



CAHIER DES CHARGES

DATE: 30/03/2021

CAHIER DES CHARGES

Nom de l'entreprise/organisation	Fun Guys
Adresse	Rennes
Nom du projet	Tender
Contact	
Adresse-mail du contact	
Téléphone du contact	

1/ CONTEXTE DU PROJET

⇒ Présenter l'entreprise et le contexte dans laquelle elle évolue (résumé inspiré de votre pitch) :

- Activité de l'entreprise, services et/ou produits vendus, projet innovant start-up,...

Ce que l'on propose c'est de créer une plateforme pour mettre en relation des particuliers autour de la nourriture. Le principe est simple: des cuisiniers amateurs proposent des plats sur le site en précisant leurs heures de disponibilité et leur adresse, de leur côté les consommateurs choisissent un plat et peuvent décider de passer le chercher ou de faire appel à un service de livraison.

La plateforme fonctionne sur un principe de notations et de ranking pour éviter les abus, l'objectif étant d'inciter chaque utilisateur à respecter un principe de réciprocité.

- Contexte sectoriel, concurrence, législation,...
- Concurrents principaux ou concurrents « uberisés » par l'innovation

Uber/Deliveroo/Justeat: Ces services de livraisons à domicile proposent aux professionnels de s'occuper du transport des plats des restaurants jusque chez les consommateurs. Ils se positionnent sur une autre gamme de prix et impliquent des acteurs différents (ici les professionnels).

Plateformes de cuisiniers amateurs: Ces plateformes impliquent les mêmes acteurs mais représentent plus de contraintes car les cuisiniers doivent se rendre chez les consommateurs pour leur préparer un plat.

- Axes de développement, stratégie digitale, stratégie d'acquisition

La nourriture de qualité constitue un marché en expansion et le fait d'impliquer des cuisiniers amateurs sur ce marché permet de le rendre plus abordable. De plus concernant le principe est réutilisable et scalable à

l'échelle internationale.

Notre stratégie de communication s'axe autour de plusieurs valeurs, la découverte de nouvelles saveurs, le don réciproque et la lutte contre le gaspillage alimentaire notamment.

Nos objectifs sont de:

- Limiter le gaspillage alimentaire
 - Manger des plats de qualité cuisinés par d'autres
 - Découvrir de nouveaux plats
 - Mettre en commun les connaissances de chacun
-
- Composition de l'équipe marketing, organisation
 - Technologie actuellement employée le cas échéant : CMS, hébergement, infrastructure, langages...

Notre plateforme en ligne sera faite entièrement par nous-même afin d'avoir le contrôle sur la qualité de notre produit. Nous utilisons le framework Angular (JavaScript) pour la partie front-end, le framework Laravel (PHP) pour la partie backend et PostgreSQL pour nos bases de données.

- Outils de mesure implémentés ? Google Analytics, Search Console,...
- Projets en cours et/ou à venir : refonte, migration, changement de technologie,...

2/ ACTEURS DU PROJET

⇒ Indiquer les personnes impliquées et leur rôle (fonction et Implication) dans le déroulement du projet, par exemple :

- Le maître d'ouvrage (MOA), personne ou organisation pour qui le produit est conçu, souvent l'entreprise

Nous réalisons le projet Tender pour nous-mêmes l'organisation Fun Guys.

- Toutes les personnes participant au projet (chef de projet, développeurs, recetteurs, utilisateurs test,...)

Nous avons dans notre équipe 2 développeurs front-end Cédric et Alexandre et 4 développeurs back-end Antoine, Franck, Goulven et moi-même. Je suis aussi le chef de projet (mais c'est Franck qui dirige en sous-main).

- Autre parties prenantes, c'est à dire les personnes ayant des exigences concernant le produit ou sur lequel le résultat/la réussite du projet a un impact (sous-traitance, applications tierces,...)

3/ CIBLES

⇒ *Détailler les cibles visées, c'est à dire les utilisateurs finaux visés par le projet, par exemple :*

- Quel le public est visé ? BtoC, BtoB

Notre activité fonctionne en CtoC comme pour d'autres plateformes (blablacar ou tinder par exemple).

