

CAHIER DES CHARGES



TALIE



L'équipe :

Bastien GERARD (CEO) :
bastien.gerard@epitech.eu

Louis BARRETEAU (CDO) :
louis.barreteau@epitech.eu

Thibault GUYONY (CTO) :
thibault.guyony@epitech.eu



SOMMAIRE

Contexte	• Contexte du projet	3
	• Présentation du projet	4
	• Objectifs	5
Spécifications techniques	• Contraintes techniques	6
	• « User Stories »	7,8
	• Besoins connexes	9
	• Design	10
Spécifications non techniques	• Déroulement du projet	11
	• Sujets non techniques	12



Contexte du projet

Description de l'EIP :

Ce projet est fait dans le cadre du projet de fin d'études à EPITECH. Ce projet se déroule de la fin de la 3^e année des étudiants à la fin de leurs études (fin de 5^e année). En fin de troisième année, les étudiants sont libres de choisir entre trois « Track ». Solution, Technique ou Entrepreneuriat. Il est possible en fonction de la « Track » choisie de faire des groupes de 2 à 6. Le projet Talie fait partie de la « Track » entrepreneuriat en groupe de 3.

Notre groupe :

Bastien GERARD (CEO) :

bastien.gerard@epitech.eu

Louis BARRETEAU (CDO) :

louis.barreteau@epitech.eu

Thibault GUYONY (CTO) :

thibault.guyony@epitech.eu

Problèmes identifiés :

Aujourd'hui, il existe trois principales méthodes pour apprendre une nouvelle technologie ou un langage de programmation : regarder des vidéos sur des plateformes comme YouTube, lire des documentations en ligne, ou consulter des livres spécialisés. Cependant, ces approches présentent des inconvénients. Les vidéos sont souvent mal expliquées, ne s'adaptent pas à votre niveau ou ne sont pas dans votre langue. Les documentations et les livres peuvent être longs, coûteux et peu interactifs. Apprendre par soi-même est essentiel, et les jeux rendent l'apprentissage plus significatif et agréable. C'est pourquoi Talie existe, pour aider tous ceux qui veulent découvrir ou approfondir de nouveaux langages de manière simple et amusante.



Présentation du projet

Description du projet :

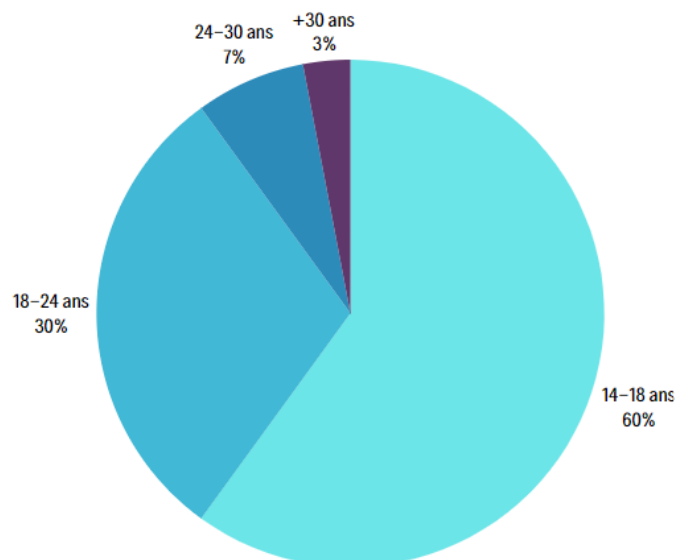
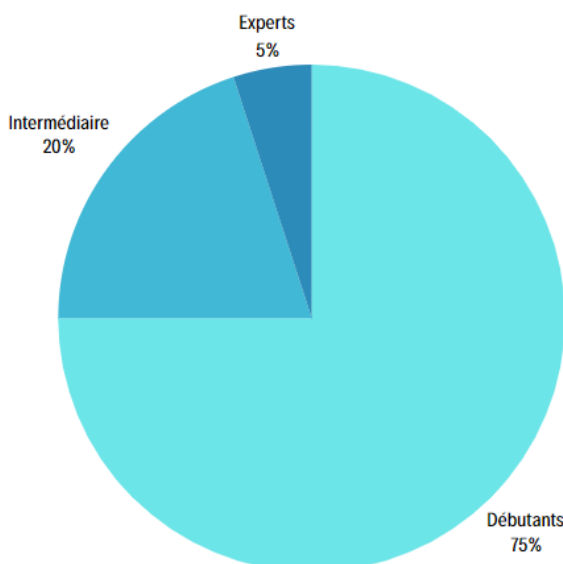
Talie est une plateforme ludique et innovante pour développer vos compétences en langages informatiques. Découvrez, perfectionnez-vous dans les langages souhaités grâce à des quiz, des défis de codage et des mini-jeux. Avec un suivi personnalisé et des récompenses, Talie rend l'apprentissage amusant et motivant pour tous, des débutants aux développeurs avancés. Spécialisez-vous dans les domaines qui vous passionnent, comme les jeux vidéo, le web ou l'intelligence artificielle.

