

CAHIER DES CHARGES

OUT OF BED (Application Mobile)

Diane CRAIG, Adrien ZOFFRANIERI, Nathanaël RASOAMANANA

INTRODUCTION

Contexte

Beaucoup de personnes veulent réaliser des activités seul.e : par manque de disponibilité de leur entourage, par anxiété sociale, ou simplement parce qu'elles souhaitent sortir sans contraintes d'organisation.

L'idée est de regrouper une communauté de personnes ayant ces mêmes besoins afin qu'elles puissent partager leurs idées d'activités et de bénéficier des partages des autres.

L'objectif est de créer un espace simple pour trouver, planifier et découvrir des activités à faire seul à partir des expériences de tous.

Historique

Le besoin est né d'un manque d'outils pensés pour les sorties à faire seul.e. Les applications existantes se concentrent sur les événements sociaux, les activités en groupe ou les rencontres.

Ici, l'idée est de répondre à un usage personnel, rapide et facile.

DESCRIPTION DE LA DEMANDE

Produit

Une application mobile avec :

- Un fil d'actualité où les utilisateurs peuvent consulter les suggestions.
- Un moteur de recherche d'activités.
- La possibilité de publier uniquement si l'utilisateur est inscrit.
- Une interface simple, intuitive mais apaisante pour accentuer le thème de l'introversion.

Objectifs

- Proposer une application claire pour trouver facilement des activités.
- Encourager les sorties sans charge mentale (choix rapides et filtrés).
- Permettre la consultation publique (sans login).
- Permettre la publication d'activités (avec login)

FONCTIONNALITÉS PRINCIPALES

- **Page d'accueil :**

connexion ou inscription
fil d'actualité
recherche d'activités

- **Fil d'actualité :**

les dernières activités postées
consultable sans compte

- **Recherche d'activités :**

barre de recherche
affichage d'un page de résultats
affichage détails d'une activité
carte map pour l'emplacement des activités

- **Publier des activités :**

poster une annonce (compte obligatoire)
formulaire de création (avec des critères définies)

- **Profil utilisateur :**

affichage des préférences
favoris
paramètres

DÉROULEMENT DU PROJET

- Phase 1 : Compréhension des besoins utilisateurs
Rédaction du cahier des charges
- Phase 2 : Prototypes
Maquettage avec Figma
- Phase 3 : Tests expérience utilisateur
Passation du prototype pour test
- Phase 4 : Développement
Développement front-end uniquement avec Flutter
- Phase 5 : Livraison
Dépot du projet sur github + Remise du code source documenté

RESSOURCES

- TECHNOLOGIE: Flutter
- IDE : VSCode
- OUTILS DE PROTOTYPAGE : Figma
- APPAREILS DE TEST : un Android, un Iphone