- Description des cibles, critères socio-démographiques et comportementaux : expérience web, vue, ouïe, habileté, vivacité, temps de réponse, langue maîtrisée (joindre les personas en annexe si définis)
- Spécificités et attentes particulières des cibles auquel doit répondre le projet (accessibilité,...)

Les utilisateurs finaux sont les adultes vivant dans les métropoles, plutôt âgés de 25 à 35 ans. Habités aux applications et avec assez de personnes autour d'eux pour rendre la plateforme intéressante.

Nous avons constitué 4 personas:

- George: veut partager ses recettes
- Adrien: veut manger autre chose que des pâtes
- Martine: veut aider son prochain
- Freda: veut découvrir de nouvelles saveurs

4/ OBJECTIFS DU PROJET

⇒ *Préciser les objectifs*

En quoi votre projet résoudra un ou des problèmes pour l'utilisateur final et/ou l'entreprise.

C'est à dire indiquer les raisons pour lesquelles le produit est développé. Les objectifs sont plus ou moins ambitieux selon la teneur du produit final, (ici inspiré de votre POC), par exemple :

- Lancer un produit/service innovant
- Développer une nouvelle application web
- Renforcer la visibilité de votre projet, de votre marque
- Vendre de nouveaux services/produits
- Implanter une/des fonctionnalité(s) supplémentaire(s) à une application existante
- Déployer les fonctions d'un lot prévu dans un projet en cours
- Obtenir des leads
- Améliorer le SEO
- ...

La création du site internet permettra de:

- lancer la plateforme
- gagner en visibilité
- gagner en réactivité
- permettre une utilisation simple et personnalisable de la plateforme

⇒ *Associer si possible des éléments quantitatifs à vos objectifs, par exemple :*

- Volume de trafic à atteindre
- Volume de ventes à atteindre
- Volume de connexions à atteindre
- Nombre d'utilisateurs de l'application à atteindre
- Nombre d'ouvertures de comptes et/ou d'abonnements au service à atteindre
- Volume de contacts /leads à recueillir
- Raccourcir une étape de X % en temps, en clics,...
- ...

5/ PÉRIMÈTRE DU PROJET & CAS D'UTILISATION

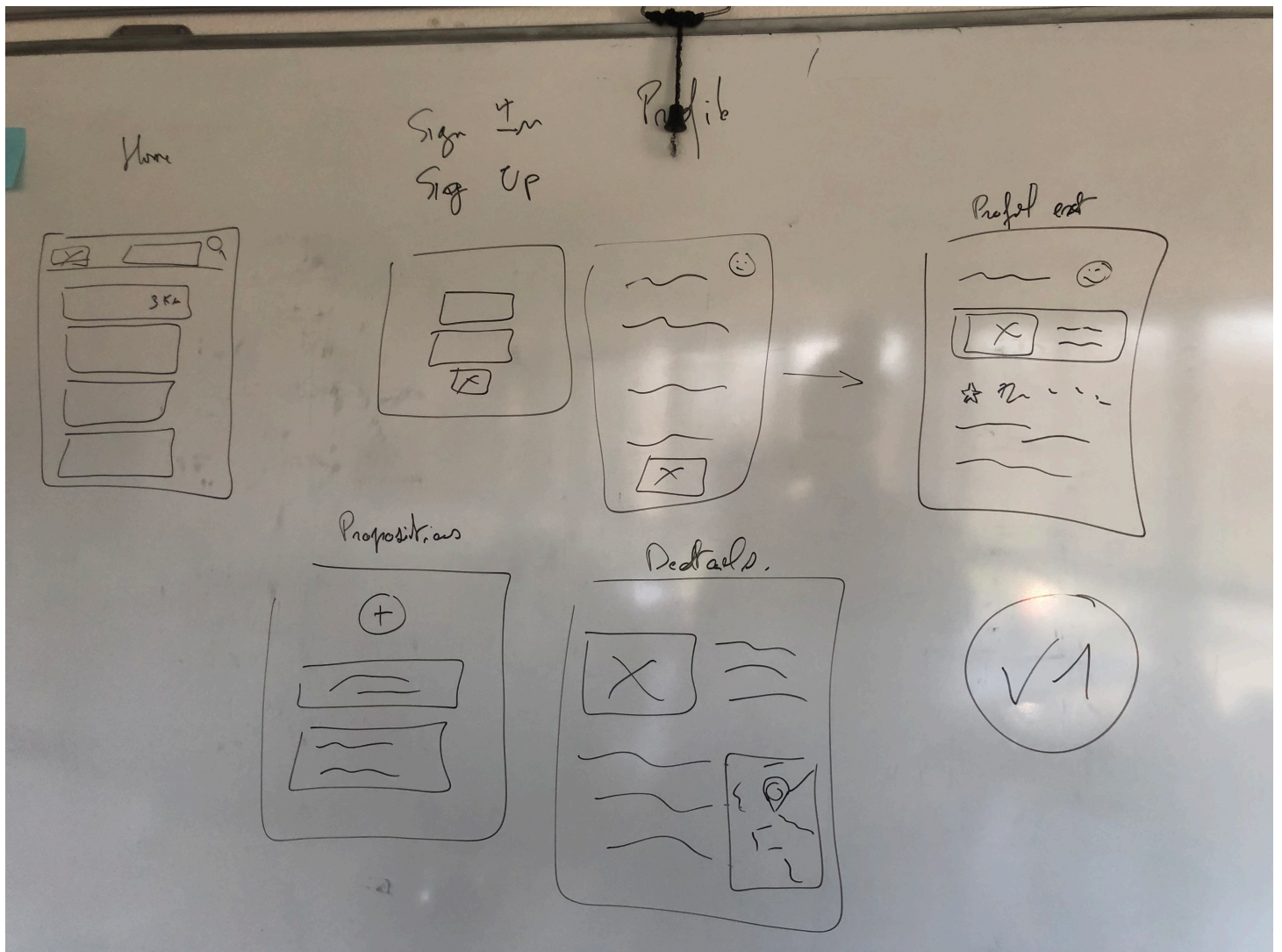
⇒ *Préciser les limites données au projet*