Principaux concurrents :

Nous avons trois concurrents principaux :

- Mimo : 31 Millions de CA par an.
- Enki : 7.2 Millions de CA par an.
- SoloLearn : 69.2 Millions de CA par an.

Nos cibles :





Objectifs

Objectifs qualitatifs :

- Renforcer la culture d'entreprise
- Développer les compétences et les talents
- Améliorer la qualité des services
- Favoriser la responsabilité sociale et environnementale

Objectifs quantitatifs :

- Améliorer l'engagement sur les réseaux sociaux
- Augmenter la satisfaction des clients
- Augmenter le nombre de clients
- Améliorer la productivité
- Accroître la part de marché



Contraintes techniques

Type d'applications :

Talie est une plateforme qui permet d'apprendre des notions de code avec un système ludique et gamifier. Elle est le croisement entre un jeu mobile, une application de quiz et un outil d'apprentissage.

Exemple d'applications :

L'interface que l'utilisateur va pouvoir parcourir lors de son apprentissage, Talie se rapproche fortement de l'idée de Duolingo. Pour ce qui est des sujets abordés Talie ressemblera aux notions qu'on peut trouver sur Mimo ou sololearn. Pour la manière d'apprentissage et la personnalisation à l'utilisateur, aucune application ne se rapproche de Talie.

Système d'exploitation :

Dans un premier temps, nous souhaitons nous tourner vers une application mobile présente sur iOS et Android. Mais dans le futur nous souhaitons l'intégrer sur web.

Pile technologique :

Pour développer notre application mobile sur iOS et Android, nous avons choisi Flutter et Firebase. Flutter permet de créer des applications natives avec une seule base de code, réduisant ainsi le temps et les coûts de développement. Firebase offre une suite complète de services backend, incluant l'authentification et les bases de données en temps réel, facilitant une intégration rapide et sécurisée. Ce choix technologique nous permettra également de porter facilement notre application sur le web à l'avenir.



« User Stories »

Page de compte

Freemium	Premium	L'utilisateur peut
✓	✓	Se créer/connecter un compte avec Email et mot de passe
✓	✓	Se créer/connecter un compte avec Google
✓	✓	Se créer/connecter un compte avec Microsoft
✓	✓	Se créer/connecter un compte avec Apple
✓	✓	Se créer/connecter un compte avec Facebook
✓	✓	Réinitialiser son compte
✓	✓	Rentrer un mot de passe fort
✓	✓	Voir le mot de passe précédemment rempli

Page de paramètres

Freemium	Premium	L'utilisateur peut
✓	✓	Se déconnecter
✓	✓	Réinitialiser son mot de passe
✓	✓	Voir ses badges acquis
✓	✓	Régler le son
✓	✓	Gérer les notifications
✓	✓	Changer d'email
✓	✓	Abonnement au mode pro

Page d'introduction

Freemium	Premium	L'utilisateur peut	Précision
✓	✓	Voir des images explicatives de l'app	
✓	✓	Voir des textes explicatifs de l'app	
✓	✓	Cliquer sur suivant pour naviguer	
✓	✓	Cliquer sur précédent pour naviguer	
✓	✓	Donner son expérience en tant que dev	
✓	✓	Choisir ce qu'il souhaite faire	faire du dev jeux vidéo, dev web, etc

Page principale

Freemium	Premium	L'utilisateur peut	Précision
✓	✓	Choisir son cours	Choix entre Python, CPP, Java, etc
✓	✓	Visualiser son avancé	
✓	✓	Visualiser son nombre de vie restante	
✓	✓	Choisir son niveau	Peut refaire les niveaux précédent
✓	✓	Aller sur la page paramètre	
✓	✓	Voir les quêtes disponibles	

Page de leçons

Freemium	Premium	L'utilisateur peut
✓		Voir son nombre de cœur restant
✓	✓	Voir sa progression dans la leçon
✓	✓	Annuler la leçon en cours
✓	✓	Pouvoir faire les exercices
✓	✓	Pouvoir voir sa régularité



Besoins connexes

Besoins techniques :

Plateformes ciblées : IOS, Android, Web
Langage : Flutter
Backend et base de données : Firebase
Intégration et API : Service de paiement, Authentification (OAuth, JWT), Intégration de tiers (Réseaux sociaux)
Sécurité : Chiffrement des données, Sécurisation des communications (HTTPS, TLS), Protection contre les attaques (DDoS, injections SQL)
Tests et débogage : Tests unitaires, Tests d'intégration, Tests utilisateurs (UX/UI)
Infrastructure et déploiement : Hébergement (Google Cloud), CI/CD (Intégration continue et déploiement continu)

Besoins marketing :

