

CAHIER DES CHARGES

CREATION APPLICATION MOBILE

Nom de l'entreprise : Neoma Charity Team

Nom du projet : Corner Eat

Participants :

Directeur – Augustin Carre

Communicante : Alice Petitjean

Créatif : Sofiane Labidi

Digital : Alexandre Garçonnet Et Luca Bianco

Présentation de l'entreprise :

1.1 - Délimiter le contexte de votre application mobile

- Qu'est-il possible de faire ? Avec quels partenaires ? Avec quelles ressources humaines, financières ?
- Quel business plan ou retour sur investissement ?

1.2 - Définir les échéances de votre application mobile

- Quand peut-il commencer ?
- Avez-vous une date limite de livraison de votre application ?

1.3 - Identifier les utilisateurs de votre application mobile

- S'agit-il de particuliers ou d'entreprises, dans quel secteur d'activité ?
- Quelle est leur typologie (CSP, ...) ?

1.4 - Lister les fonctionnalités de votre application mobile

- Faut-il une vérification ou un envoi SMS ?
- L'utilisateur doit-il partager sur les réseaux sociaux ?

1.5 - Envisager les évolutions de votre application mobile

- Définissez plutôt l'application mobile minimum qu'il vous faut pour démarrer et réfléchissez aux versions successives que vous pourrez envisager

1.6 - Définir le contexte technique de votre projet mobile

- L'application devra-t-elle délivrer tous les services même sans connexion internet ?
- Sur quels types d'appareils devra-t-elle être disponible : smartphones, tablettes ?

1.7 - Décrire les contraintes de votre application mobile

- Listez l'ensemble des contraintes : techniques, humaines, réglementaires, financières, liées au marché ou à la nature de votre prestation ?

1.8 - Réfléchir aux impacts de votre application mobile

- Devez-vous prévoir des formations ou créer un guide d'utilisation pour les usagers ?

2.1 – Elaborer le WBS simplifié (type arbre fonctiontionnel)

- 2.2 - Avez-vous un logo et une charte graphique ? Si non, il faut les créer**
- 2.3 – Elaborer la hiérarchisation des différents écrans de l'application mobile**
- 2.4 – Créer les maquettes de votre application mobile**
- 2.5 – Lister les données à collecter, à saisir et à traiter**
- 2.6 – Lister les traitements, opérations à effectuer**

1.1 Définir le contexte de votre projet d'application mobile

Corner Eat est une application mobile qui va résoudre les problèmes de gaspillage, et puis par la suite renouer un contact social, après cette période difficile de Covid 19.

Nous sommes de jeunes étudiants, pour qui il est parfois difficile de rentrer le midi pour manger, et nous pensons à nos Aînés, pour qui il est parfois difficile d'avoir un contact humain, les enfants travaillent, les petits enfants sont à l'école.

L'objectif est de lier notre dynamisme et notre bonne humeur avec le temps et l'amour que nos aînés ont à nous accorder. Par quoi ? Un bon repas préparé pour l'occasion. En échange de bonne humeur et de contact, nous, étudiants, pouvons profiter d'un bon repas fait maison fait par leurs soins.

En plus de répondre au problème de gaspillage, ce projet peut être créateur d'emploi : nous pouvons penser à un système de livraison, qui nécessiteront donc des livreurs, mais il faudra aussi des récipients spécialisés pour le transport, donc un besoin d'usinage de matériaux.

Et puis, après être devenu une nouvelle référence auprès des consommateurs, nous pourrions proposer des emplacements de publicités pour des annonceurs, nous pourrions voir ensuite pour proposer aux influenceurs de faire des plats ou d'en goûter, pour rajouter de la confiance auprès des consommateurs.

Plus largement, pour toucher une clientèle plus âgée, réaliser des spots publicitaires sur télévisions. Pour les plus jeunes, les réseaux sociaux seront aussi ciblés par des vidéos promotionnels. Nos revenus ne seront pas directement liés avec le consommateur.

Ils seront liés au taux de visite et d'utilisations, avec les pubs visionnées, ou même par la suite avec les commissions sur les aux commissions sur les livraisons. Grâce (ou à cause) de la Pandémie actuelle, nous avons plus de temps pour mener à bien ce projet.

Nous lancerons ce projet à la fin de la pandémie, quand plus personne ne risquera rien, et que le monde aura besoin de se reconnecter. Nous serons les premiers à proposer une mise en relation de particulier à particulier dans le domaine culinaire. Il mettra en avant chaque culture culinaire de l'endroit où il sera utilisé, et il mettra aussi en avant la culture de chacun, et libre au gens de la découvrir.