Définir précisément ce que doit contenir (et ne pas contenir) le projet, décrire globalement le projet dans son environnement sous forme rédigée synthétique ou sous forme schématisée. Prendre en compte l'existant, le cas échéant

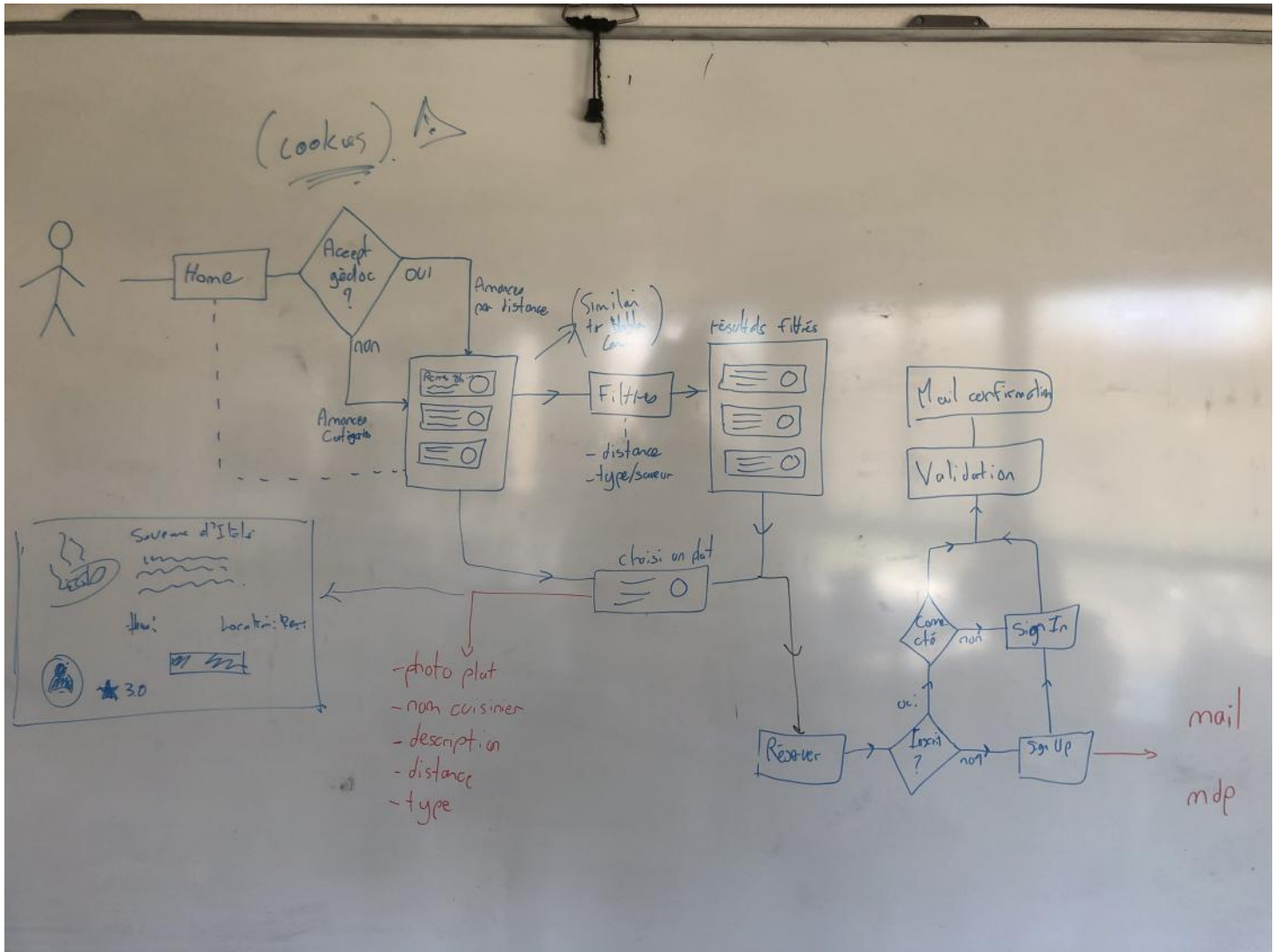
Un schéma du processus global de l'application permet de formaliser clairement les limites du projet et de préciser l'inventaire des cas d'utilisation, par exemple