Étude de marché : Analyse de la concurrence, Identification des segments de marché, Analyse SWOT
Stratégie de lancement : Campagne de pré-lancement (bêta testing, lancement progressif), Relations publiques et médias
Acquisition d'utilisateurs : Publicité en ligne (Google, TikTok, Facebook Ads), Référencement (SEO, ASO), Partenariats et influenceurs
Rétention des utilisateurs : Programmes de fidélisation, Notifications push et email marketing, Engagement sur les réseaux sociaux
Analyse et suivi : Google Analytics, Firebase Analytics, KPIs (taux de rétention, taux de conversion), Feedback des utilisateurs

Besoins design :

UI/UX Design : Prototypage et wireframing (Figma, Blender), Navigation intuitive et ergonomique, Accessibilité (conformité aux normes WCAG)
Identité visuelle : Logo et branding, Palette de couleurs, Typographie
Design des interactions : Animations et transitions, Micro-interactions, Feedback visuel
Design des contenus : Création d'éléments graphiques (icônes, illustrations), Gestion de contenu multimédia (images, vidéos)



Design

Éléments réalisés :

Wireframes et prototypes : Prototypes interactifs basiques (Figma et PowerPoint)
Logo et branding de base : Logo principal
Palette de couleurs initiale : Couleurs primaires et secondaires, Couleurs de fond et de texte
Typographie de base : Polices de caractères principales pour les titres et le texte

Éléments à réaliser :

Design des écrans complets : Écran d'accueil, Écran de connexion et d'inscription, Tableau de bord principal, Profils utilisateur, Paramètres et préférences, Micro-Interactions et animations : Transitions entre les écrans, Animations pour les actions principales
Icônes et illustrations : Ensemble d'icônes cohérent pour l'application, Illustrations et graphiques spécifiques à certaines sections
Contenu multimédia : Images et vidéos intégrées dans l'application, Éléments graphiques contextuels (comme les bannières et les arrière-plans)

Style graphique attendu :

Low Poly

Charte graphique :

Guide des éléments UI : Boutons (formes, tailles, états : normal, survolé, cliqué), Formulaire (champs de saisie, cases à cocher, boutons radio), Modales et pop-ups, Guidelines pour les images et les médias : Tailles et résolutions recommandées, Traitement des images (filtre, arrondi des coins)
Règles de mise en page :
Grilles et marges, Alignements et espacements, Structure des écrans et des sections



Déroulement du projet

Gestion de projet :

Pour la gestion du projet, Bastien GERARD s'occupera d'être chef de groupe et d'organiser les réunions entre l'équipe. Il dirigera Thibault GUYONY qui sera le gérant de la partie développement et qui travaillera étroitement avec Louis BARRETEAU qui s'occupe quant à lui de la partie graphique de l'application.

Communication et organisation :

Pour communiquer entre l'équipe, un groupe Teams a été mis en place. Pour ce qui est de la répartition des tâches et tout ce qui est de la planification. L'équipe pourra se tourner vers le Notion qui regroupe toutes ces informations, et celle des « User stories », business plan, benchmark... Pour ce qui est du partage de code, l'application sera enregistrée sur un GitHub.

Jalons temporel :

Jalon 1 : Panification initiale

- Élaboration du plan de projet
 - o Création d'une feuille de route.
 - o Allocation des ressources et des responsabilités au sein de l'équipe.
- Fermeture de l'idéation
 - o Mettre tout en œuvre pour ne plus avoir à refaire une phase de conception (design, idées...).

Jalon 2 : Conception de l'interface utilisateur

- Design UI/UX
 - o Mettre l'application au couleur de Talie.
- Authentification et base de données
 - o Mettre en place le lien entre l'application, la base de données et le serveur.

Jalon 3 : Développement et intégration

- Développement de toutes les fonctionnalités à l'aide des « User Stories »

Jalon 4 : Tests et finalisation

- Tests utilisateurs, fonctionnels et unitaires



Sujets non techniques

Sujets obligatoires :

Valider l'idée à l'aide des techniques de validation du marché :

- Utiliser les techniques de validation du marché pour ajuster l'idée initiale.
- Effectuer des itérations rapides pour s'adapter aux réactions du marché.

Maîtriser les outils entrepreneuriaux :

- Élaborer un modèle d'entreprise solide et réaliste.
- Effectuer des analyses SWOT, élaborer des pitches et analyser la concurrence.

Sujets facultatifs :

Définir une stratégie et une vision :

- Cibler les segments de marché les plus prometteurs (B2B, B2C).
- Élaborer une feuille de route stratégique pour atteindre les objectifs à long terme.

Améliorer l'image et le message du projet :

- Développer une marque forte et cohérente.
- Affiner le pitch et le discours pour maximiser l'impact auprès des clients.

CAHIER DES CHARGES



Nous contacter :

Par email :

Talie.app.edu@gmail.com



Par Instagram :

<https://www.instagram.com/talie.app/>



FOLLOW US ON 

Bastien GERARD (CEO) :
bastien.gerard@epitech.eu

Thibault GUYONY (CTO) :
thibault.guyony@epitech.eu

Louis BARRETEAU (CDO) :
louis.barreteau@epitech.eu