



Cahier de charge d'application mobile

www.dotX.com

SOMMAIRE :

A. Descripttif du projet (à propos de l'application)	2
B. Equipe du projet	3
C. Contexte du projet	4
1 - <i>Exposé de la situation</i>	5
2 - <i>Nos objectifs</i>	6
D. Description fonctionnelle des besoins	7
1 - <i>Caractéristiques</i>	8
2 - <i>Fonctionnalités</i>	9
E. Choix de Technologique	
F. Sécurité	
G . Budget	
H. Calendrier	
Thank You	



I- Descriptif du projet

À propos de l'application

Le but de l'application est d'aider les développeurs les designers à trouver des sources globales de manière ordonnée (*selon le nombre de visites sur le site*) et exactement pour les débutants dans le domaine de l'informatique en plus d'une catégorie des derniers news de domaine IT (*Technologie de l'information*).

ainsi que les développeurs et designers professionnels peuvent publier des articles pour partager leurs expériences ou certains problèmes qu'ils ont rencontrés dans leur cheminement de carrière



II- Equipe du Projet

Nom et Prénom	Rôle projet	Ecole / Ste	Conatct
Anas Labzar	Développeur web et web mobile & App Mobile	- Youcode - Surcoma	principeanas80@gmail.com



II- Context du projet

Dans le cadre de nos formation à Youcode, nous avons une visionne de réaliser un projet « *Fils Rouge* » qui va valider notre compétence de niveau 3, grâce à tout ça nous devons faire un projet qui respecte les normes de compétence fils rouge pour passer la deuxième année avec succès.

Pour atteindre cet objectif, nous prévoyons de développer un projet « *Aide aux débutants dans le domaine IT* » nommé « **dot X** » qui est une plateforme destinée au client de but Pour développer leurs compétences et les informer des derniers développements.

1 - *Exposé de la situation :*

Beaucoup de gens veulent commencer à apprendre dans le domaine IT, mais ils sont bons dans de nombreuses difficultés, en particulier le type de spécialisation vers lequel ils veulent aller, et ils vont directement sur la plateforme YouTube, mais de nombreux YouTubers ne divulguent pas leurs sources d'apprentissage. (individuellement), nous avons donc pris sur nous de mettre la responsabilité.

Nous planifions l'orientation et la spécialisation appropriées en fonction des compétences du client qu'ils ont sous les yeux en un seul clic .



2 – Nos Objectifs :

> OBJECTIF 1 : Création une application mobile simple pour l'utilisation

par tout, minimalisé, accessible par le plus moins des clicks de vos

but et d'une expérience utilisateur conviviale.

> OBJECTIF 2 : signature avec le 100 grand societe (Ressource) dans le monde.

> OBJECTIF 3 : Accéder 100K clients.

