



Salsalida

Cahier des charges

Groupes D :

Lydia SADMI

Ferhat DADACHE

Tassadit LEROUL

Université Paris Sud
Projet GLA S6 Informatique

Table des matières

I.	Introduction.....	2
II.	Objectifs du produit.....	3
III.	Contexte du produit	4
IV.	Etat de l'art	5
	➤ Facebook	5
	➤ paris.onvasortir.com	5
V.	Fonction de l'application	5
	1. Gestion des profils utilisateur :	5
	2. Création d'un évènement :.....	6
	3. Proposition d'activité :	6
	4. L'invitation des amis	6
	5. Déplacement des utilisateurs.....	6
VI.	Contraintes	6
	1. Contrainte de temps :.....	6
	2. Contrainte matérielle et technique :	7
	3. Contrainte économique :.....	7
	4. Contrainte sécuritaire :.....	8

I. Introduction

Dans le cadre de notre projet de fin d'études en licence informatique, on a été amenés à choisir un sujet parmi différentes propositions. Notre attention a été attirée par le développement d'une application de loisirs de type d'organisation de sortie entre amis.

Une application qui permettrait à un groupe d'amis de se retrouver en ile de France et de participer à trois (03) activités différentes. Le programme de cette soirée serait de boire un verre dans un bar, d'aller manger dans un restaurant et enfin d'aller en boite de nuit.

Suite à cela, nous nous sommes mis à faire des recherches pour mieux comprendre notre sujet et cerner les demandes du professeur et trouver un plan de travail.

Dans la suite de ce cahier de charges, nous allons exposer quelles sont les attentes et objectifs de ce projet.

II. Objectifs du produit

SalSalida est le nom choisi pour notre application est une contraction de deux mots salsa (la danse) et Salida (sortie en espagnol).

Le logo donne référence à la fois à l'application mobile, à la restauration et aux loisirs comme de la danse.

Notre application facilitera à un groupe de personnes, via une interface graphique simple, de trouver des adresses leurs permettant de passer une soirée à Paris.

Cette application va alors prendre en compte la diversité et la différence de chacun des membres du groupe. Que ce soit sur le plan gastronomique, culturel ou même géographique.

Il s'agira alors en premier lieu de trouver un endroit de rencontre qui pourrait satisfaire tous les membres du groupe, de sorte à ce qu'il ne soit pas très proche pour l'un et très loin pour l'autre, chose qui pourrait bien poser un problème en fin soirée (pour que chacun puisse rentrer chez lui).

L'application permettra à notre groupe d'amis de faire plusieurs activités successivement qui les intéressera. Nous prendrons ici en considération la diversité culturelle et gastronomique que pourra avoir chacun des membres du groupe.

On serait alors tenté de choisir par exemple un restaurant proposant des plats végétariens si l'un des membres est végétarien ou un restaurant proposant des spécialités variées si l'un des membres manifeste une certaine allergie à certains produits.

Malgré les différents cas de figures que devra traiter notre application, nous tenons l'engagement à ce qu'elle ne soit pas compliquée d'utilisation pour éviter son rejet et celui de l'aide qu'elle pourrait apporter par ailleurs. Nous tiendrons tout de même en compte l'aspect visuel et attractif que devrait manifester chaque produit de ce type pour pouvoir attirer l'attention que ce soit sur le design ou le nom. Sachant que notre application touchera un public entre 18 et 40 ans, nous tenons à ce qu'elle ait un design interactif et qu'elle soit compatible avec tout smartphone Android.

III. Contexte du produit

En France le nombre de jeunes entre 18 et 40 ans ayant un smartphone est très important, le téléphone portable est l'un des outils technologiques le plus utilisé.

A partir du graphe ci-dessous on peut voir l'usage que font les français sur leur smartphone. 55% des Français naviguent sur Internet. 48% téléchargent des applications, **42% utilisent leur téléphone pour rechercher un commerce local (bar, restaurant)**, 34% regardent des vidéos et 32% utilisent les messageries instantanées. Les usages sont de plus en plus intenses.



Dans une capitale de France ayant 45% d'habitant dont l'âge est entre 15 et 44 ans (source : <http://www.linternaute.com/ville/paris/ville-75056/demographie>), un nombre important de lieu de socialisation (restaurants , bars , fastfoods , cafés ..etc) , où se retrouvent les jeunes en soirée oule Week end pour se détendre,et retrouver leur amis, une application d'organisation de soirée est fortement demandée.

Le plus importants pour ces personnes est de faire un gain de temps sur leur déplacement, et de se faciliter la tâche d'organisation d'unesoirée en satisfaisant toutes les personnes assistant à cette soirée.