La solution à trouver la plus importante est dans le cadre sanitaire légale, trouver le parfait entre sécurité, et facilité sur le niveau sanitaire.

Sur l'application, les vendeurs seront notés par les consommateurs, ils seront également obligés de prendre en photo les produits utilisés dans leurs plats. Les consommateurs, lors de l'inscription, devront préciser s'ils ont un régime particulier ou s'ils sont allergiques à quelque chose en particulier.

1.2 Définir les échéances de votre projet d'application mobile

- Quand peut-il commencer ?

Le projet peut commencer dès maintenant et d'ailleurs nous avons déjà commencé à développer l'application mobile. Nous avons également déjà réalisé le WBS et nous avons trouvé le nom, fait le logo...

- Avez-vous une date limite de livraison de votre application ?

Notre deadline est fixé au 6 mai pour la livraison de l'application.

- Quelles sont les disponibilités des personnes impliquées ?

Les personnes impliquées dans le projet se mettent à l'entière disponibilité pour le bon déroulement de l'avancée de l'application.

1.3 Identifier les utilisateurs de votre application web :

L'application sera dédiée aux particuliers et s'utilisera entre particuliers.

Chaque utilisateur aura accès aux téléchargements sur le Play Store ou l'Apple Store

1.4 La conception fonctionnelle générale :

FONCTION 1 : VOIR LES ANNONCES DE PARTICULIER	
NOM	PAGE D'ACCUEIL
OBJECTIF	Pouvoir connaître les annonces disponibles des particuliers avec l'horodatage
FONCTION	L'utilisateur arrive sur l'onglet « actualités » de son application mais peut aussi cliquer dessus et accède aux annonces déposées par les particuliers autour de lui.
ACTEUR	Utilisateur de l'application
Conditions et résultats	
PRE-REQUIS	L'utilisateur doit installer l'application sur son smartphone
RESULTAT	L'utilisateur obtient les coordonnées de contact et peut donc choisir d'appeler ou de contacter le particulier à propos de l'annonce
Description du déroulement	
FONCTIONNEMENT	1. L'utilisateur ouvre l'application
	2. L'utilisateur arrive ou clique sur l'onglet « actualités »
	3. Les coordonnées s'affichent sur l'écran de l'utilisateur
	4. L'utilisateur choisit la solution qui lui convient le mieux afin de contacter le particulier

FONCTION 2 : S'INSCRIRE	
NOM	INSCRIPTION
OBJECTIF	S'inscrire afin d'avoir un compte et de créer ses annonces, de revoir ses commandes passées et ses préférences
FONCTION	L'usage clique sur le bouton « Inscription » de son application et accède à l'espace d'inscription
ACTEUR	Utilisateur de l'application
Conditions et résultats	
PRE-REQUIS	L'utilisateur doit installer l'application sur son smartphone
RESULTAT	L'utilisateur se crée un compte sur notre application ceux qui l'ajoute à notre base de données
Description du déroulement	
FONCTIONNEMENT	1. L'utilisateur ouvre l'application
	2. L'utilisateur doit cliquer sur l'onglet « Inscription »
	3. L'espace d'inscription s'affiche
	4. L'utilisateur renseigne ses données personnelles et valide la création de son compte

FONCTION 3 : CONNEXION	
NOM	CONNEXION
OBJECTIF	Se connecter sur son compte afin de voir ses commandes passées, créer une annonce ou voir ses préférences
FONCTION	L'usage clique sur le bouton « Connexion » de son application et accède à l'espace de connexion
ACTEUR	Utilisateur de l'application
Conditions et résultats	
PRE-REQUIS	L'utilisateur doit installer l'application sur son smartphone et avoir un compte
RESULTAT	L'utilisateur se crée un compte sur notre application ceux qui l'ajoute à notre base de données
Description du déroulement	
FONCTIONNEMENT	1. L'utilisateur ouvre l'application
	2. L'utilisateur doit cliquer sur l'onglet « Connexion »
	3. L'espace de connexion s'affiche
	4. L'utilisateur renseigne ses données personnelles et se connecte à son compte

FONCTION 4 : CREER UNE ANNONCE	
NOM	ANNONCES
OBJECTIF	Créer une annonce pour qu'elle soit en ligne et vu par d'autre particulier
FONCTION	L'usage clique sur l'onglet « Annonces » et renseigne les informations nécessaires à la mise en ligne de l'annonce
ACTEUR	Utilisateur de l'application
Conditions et résultats	
PRE-REQUIS	L'utilisateur doit installer l'application sur son smartphone, avoir un compte ainsi qu'être connecter
RESULTAT	L'utilisateur crée une annonce qui sera ajouté à l'onglet « Actualités » des utilisateurs aux alentours
Description du déroulement	
FONCTIONNEMENT	1. L'utilisateur ouvre l'application
	2. L'utilisateur doit cliquer sur l'onglet « Connexion », renseigne ses informations et se connecte
	3. L'utilisateur clique sur l'onglet « Annonce » et renseigne les informations, enfin il valide la création de son annonce
	4. L'annonce de l'utilisateur est en ligne

