

# 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