Schéma global du processus de vente en ligne pour les abonnés à un service

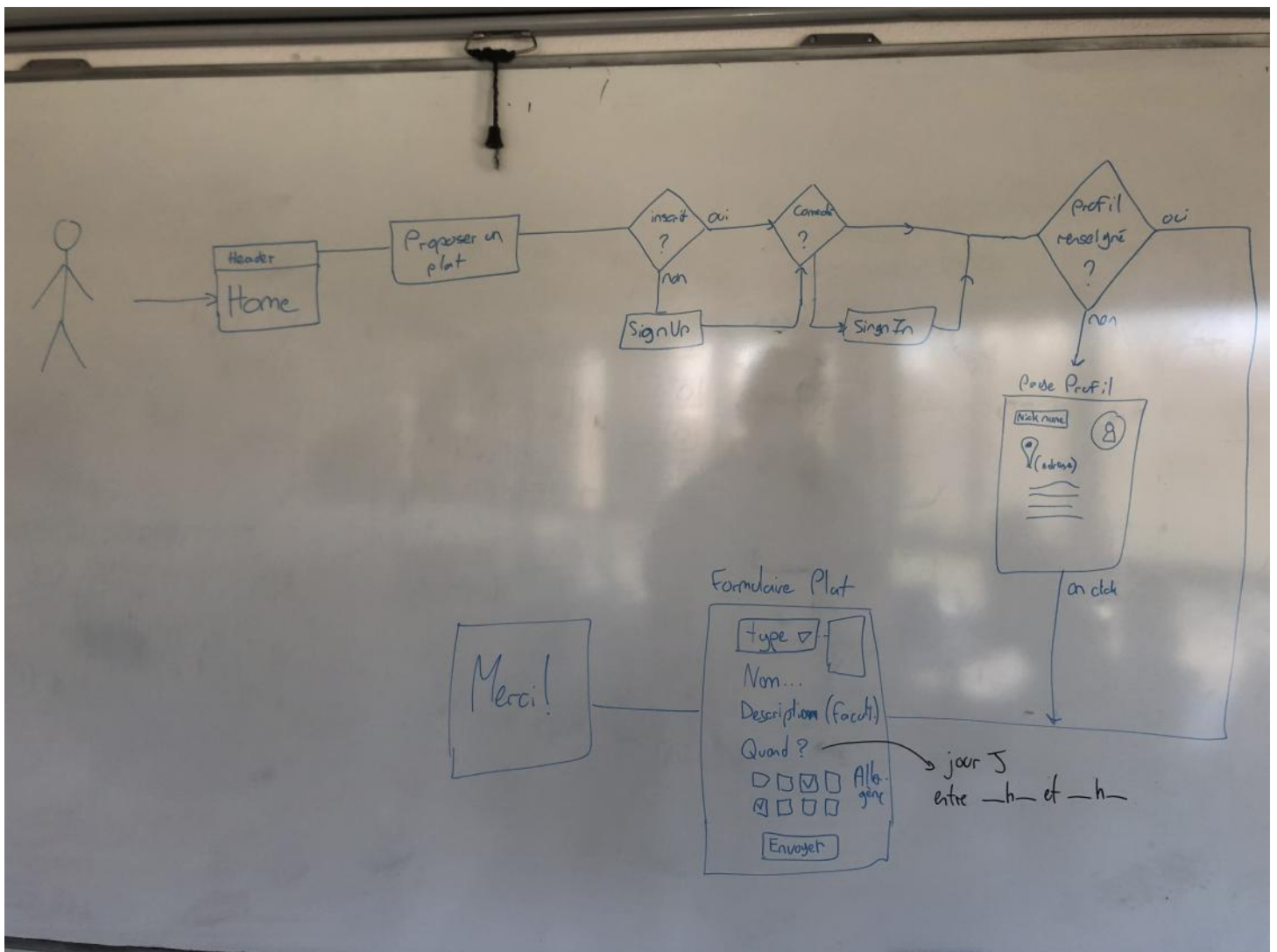
Pages du site



Parcours utilisateur consommateur



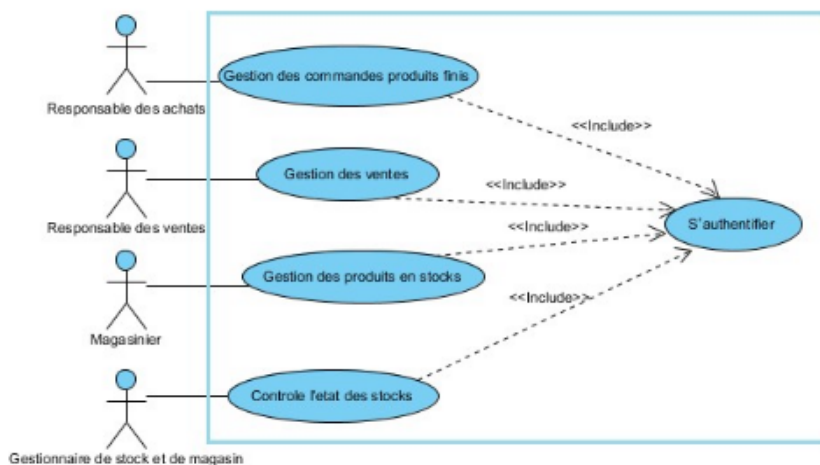
Parcours utilisateur cuisinier amateur



⇒ Cas d'utilisation

Répertorier tous les cas d'utilisation et les décrire sommairement ou les schématiser : qui utilise quelle fonction et dans quel contexte ? La formalisation des différents cas sur un diagramme permet de définir clairement les limites des fonctionnalités de l'application

Diagramme de cas d'utilisation générale pour une application gestion des stocks



6/ BESOINS DÉTAILLÉS

FONCTIONNELS

⇒ *Lister tous les besoins (fonctionnalités) émis par le client, les utilisateurs et/ou les parties prenantes (de votre expression des besoins)*

Chaque fonctionnalité sera décrite sur une grille et/ou par un schéma permettant à l'équipe de développement de comprendre sans ambiguïté le produit attendu, d'évaluer le temps à passer et de chiffrer dans le cas d'un appel d'offres puis d'en réaliser les tâches associées (phase de développement)

