

Cahier des Charges – UniTools

Projet : Développement d'une plateforme web dédiée aux étudiants

Client : Jan Jawish

Date : Août 2025

Table des matières

1. Présentation du projet
2. Objectifs
3. Cibles
4. Fonctionnalités principales
5. Architecture technique
6. Maquettes & UI/UX
7. Sécurité & RGPD
8. Hébergement & nom de domaine
9. Planning de réalisation
10. Budget estimatif
11. Annexe : exemples de modules

1. Présentation du projet

UniTools est une plateforme web développée pour répondre aux besoins quotidiens des étudiants de l'enseignement supérieur.

Elle vise à centraliser les outils, services et ressources numériques les plus utilisés sur un seul espace ergonomique,

rapide et intuitif. Développée à l'IUT de Rouen dans le cadre d'un projet personnel et professionnel, cette plateforme a pour

vocation de devenir un point de repère pour les étudiants connectés.

2. Objectifs

- Faciliter l'accès aux ressources pédagogiques (ENT, Moodle, Pronote...)
- Offrir un espace communautaire d'entraide entre étudiants ("Coup de pouce")
- Proposer des outils pratiques au quotidien : météo du campus, emploi du temps, rappels
- Intégrer des modules ludiques et culturels : quiz, blind-tests, jeux multijoueurs
- Garantir un accès sécurisé et personnalisé (2FA, logs IP, chiffrement)

3. Cibles

La cible principale est l'étudiant post-bac (IUT, licence, BTS...) utilisant quotidiennement des outils numériques pour ses cours.

Le projet est également pertinent pour les enseignants souhaitant tester des outils interactifs et les établissements

cherchant à proposer des solutions internes innovantes.

4. Fonctionnalités principales

- Accès rapide aux plateformes (ENT, Moodle, etc.)
- Emploi du temps interactif avec météo
- Notifications et rappels système
- Système de connexion sécurisé (2FA obligatoire)
- Espace "Coup de pouce" avec messagerie entre étudiants
- Modules culturels (quiz rap, blind test, Uno, échecs)
- Page de suggestions (sons cultes, projets)
- Interface admin avec gestion des rôles et des alertes

5. Architecture technique

- Front-end : HTML5, CSS3, JavaScript, AJAX
- Back-end : PHP, MySQL
- Système de fichiers organisé par modules
- API internes pour les données météo, emploi du temps, logs, suggestions
- Responsive design mobile-first

6. Maquettes & UI/UX

L'interface est pensée pour un usage mobile et desktop.

L'expérience utilisateur privilégie la simplicité, la rapidité et le fun.

Les pages sont sombres, modernes, avec des animations graphiques inspirées du gaming et de la pop culture.

Des sons et effets visuels accompagnent certaines interactions (hover audio, success, erreurs).

7. Sécurité & RGPD

- Double authentification obligatoire (2FA par email)
- Logs IP + user-agent à chaque connexion
- Données sensibles (identifiants ENT) chiffrées côté serveur
- Protection anti-inspection (désactivation F12, clic droit, etc.)
- Conformité RGPD : mentions légales, politique de confidentialité, cookie banner bloquant

8. Hébergement & nom de domaine

- Hébergement : serveur Apache + base de données MySQL
- Nom de domaine : jawisjan.tpweb.univ-rouen.fr (dev), version publique envisagée sur unitools.fr
- Sauvegardes régulières automatiques

9. Planning de réalisation

- | Étape | Date prévue |
- |-----|-----|
- | Rédaction du cahier des charges | Août 2025 |
- | Développement front-end | Septembre 2025 |
- | Développement back-end | Octobre 2025 |
- | Intégration des modules | Novembre 2025 |
- | Tests utilisateurs & corrections | Décembre 2025 |
- | Mise en ligne officielle | Janvier 2026 |

10. Budget estimatif

- Développement : 0€ (projet personnel)
- Nom de domaine : ~15€/an
- Hébergement (éventuel) : ~30€/an
- Total estimé : ~50€/an

11. Annexe : exemples de modules

- Jeu de culture générale avec images personnalisées
- Undercover offline (distribution locale des rôles)
- Système de suggestion musicale rap avec effet visuel
- Lecteur audio personnalisé avec effet halo et covers
- Page Classiques du rap (tracklist + interaction)
- Tier list drag & drop responsive
- Système de notifications, alertes et erreurs en temps réel