

Cahier des Charges – UniTools

Projet : Développement d'une plateforme numérique dédiée aux étudiants de l'enseignement supérieur

Client : Jan Jawish

Version : 1.0

Date : Août 2025

Table des matières

1. Contexte et présentation du projet
2. Objectifs stratégiques et fonctionnels
3. Analyse des besoins utilisateurs
4. Cibles et personae
5. Fonctionnalités détaillées
6. Arborescence du site
7. Charte graphique et identité visuelle
8. Maquettes UI/UX et responsive design
9. Architecture technique & technologies choisies
10. Sécurité, RGPD et accessibilité
11. Hébergement, nom de domaine, sauvegardes
12. Planification : roadmap et jalons
13. Équipe projet et répartition des tâches
14. Budget prévisionnel
15. Annexes techniques : schémas, modules, exemples de code

1. Contexte et présentation du projet

UniTools est né du constat que les étudiants sont confrontés à une multitude d'outils éparpillés pour gérer leur vie universitaire.

Entre les plateformes pédagogiques, les groupes de discussion, les mails, les rappels d'emploi du temps et les outils collaboratifs,

la navigation devient chaotique. UniTools se positionne comme une plateforme centralisatrice, ergonomique, et pensée pour leur quotidien.

Ce projet est mené dans le cadre d'une initiative personnelle étudiante, avec l'ambition de se professionnaliser à terme.

2. Objectifs stratégiques et fonctionnels

Objectifs stratégiques :

- Créer une plateforme unique, fiable et moderne adaptée à la vie étudiante.
- Apporter une valeur ajoutée concrète au quotidien via des outils utiles.
- Promouvoir l'entraide, la communication, et l'autonomie entre étudiants.

Objectifs fonctionnels :

- Simplifier l'accès aux services (ENT, Moodle, messagerie, etc.)
- Offrir des modules pratiques (météo, emploi du temps, notifications)
- Proposer des jeux, blind-tests et espaces créatifs pour décompresser

3. Analyse des besoins utilisateurs

Les étudiants ont exprimé les besoins suivants :

- Regrouper toutes les infos utiles dans un seul site web
- Pouvoir consulter rapidement leur planning et recevoir des alertes
- Interagir avec d'autres étudiants facilement (entraide, messages)
- Se divertir intelligemment entre deux cours (jeux courts, culture)

4. Cibles et personae

Cible principale : étudiants en BUT, BTS, Licence

Cible secondaire : enseignants et établissements souhaitant tester l'outil

Exemple de persona :

Nom : Léa, 19 ans, étudiante en MMI

Problème : "Je perds un temps fou à jongler entre les outils"

Attente : "Un site rapide, fun, et utile"

5. Fonctionnalités détaillées

Fonctionnalités principales :

- Connexion sécurisée avec double authentification
- Tableau de bord personnalisé (nom, date, météo, planning, alertes)
- Accès direct à ENT, Moodle, CELENE, bibliothèques, etc.
- Modules intégrés :
 - > Coup de pouce : demande/offre d'aide entre étudiants
 - > Blind test, quiz culture G, jeux ludiques (Uno, échecs, etc.)
 - > Classement, suggestions, zone de commentaires, chat
- Admin panel :
 - > Gestion utilisateurs, rôles, alertes, logs, suggestions

6. Arborescence du site

Accueil

■ ■ ■ ■ Tableau de bord

■ ■ ■ ■ Météo Campus

■ ■ ■ ■ Emploi du temps

■ ■ ■ ■ Notifications

■ ■ ■ ■ Coup de pouce

■ ■ ■ ■ Poster une demande / une offre

■ ■ ■ ■ Chat privé

■ ■ ■ ■ Jeux

■ ■ ■ ■ Quiz Rap

■ ■ ■ ■ Culture G

■ ■ ■ ■ Uno en ligne

■ ■ ■ ■ Échecs

■ ■ ■ ■ Suggestions utilisateurs

■ ■ ■ ■ Administration (accès restreint)

7. Charte graphique et identité visuelle

- Couleurs dominantes : noir profond, bleu électrique, touches fluo
- Typographie principale : AestheticRegular + DM Sans
- Style graphique : sombre, moderne, inspiré gaming/pop culture
- Animations : hover audio, effets visuels, transitions douces

8. Maquettes UI/UX et responsive design

La maquette suit une logique mobile-first. Tous les composants sont optimisés pour téléphone et tablette. L'expérience utilisateur est fluide, sans scroll horizontal, avec des zones tactiles bien espacées.

Des animations viennent renforcer les transitions et retours visuels (hover, clic, validation).

9. Architecture technique & technologies choisies

- HTML5, CSS3 (custom), JS vanilla + quelques composants AJAX
- PHP 8.x côté serveur
- Base de données MySQL avec PDO sécurisée
- Sessions, tokens, gestion des droits et rôles
- Architecture MVC allégée (organisation modulaire)
- Utilisation de cookies techniques + cookies de préférences/statistiques

10. Sécurité, RGPD et accessibilité

- 2FA obligatoire (email)
- Logs IP, user-agent, fingerprint navigateur
- Données chiffrées (mot de passe, identifiants ENT)
- Anti-inspection JS (désactivation F12, Ctrl+S, clic droit)
- Consentement cookies bloquant (RGPD)
- Mentions légales, CGU, politique de confidentialité complètes

11. Hébergement, nom de domaine, sauvegardes

- Serveur Apache (hébergement universitaire puis OVH)
- Domaine de test : jawisjan.tpweb.univ-rouen.fr
- Domaine cible envisagé : unitools.fr
- Sauvegardes automatiques hebdomadaires (base + fichiers)

12. Planification : roadmap et jalons

| Étape | Date prévue |

|-----|-----|

| Rédaction du cahier des charges | Août 2025 |

| Création base de données | Septembre 2025 |

| Dev front-end / back-end | Sept-octobre |

| Ajout des modules (jeux, coup de pouce...) | Novembre |

| Tests, débogage, feedbacks | Décembre 2025 |

| Mise en ligne officielle | Janvier 2026 |

13. Équipe projet et répartition des tâches

- Jan Jawish : conception, développement front, logique back, UI, graphisme
- Beta testeurs : étudiants de la promo MMI
- Conseils tech : professeurs référents

14. Budget prévisionnel

- Hébergement OVH perso : 36€/an
- Nom de domaine : 12€/an
- Logiciels utilisés : gratuits (Visual Studio Code, Canva, Figma, GitHub)
- Total annuel estimé : 48€

15. Annexes techniques : schémas, modules, exemples de code

Annexes disponibles :

- Diagramme de base de données (relations tables utilisateurs, logs, messages, suggestions, jeux)
- Captures d'écran des pages principales (dashboard, jeux, suggestions)
- Exemples de code : requêtes PDO sécurisées, logique jeu CultureG, gestion session + 2FA

Voir dépôt GitHub associé (privé à ce stade)