissante et engageante, avec des fonctionnalités telles que des mises à jour en temps réel, des résumés de matchs, et des analyses interactives. Viser un temps moyen d'utilisation sur le site de plus de 30 minutes par visiteur comme indicateur

de l'engagement des utilisateurs. Accessibilité Mobile et Flexibilité : S'assurer que le site soit pleinement fonctionnel et optimisé pour les appareils mobiles, permettant aux utilisateurs d'accéder aux scores et aux temps forts n'importe où et n'importe quand. Nous avons également la volonté de préserver une stabilité avec notamment une disponibilité de presque 20h. Nous voulons aussi instaurer une sécurité au sein de notre projet. Nous rajouterons également un système de messagerie pour faciliter l'échanges avec les utilisateurs.

3- Périmètre du projet

Concernant les limites, nous nous concentrons exclusivement sur les données des équipes en tendance au niveau national, évitant ainsi le besoin d'un système de stockage excessif et optimisant la gestion des données. Notre public cible principal est constitué d'amateurs de football, et non de professionnels, ce qui nous conduit à simplifier et à rendre les données facilement compréhensibles pour un public plus large. Les mises à jour des données, telles que les scores et les temps forts des matchs, se feront dans un délai maximal de 24H pour assurer la pertinence et la fiabilité de l'information. La couverture sera limitée aux équipes populaires au niveau national, alignant nos efforts sur les intérêts de nos utilisateurs tout en tenant compte de nos capacités techniques actuelles. Les données seront archivées pour une durée maximale de 3 ans, permettant de maintenir une base de données historique utile sans surcharger notre système. Au niveau de la disponibilité, nous souhaitons garantir l'accès aux ressources pour une durée d'au moins 20h par jour, laissant 4 heure dans lesquelles nous sommes susceptible d'interrompre le service. Le système de messagerie quant à lui, Le périmètre du projet pour le système de messagerie de DataFoot sera initialement restreint aux fonctionnalités essentielles, telles que l'envoi de notifications et la gestion de messages. La personnalisation des alertes sera simplifiée, se limitant à des options pré-définies pour les équipes préférées. L'assistance utilisateur sera basique, focalisée sur les questions fréquentes. La communication d'événements spéciaux sera restreinte aux compétitions majeures. L'interface utilisateur sera minimaliste, et la documentation se concentrera sur les procédures de base.

4- Description fonctionnelle des besoins

Fonction principale : Suivre les matchs de football en direct.

Sous-fonctions :

Dans le cadre du projet DataFoot, avec une considération des ressources limitées et un délai de moins trois mois, nous nous concentrerons sur des fonctionnalités clés et réalisables. Le site offrira un affichage en temps réel des scores des matchs, se concentrant sur les ligues et équipes les plus suivies. Nous inclurons des résumés textuels simples des temps forts des matchs, tels que les buts et décisions majeures. Les utilisateurs pourront sélectionner leurs équipes ou ligues favorites pour un accès rapide à l'information. Un calendrier des matchs à venir sera disponible, mis à jour régulièrement sans intégration interactive. L'interface utilisateur sera basique mais claire, optimisée pour une utilisation sur ordinateur de bureau. Une option de partage simple permettra aux utilisateurs de partager des scores ou des moments de match. Des statistiques de base sur les joueurs seront disponibles, sans analyses approfondies. Enfin, une assistance utilisateur limitée sera mise en place, telle qu'une adresse e-mail pour répondre aux questions et recueillir les retours, avec une adresse de messagerie fonctionnelle. Et pour finir, nous souhaitons implémenter un serveur de messagerie dans DataFoot, ce qui facilitera une communication directe avec les utilisateurs, , de mises à jour en temps réel, et d'informations cruciales sur les matchs.

5- Planning