

Charte de projet

1. Projet (contexte, objectif attendu)
2. Objectifs du projet
3. SMART
4. Périmètre (ce qui est inclus / exclu)
5. Parties prenantes
6. Planning général
7. Ressources
8. Livrables
9. Risques

1 – Le contexte

Pour les personnes qui ne savent pas quoi cuisiner avec ce qu’elles ont sous la main, **À ta sauce** est une application mobile qui suggère des recettes réalisables uniquement avec les ingrédients déjà disponibles chez l’utilisateur.

Contrairement à Marmiton, elle ne propose pas des recettes standard, mais des solutions adaptées en temps réel à la réalité du frigo.

L’application vise à leur donner des recettes faisables.

2 - Objectif du projet

Proposer des recettes simple, facile à réaliser en prenant en compte les ingrédients disponibles chez l’utilisateur.

Voici les Fonctionnalités qu’on voudrait avoir dans l’application :

- A) Pouvoir ajouter/modifier des recettes
- B) Rechercher une recette précise
- C) Rechercher avec des ingrédients donnés
- D) Voir toutes les recettes disponibles
- E) Être accessible par tout le monde (même ceux qui ont du mal avec le numérique)

3 - SMART

- **Spécifique (S)** : Développer une application mobile permettant aux utilisateurs de saisir les ingrédients qu'ils ont chez eux et de recevoir instantanément des suggestions de recettes correspondantes.
- **Mesurable (M)** : L'application doit proposer **au moins 5 recettes pertinentes par combinaison d'ingrédients** et atteindre **500 téléchargements** dans les **3 mois** suivant son lancement.
- **Atteignable (A)** : Le projet sera développé par une équipe de 6 personnes (1 développeur mobile, 1 UX/UI designer, 1 développeur back-end, un testeur QA, un administrateur cybersécurité et un devops) avec un budget total de 214 500 € et une durée de 6 mois, ce qui correspond aux ressources disponibles.
- **Réaliste (R)** : Il existe une réelle demande pour des solutions de réduction du gaspillage alimentaire et d'inspiration culinaire à domicile ; plusieurs applications similaires ont prouvé le modèle.
- **Temporel (T)** : L'application doit être disponible en version bêta **dans 4 mois**, avec une version publique déployée **dans les 6 mois** maximum.

4 - Périmètre

Inclus	Exclus
<ul style="list-style-type: none"> • Rechercher une recette précise • Rechercher des recettes à partir d'ingrédients disponibles • Voir toutes les recettes disponibles • Ajouter ou modifier une recette • Application mobile accessible à tous (interface intuitive) • Développement mobile (Android et iOS) 	<ul style="list-style-type: none"> • Personnalisation avancée des recettes • Suggestions basées sur le pays ou la culture culinaire • Version web de l'application • Mode hors-ligne • Système de filtrage complexe (allergies, régimes, temps de cuisson)

5 - Partie prenantes

Les parties prenantes du projet seront le Sponsor, le Product Owner, le Data Analyste, les clients pour créer un effet de réseau et l'Equipe technique composé d'un développeur mobile, un développeur backend, un testeur QA, un designer (Ux/Ui), un administrateur cybersécurité et un devops

6 - Planning général

La durée totale du projet sera de **120 jours** ouvrés de 7h par jours

Nom des taches	Jours
Cadrage & Conception	10 jours
Développement	30 jours
Fonctionnalités avancées	40 jours
Optimisations (autres release)	30 jours
Finalisation & Lancement	10 jours
Total	120 jours

7 - Ressources

Il faut des ressources **Humaines** qui sont l'équipe technique, le sponsor.

Des ressources **Matériel** qui sont des ordinateurs, logiciels, serveurs

Enfin des ressources **Financier** désigné dans ce tableau ci-dessous

Coûts Salarial			
Poste	Taux journalier (TJM)	Durée estimée	Coût total
Développeur mobile	500 €/jour	100 jours	50 000 €
Développeur back-end	500 €/jour	100 jours	50 000 €
UX/UI designer	400 €/jour	40 jours	16 000 €
Testeur QA	400 €/jour	40 jours	16 000 €
Admin cybersécurité	600 €/jour	20 jours	12 000 €
DevOps	500 €/jour	30 jours	15 000 €
Product Owner	500 €/jour	60 jours	30 000 €
Data Analyst	450 €/jour	30 jours	13 500 €
Total main-d'œuvre	214 500€		



Autres coûts

Poste	Montant estimé
Hébergement / API / base de données	3 000 €
Tests utilisateurs / bêta	1 500 €
Outils (Figma, Firebase, GitHub, etc.)	1 000 €
Communication / lancement	5 000 €
Total divers	10 500 €

8 - Livrables

Les livrables à rendre seront une Charte de projet, un planning, une User story map, des maquettes, plusieurs release du projet (80jours, 100jours) et l'application finale le **120e** jours.

9 - Risques

Les risques du projet sont

- Mauvaise gestion de la sécurité des données personnelles
- Un crash du serveur à cause d'un pic d'activité ou d'une coupure
- Une Concurrence élevée avec des applications similaires
- Une mauvaise estimation ou des imprévus donnant un Dépassement du délai ou/et du budget
- L'application ne fonctionne pas comme prévu sur les autres supports.