1. **Analyse de l’existant**

Comme nous le savons, notre application permettra de venir en aide aux personnes sans domicile fixe. Afin de pouvoir réaliser notre objectif, une analyse sur les différentes applications déjà existante permettant de soulever le même besoin est requise afin que l’on puisse s’en inspirer.

1. Solution existante actuellement

* The Ourcalling app (Dallas Texas)
* Streetlight Chicago
* HelpFinder NYC
* the-catch-all 311 (New York city)
* The concrn (Sans Francisco)
* The Samaritan App
* OZY Website

Nous remarquons que la plupart des applications chaque application s’occupe d’une zone géographique au sein du pays (USA), chacune permet de lister les différents centres d’aides, des logements provisoires et d’autres ressources permettant d’aider ces personnes la et d’augmenter au mieux leurs conditions de vies

1. Type d’application

Notre application sera une application mobile adaptée aux deux systèmes d’exploitations IOS et Android afin que toutes les personnes aient accès à ce service et donc aider le plus de sans abris possible.

Notre application comportera une inscription et un espace membre afin d’assurer l’intégrité des différentes donnés que les utilisateurs nous fourniront lors de leurs rencontres avec une personne sans domicile fixe.

Nous fournirons à l’utilisateur une Map lui permettant de signaler l’endroit où se trouve la personne dans le besoin ce qui donnera la possibilité à l’association de s’occuper de cette dernière.

Inclure un système de donation dans le but d’aider l’association Jood pour avoir plus de ressources et donc aider le plus de personnes possible.

1. Plateformes et types d’approches choisie

A discuter

1. **Les objectifs de l’applications**
2. Objectifs Quantitatifs

* Avoir un nombre important d’utilisateurs : En augmentant le nombre d’utilisateurs actifs, l’association jood pourra venir en aide à un nombre important de sans abris afin d’améliorer leurs conditions.
* Détecter un nombre important de personnes sans domicile fixe (ca je pense que c’est clair)
* Avoir un nombre important de zones géographiques localisés et signalées par les utilisateurs pour faciliter la recherche et donc réalisé une géolocalisation en temps réels
* Avoir un nombre importante de signalement pour aider à la détection d’un grand nombre de personnes.

1. Objectifs Qualitatifs

* Pouvoir être en contact avec les personnes dans le besoin et cela se fera par le billet de l’application qui permettra de détecter ces différentes personnes dans le besoin ce qui pourrait induire a des tissages de liens avec ces dernières par les personnes qui les ont signalés et par l’association jood

1. **Les cibles**

Notre application Jood vise à aider les personnes sans domicile fixe souffrant dans les rues de Casablanca à cause des différents changement climatique et du peu d’argent qu’ils peuvent avoir sur eux.

Elle permettra aux utilisateurs voulant les personnes dans le besoin de signaler à l’association Jood la localisation ainsi que l’état de la personne en question pour l’aider et améliorer sa situation.

Certains utilisateurs de l’application peuvent en rentrant sur cette dernière avoir la localisation des differents sans abris et les aider par eux même en subvenant à leurs besoins.

1. **Description des utilisateurs de l’application mobile**

Toutes personnes adultes, jeunes ayant en sa possession un smartphone et l’application installé voulant aider les personnes dans le besoin.

1. **Equipement des cibles**

L’application jood sera une application mobile comme mentionné ci dessus permettant de localiser et d’aider les différentes personnes sans domicile tout en spécifiant les différents besoins de ces derniers qui pourront être assouvis par les utilisateurs ou l’association.

Notre application mobile sera disponible sur les deux systèmes d’exploitations (IOS et Android) pour toucher le maximum d’utilisateur et fournir une aide importante.

Les applications sur les deux plateformes bénéficieront des mêmes interfaces et les mêmes fonctionnalités ainsi que d’un suivi et des mises à jours.