- Création du repository et des branches principales sur GitHub (une branche pour le back et pour le front)
- Initialisation du projet avec Laravel pour la partie back-end (2H)
- Initialisation du projet avec Angular pour la partie front-end (1H)

Partie back-end:

- Ajouter la migration de la BDD de Laravel avec postgresSQL (2H)
- Créer les fonctionnalités sign-in, sign-up et sign-out (20H)
- Créer des tables et des models pour les utilisateurs (6H)

- Créer une table et un model pour le type de Plat (5H)
- Créer une table et un model pour le type de Cuisine (5H)
- Créer un CRUD user (20H)
- Créer un CRUD plat (10H)
- Créer un CRUD cuisine (10H)
- Envoyer un mail de confirmation après avoir publié un plat
- Envoyer un mail de confirmation après avoir commandé un plat
- Envoyer un mail de validation après l'inscription d'un utilisateur

Partie front-end:

- Créer un wireframe (6H)
- Rédiger le cahier des charges (cahiersception) (8H)
- Créer la page « Home »
- Créer un Header
- Créer un Footer
- Créer le format d'annonce d'un plat
- Créer la page « sign-in » (4H)
- Créer la page « sign-up »
- Créer la page « mentions légales »
- Créer la page « 404 »
- Créer la page « profil user »
- Créer les filtres de la liste des plats

⇒ *A faire figurer sur la grille des fonctionnalités*

- Objectif
- Description
- Contraintes/règles de gestion
- Priorité

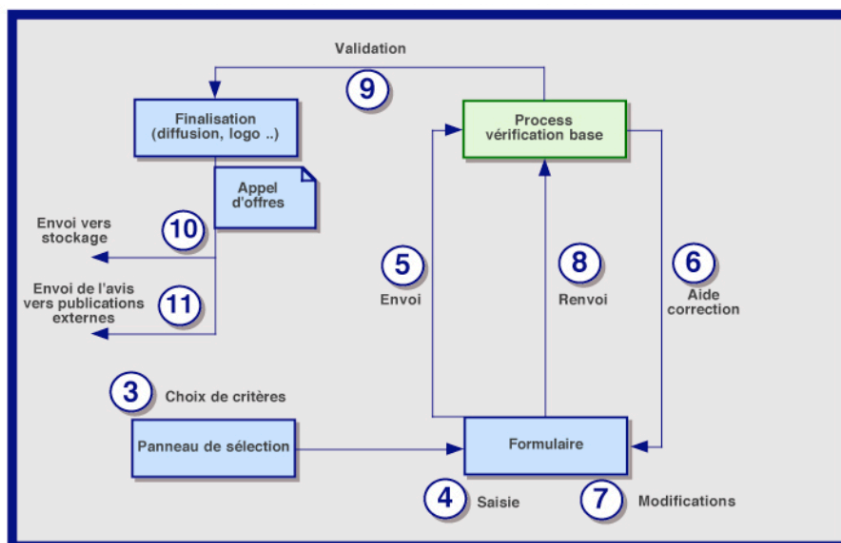
⇒ *Schéma de processus fonctionnel*

Il peut également être utile de présenter avant les fonctionnalités un schéma de processus fonctionnel. Il vient compléter les grilles des fonctions qu'il recouvre et permet de situer plus facilement les fonctionnalités dans le parcours de l'utilisateur

Exemple de grille pour une fonction « clic to call back » sur desktop

FONCTION : CLIC TO CALL BACK	
Choisir un nom simple et unique pour la fonctionnalité	
Objectif	L'internaute peut laisser son numéro de téléphone pour être contacté ainsi que l'heure à laquelle il souhaite être rappelé
Description <i>A quoi sert-la fonctionnalité ? Comment s'insère-t-elle dans le parcours utilisateur de l'application</i>	Le CTA nommé « Rappelez-moi » ouvre une fenêtre pop-up contenant un formulaire. <ul style="list-style-type: none"> ■ Formulaire contenant 3 champs texte : nom, prénom, numéro de téléphone au format international ■ Clic sur choix de la date et horaire : ouvre calendrier + liste déroulante pour les horaires ■ Bouton d'envoi du formulaire complété ■ Bouton « Effacer les informations »
Contraintes & règles	Calendrier ouvert par défaut sur la date du jour et rappel dans 10 mn Horaires synchronisés avec les agendas des opérateurs service téléphone Coche verte si champs complet et conforme Vérification du format téléphone Affichage d'un message erreur si champs non complété (<i>wording message à expliciter</i>) Affichage d'un message pendant la saisie si champs téléphone non conforme (<i>wording du message à expliciter</i>)
Priorité <i>Haute/Moyenne/Basse</i>	Haute

