COUESPEL Nathan

PERROT - - NASI Matéo

**Cahier des charges**

**Relik’Meet**

Ynov Aix-en Provence

Bachelor 1 Informatique

**Sommaire :**

1 *Introduction*

1.1 Objet du document (a quoi sert ce document)

1.2 Domaine d’application (dans quel cadre doit être utilisé ce document)

1.3 Acteurs du projet

2 *Cadre du projet*

2.1 Présentation du projet

2.2 Enoncé du besoin

2.3 Contrainte du projet

2.4 Objectifs et enjeux

3 *Conception Graphique*

3.1 Charte graphique

3.2 Ergonomie

3.3 Responsive design

4 *Description des fonctionnalités*

5 *Spécifications techniques*

5.1 Contraintes techniques

5.2 Choix des technologies

6 *Compatibilité avec les navigateurs*

7 *Glossaire*

1 *Introduction :*

* 1. Objet du document :

Ce document a pour but de lister avec précision l’ensemble éléments façonnant la solution Relik’Meet.

* 1. Domaine d’application :

Ce document peut être utilisé dans le but de retracer les différents composants du site web Relik’Meet.

* 1. Acteurs du projet :

COUESPEL Nathan : chef de projet.

PERROT - - NASI Matéo : directeur technique.

2 *Cadre du projet :*

2.1 Présentation du projet (Pitch) :

Nous sommes en 2022 85% de la population actuelle est croyante. Cela représente plus de 6 milliards de personnes et pourtant aucune offre sur le marché des sites de rencontres ne propose d’engagement basé sur des critères strictement religieux. Relik’Meet viens donc palier à ce manque en proposant à ses utilisateurs de trouver l’âme sœur. Basé sur un système de niveau de pratique, les utilisateurs seront présentés à d’autres ayant le niveau de pratiquant de leur choix. Des évènements ont également lieux afin de faire se rencontrer la communauté à de nombreuses occasions, toujours en rapport avec la religion. L’application laisse également la possibilité aux croyants de choisir parmi tout un panel de religion non exhaustif, voué à s’agrandir au fil du temps.

2.2 Enoncé du besoin :

Le besoin derrière ce projet était de rassembler des communautés croyantes sur internet et dans un contexte romantique. Nous pensons qu’internet et la religion sont totalement compatibles malgré le manque de présence d’internet dans la religion et réciproquement.

2.3 Contraintes du projet :

La première contrainte derrière le projet est avant tout d’attirer la clientèle cible, en effet, la majorité de la clientèle visée n’est pas familiarisé avec les nouvelles technologies. De plus, malgré la spécification de notre offre, d’autres plateformes sont déjà très présentes dans le marché du site de rencontre et se faire une place peut être difficile.

2.4 Objectifs et enjeux :

L’objectif principal derrière ce projet est de digitaliser la communauté religieuse, tout en se servant d’un contexte au combien important. A ce jour, la religion est très présente mais moins représentée, nous pensons que la communauté croyante doit pouvoir se retrouver avec elle-même et ce dans le contexte technologique du vingt-et-unième siècle.

3 *Conceptions graphiques :*

3.1 Charte graphique :



HEX : #e0bebe

RGB : 224, 190, 190

HSL : 360, 35%, 81%



HEX : #2e2e2e

RGB : 46, 46, 46

HSL : 360, 0%, 18%



HEX : #cf3938

RGB : 207, 57, 56

HSL : 0, 61%, 51%



HEX : #f6f6ff

RGB : 246, 246, 255

HSL : 240, 100%, 98%



HEX : #8e6e6f

RGB : 142, 110, 111

HSL : 358, 12%, 49%

Logo :



Bannière de fond floutée :



3.2 Ergonomie :

Nous nous sommes inspirés de nos principaux concurrents afin que les utilisateurs ne soient pas dépaysés. Une barre de navigation permet de voyager entre les différents menus et pages disponibles. La page de rencontre est reprise de celle d’une plateforme bien connue : Tinder car elle est simpliste, logique et permet aussi bien à un utilisateur aguerri qu’a un utilisateur profane de comprendre ce qu’il voit et de l’utiliser de manière optimum.

3.3 Responsive Design :

Le responsive design s’adapte aussi bien à un téléphone portable qu’a un ordinateur. Ainsi l’utilisateur peut naviguer librement qu’importe la taille de l’écran de son dispositif.

4 *Description des fonctionnalités :*

4.1 Inscription :

L’utilisateur à l’obligation de se créer un compte afin d’accéder au contenu qui lui est proposé, lui permettant ainsi de récupérer tout le contenu qui lui est associé et ce depuis n’importe quel appareil.

4.2 Choix de religion :

L’utilisateur peut choisir entre les différentes religions mises à disposition, cela impactera les personnes avec qui il pourras interagir sur le site.

4.3 Profil :

L’utilisateur peut modifier son profil à sa convenance, celui-ci sera ensuite affiché aux autres membres et sera la vitrine de l’utilisateur.

4.4 Rencontre :

L’utilisateur se voit lui être proposé deux options à chaque rencontre avec un utilisateur : une croix ou un cœur. Si l’utilisateur sélectionne la croix alors l’utilisateur ne lui sera pas présenté.  
En revanche s’il sélectionne le cœur, son profil sera envoyé à l’autre utilisateur.

4.4.1 Chat :

Dans le cas où deux utilisateurs sélectionnent chacun le cœur pour l’autre, ils auront la possibilité de discuter ensemble.

4.4.2 Autres profil :

Lorsqu’un utilisateur se voit être proposé un autre utilisateur, il a la possibilité de consulter son profil et de voir sa photo.

4.5 Evénements :

Le site propose à ses utilisateurs de se retrouver lors d’une occasion prédéfinie afin de faire de nouvelles rencontres.

4.6 Premium :

Le site propose à l’utilisateur de s’abonner à un certain tarif afin d’en tirer des avantages

4.6.1 Entrée :

Le tarif Entrée permet à l’utilisateur de swiper à l’infini, de changer de religion et de réaliser 5 boosts par mois au tarif mensuel de dix euros.

4.6.2 Initié :

Le tarif Initié permet à l’utilisateur de swiper à l’infini, de changer de religion, de réaliser 5 boosts par mois, et de pouvoir chatter sans avoir matché une fois par mois, au tarif mensuel de vingt euros.

4.6.3 Pratiquant :

Le tarif Initié permet à l’utilisateur de swiper à l’infini, de changer de religion, de réaliser 5 boosts par mois, de pouvoir chatter sans avoir matché une fois par mois et de chatter avec le ou les dieux de sa religion, au tarif mensuel de trente-cinq euros.

5 *Spécifications techniques :*

5.1 Contraintes techniques :

La principale contrainte technique que nous avons rencontrée a été la partie responsive design, en effet, la compatibilité entre les différentes tailles d’écran a été un problème difficile à résoudre.

5.2 Choix des technologies :

Nous avons décidé d’utiliser HTML5 et CSS3

6 *Compatibilité avec les navigateurs :*

6.1 Google Chrome :

Compatible

6.2 Mozilla Firefox :

Compatible

6.3 Opera :

Compatible

6.4 Safari :

Non testé

6.5 Microsoft Edge :

Compatible

6.6 Brave :

Compatible

6.7 Internet Explorer :

Non compatible

7 *Glossaire :*

7.1 Relik’Meet :

Relik’Meet est le nom du site web produit.

7.2 Tinder :

Tinder fait référence à la célèbre application de rencontre du même nom.

7.3 Swipe :

Swipe est l’action de faire glisser, c’est une des composantes du succès de Tinder.