IV. Etat de l'art

Il n'existe pas réellement d'équivalent à notre application sur le marché. L'organisation d'évènement est cependant possible grâce à d'autres outils très utilisés mais pas forcément aussi pratique que notre application et ne proposant pas les mêmes fonctionnalités.

➤ Facebook

Le système d'évènement de Facebook est sans contexte la plus utilisé. Il permet de créer un événement en spécifiant une date et un lieu puis de le partager avec ses amis.

Ce système est assez pratique, car simple d'utilisation (tous ses amis sont déjà inscrit sur Facebook), mais cela ne permet pas d'affiner la recherche du lieu de rencontre, c'est à l'initiateur de l'évènement de tout décider.

➤ paris.onvasortir.com

Un autre outil qui est un site web paris.onvasortir.com est aussi très utilisé, mais ça ne satisfait pas la demande d'une organisation d'une soirée complétée, car comme pour Facebook c'est à l'initiateur de la soirée de tout décider.

Autre point négatif par rapport à notre objectif qui est une soirée essentiellement entre amis, c'est que sur ce site l'organisateur de la soirée est un inconnu, ce qui peut poser un problème de sécurité.

V. Fonction de l'application

1. Gestion des profils utilisateur :

L'application proposera une gestion des profils utilisateur cela demandera des informations stocké sur le profil de chacun : (Nom, prénom , coordonnées ,préférences, Age , amis).

Les préférences seront améliorées au fur et à mesure, selon la note qu'attribuera l'utilisateur après chaque expérience.

2. Création d'un évènement :

L'utilisateur crée un évènement (ou sortie), il devra pour cela saisir les informations nécessaires, dont les horaires de début et de fin, et les amis participants.

3. Proposition d'activité :

L'application renvoie alors, une liste d'activités possible classé par catégorie et respectant les contraintes horaires, les préférences de l'initiateur de l'évènement et de ses amis et optimisant le trajet de chaque participant.

L'application prendra aussi en compte dans le choix des activités proposées les horaires d'ouverture et fermetures des établissements.

Les différentes activités qui peuvent être proposées seront : bar, restaurant, boîte de nuit, bowling, cinéma, parcs, casino, activités culturelles.

4. L'invitation des amis

Les amis choisis par l'initiateur de l'évènement, recevront à la création de ce dernier une notification qui leur proposera d'accepter ou non chaque activité comprise dans cet évènement.

5. Déplacement des utilisateurs

L'utilisateur choisira un nombre d'activité qu'il voudra faire pendant sa soirée.

Selon ce choix, l'application proposera tous les trajets possible comme le propose googleMaps (voiture , transport en commun , Uber , marche) .

VI. Contraintes

1. Contrainte de temps :

Le projet doit être réaliser en un temps précis. Des dates limites de rendu sont fixé :

Le 12/02 : rendre le cahier des charges sur notre projet

Le 26/02 : rendre le cahier d'analyse

Le 05/03 : Cahier de conception

Le 19/03 : Cahier d'implémentation

Le 14/05 : rendu du projet.

2. Contrainte matérielle et technique :

Les terminaux mobiles ont des ressources matérielles et réseaux limitées contrairement à un poste de travail fixe.

L'application sera utilisée uniquement sur des smartphones, on doit donc être vigilant sur les ressources mémoires, processeurs et réseaux nécessaires au bon fonctionnement de celle-ci.

De façon générale elle doit être développée autour d'une architecture logicielle économe en ressources matérielles.

Besoin d'outils d'analytics (suivi d'utilisation d'application) tels que ceux d'AppsPanel, Google Analytics, App Annie.

Le design de l'application doit être simple et attractif.

L'application doit être rapide et sans bug.

3. Contrainte économique :

Cette application peut nous permettre de valider une UE très importante de notre cursus universitaire, en effet cette UE permet de valider 5 ECTS.

Au-delà de ce gain au niveau des études.

Prévoir un budget pour héberger l'application mobile sur Google Play.

À la sortie de notre application sur le marché, nous serons emmenées à la faire connaître, cela demande de faire de la publicité (avec des prospectus ou sponsoring sur le web), et pour cela un investissement économique est de mise.

Le budget de la publicité ne doit pas excéder dans un premier temps 500 euros par mois.

4. Contrainte sécuritaire :

C'est la « darkconstraint » . Le service de l'application peut fonctionner sans avoir eu d'attention particulière sur la sécurité mais les conséquences peuvent être catastrophiques voire même fatales.

Toutes les données des utilisateurs qui vont être récoltées doivent être chiffrée et sécurisé.

La sécurité de l'application est très importante car elle permet de rassurer l'utilisateur. Donc aucun bug lié à la sécurité de leurs données ne doit apparaitre dans notre application.