Exemple de schéma de processus simplifié décrivant l'ensemble des étapes d'un module de publication d'annonces d'appels d'offres



Dans cet exemple, le schéma d'ensemble vient compléter la grille de chacune des fonctions décrites : formulaire, corrections sur l'annonce, diffusion,...

⇒ **Organiser la description des fonctionnalités d'une part par usage (interface publique/interface d'administration) et d'autre part par typologie de fonction, par exemple pour une interface publique**

Fonction globale : Formulaire

- Demande de cotation budgétaire
- Formulaire points des livraisons
- Inscription alertes réponse demande de devis
- Désinscription alertes
- ...

Fonction globale : Interfaces abonnés

- Identification par login et mot de passe
- Envoi du mot de passe perdu/oublié
- Ajout d'un utilisateur
- Suppression d'un utilisateur
- Changement administrateur compte abonné
- Renouvellement abonnement
- Génération d'un email contenant le code d'accès avec lien à suivre vers l'interface «nouveau compte»
- Identification et validation de l'accès
- Déconnexion

Fonction globale : Appropriation

- Téléchargements demande devis, réponse devis, facture, bon de commande
- Impression factures, demande devis, réponse devis bon de commande, annonces, préinscription

7/ BESOINS NON FONCTIONNELS

Préciser les propriétés (qualité) attendues pour le produit, liées d'une part aux normes de qualité en vigueur et aux contraintes de réalisation de l'entreprise mais également au style de l'interface, au fonctionnement habituel de l'application,...

Associer à ces besoins des critères de satisfaction quantifiés ou des éléments de référence

⇒ **Typologies de besoins non fonctionnels**

- Esthétique (style, couleurs en accord avec la cible et/ou la charte graphique de l'entreprise)
- Ergonomie
- Degré d'interactivité
- Facilité de prise en main
- Fiabilité
- Accessibilité
- Robustesse
- Simplicité d'utilisation
- Personnalisation
- ...

Par exemple :

- Le produit doit apparaître avec une interface moderne, comme très à la pointe des technologies car il est porté par une start-up (*style, image de marque*)
- L'interface doit être colorée car elle est destinée à des enfants (*style*)
- Le produit sera facile à utiliser pour des enfants de 11 ans (*Ergonomie, facilité de prise en main*)
- Le produit aidera l'utilisateur à ne pas faire d'erreurs (*Ergonomie, interactivité*)








- L'application donnera envie à ses utilisateurs de l'utiliser (*Esthétique*)
- Le produit disposera de telle ou telle option de configuration personnelle : couleurs, langue, interface,... (*Personnalisation*)
- Le produit doit se rappeler les préférences d'achat de l'acheteur : mode de paiement, commande invité sans création de compte,... (*Personnalisation*)
- Il sera possible au grand public d'utiliser le produit sans formation (*facilité de prise en main*)
- Le produit sera utilisé par des professionnels qui suivront 5 semaines de formation avant la prise en main (*facilité de prise en main*)
- Le produit doit pouvoir être utilisé par des personnes ayant des problèmes de vue (*Accessibilité*)
- L'application doit être disponible 24/24 et 365 jours par an (*Fiabilité*)
- ...

⇒ **Critères de satisfaction des besoins non fonctionnels, par exemple**

- 85 % d'un panel de test réalisera une tâche donnée dans un délai de X minutes
- 80% d'un panel d'utilisateurs de moins de 11 ans doit pouvoir réaliser une tâche en moins de 10 minutes
- Durées et périodes de bon fonctionnement attendues, % disponibilité de l'application
- ...

Exemple de besoin non fonctionnel portant sur la charte graphique du site, palette des couleurs à utiliser sur l'interface publique

4.3. Palette des couleurs

- Arrière plan : # ffffff 
- Fond du header : # 474550, R 71 V89 B80, 5% (traitement intégration : image) 
- Bandeau haut header : # 474550, R 71 V89 B80 (traitement intégration : image) 
- Navigation principale et navigation secondaire(onglets) : # 999999 
- Boutons d'envoi : #a3507a 
- Textes courants : #333333 > [Exemple](#)
- Liens au survol : #993366 > [Exemple](#)
- Liens courants visités (sauf navigation principale et navigation secondaire): # 6699cc > [Exemple](#)
- Navigation principale et secondaire, lien texte inactif : # ffffff 
- Navigation principale et secondaire, lien texte actif : # ffffff 

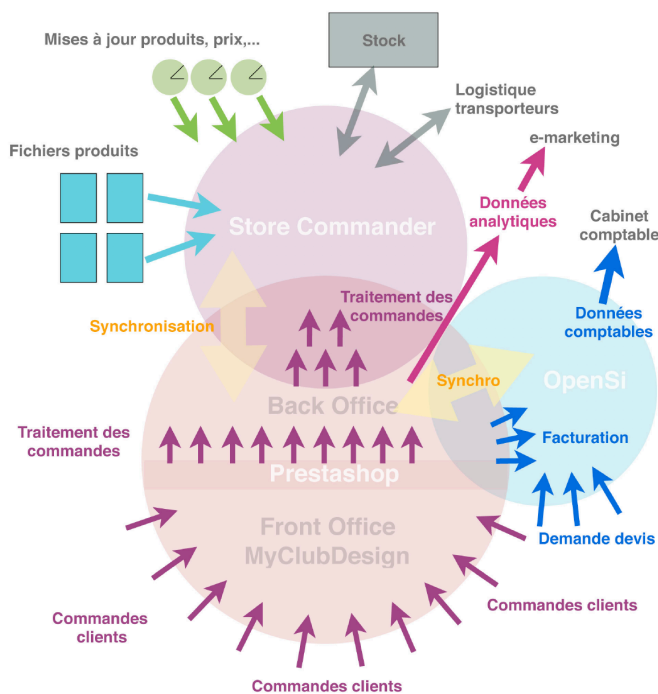
8/ ENVIRONNEMENT TECHNOLOGIQUE

⇒ *Décrire le système d'information*

Indiquer le matériel et les dispositifs prévus dans laquelle s'intègre l'application, dans les différentes phases du projet : développement, test/recettage et production

- Systèmes d'exploitation
- Protocoles réseaux et performances nécessaires
- Systèmes de base de données
- Interfaçage éventuel avec applications partenaires (navigateurs, réseaux sociaux, bases de données,...)

Schéma synthétique du système d'information d'un site e-commerce



9/ CONTRAINTES SUR LE PROJET

Décrire les contraintes imposées qui affectent la mise en œuvre de solution prévue pour résoudre le problème de l'utilisateur/de l'entreprise, c'est à dire les exigences qui concernent directement la conception du produit

- Technologies et/ou solutions techniques imposées
- Langages de programmation imposés
- Continuité de service pendant les tests
- ...

Nous sommes obligés de travailler avec le framework Laravel qui utilise le langage PHP pour le back-end. Concernant le front-end nous devons choisir entre les frameworks Angular et Vue JS qui fonctionnent sur JavaScript, nous avons choisi Angular.

10/ PRESTATIONS ATTENDUES

Indiquer l'ensemble des prestations prévues au projet, par exemple

- Intégration/connexion d'applications tierces
 - Modalités d'installation et de mise en exploitation de l'application
 - Lotissement du projet et évolutions prévues le cas échéants
 - Migration de données
 - Sécurité de l'application
 - Processus de tests et recettage
 - Modalités de sauvegardes
 - Documentation
 - Formation
 - Maintenance
 - Livraison des versions
 - Modalités et outils de versionning
 - Planification globale (planning détaillé en annexe)
- Documentation sur le fonctionnement et la mise en place du projet

11/ ANNEXES

- Architecture technique (schéma)
 - Arborescence de l'application (schéma)
 - Wireframe des principales pages type
 - Charte graphique et/ou moodboard
 - Planning détaillé (type Gantt)
- Wireframe
- Cahier des charges