FONCTION 5 : VOIR LES ANNONCES DE PARTICULIER	
NOM	PAGE D'ACCUEIL
OBJECTIF	Pouvoir connaître les annonces disponibles des particuliers avec l'horodatage
FONCTION	L'utilisateur arrive sur l'onglet « actualités » de son application mais peut aussi cliquer dessus et accède aux annonces déposées par les particuliers autour de lui.
ACTEUR	Utilisateur de l'application
Conditions et résultats	
PRE-REQUIS	L'utilisateur doit installer l'application sur son smartphone
RESULTAT	L'utilisateur obtient les coordonnées de contact et peut donc choisir d'appeler ou de contacter le particulier à propos de l'annonce
Description du déroulement	
FONCTIONNEMENT	1. L'utilisateur ouvre l'application
	2. L'utilisateur arrive ou clique sur l'onglet « actualités »
	3. Les coordonnées s'affichent sur l'écran de l'utilisateur
	4. L'utilisateur choisit la solution qui lui convient le mieux afin de contacter le particulier

FONCTION 6 : LOCALISER	
NOM	LOCALISATION
OBJECTIF	Avoir une map afin de pouvoir se géolocaliser par rapport aux annonces
FONCTION	L'utilisateur va sur l'onglet « Localisation » et se retrouve face à une map qui lui permet de connaître sa localisation et la localisation des annonces disponible autour de lui
ACTEUR	Utilisateur de l'application
Conditions et résultats	
PRE-REQUIS	L'utilisateur doit installer l'application sur son smartphone et accepter que l'application est accès à sa localisation
RESULTAT	L'utilisateur obtient ses coordonnées et celle des annonces
Description du déroulement	
FONCTIONNEMENT	1. L'utilisateur ouvre l'application
	2. L'utilisateur clique sur l'onglet « Localisation »
	3. Une map s'affiche sur l'écran de l'utilisateur
	4. L'utilisateur connaît sa localisation ainsi que celle des annonces autour de lui

FONCTION 6.1 : ITINERAIRE	
NOM	LOCALISATION
OBJECTIF	Suivre un itinéraire pour arriver à l'endroit
FONCTION	L'utilisateur va sur l'onglet « Localisation » et se retrouve face à une map qui lui permet d'avoir un itinéraire à suivre pour arriver à son annonce
ACTEUR	Utilisateur de l'application
Conditions et résultats	
PRE-REQUIS	L'utilisateur doit installer l'application sur son smartphone et accepter que l'application est accès à sa localisation ainsi que d'avoir choisi une annonce à suivre
RESULTAT	L'utilisateur obtient les coordonnées de l'annonce et un itinéraire à suivre
Description du déroulement	
FONCTIONNEMENT	5. L'utilisateur ouvre l'application
	6. L'utilisateur choisit sa commande dans l'onglet « Actualités »
	7. L'utilisateur clique sur l'onglet « Localisation » Une map s'affiche sur l'écran de l'utilisateur et il choisit la commande afin que l'itinéraire apparaisse
	8. L'utilisateur suit l'itinéraire jusqu'à l'adresse donnée

FONCTION 7 : LES PREFERENCES	
NOM	PREFERENCE
OBJECTIF	Pouvoir connaître les annonces disponibles des particuliers avec l'horodatage
FONCTION	L'utilisateur arrive sur l'onglet « actualités » de son application mais peut aussi cliquer dessus et accède aux annonces déposées par les particuliers autour de lui.
ACTEUR	Utilisateur de l'application
Conditions et résultats	
PRE-REQUIS	L'utilisateur doit installer l'application sur son smartphone
RESULTAT	L'utilisateur obtient les coordonnées de contact et peut donc choisir d'appeler ou de contacter le particulier à propos de l'annonce
Description du déroulement	
FONCTIONNEMENT	1. L'utilisateur ouvre l'application
	2. L'utilisateur arrive ou clique sur l'onglet « actualités »
	3. Les coordonnées s'affichent sur l'écran de l'utilisateur
	4. L'utilisateur choisit la solution qui lui convient le mieux afin de contacter le particulier

FONCTION 1.1 : ENVOI SMS	
NOM	PAGE D'ACCUEIL
OBJECTIF	Pouvoir connaître les annonces disponibles des particuliers avec l'horodatage
FONCTION	L'utilisateur arrive sur l'onglet « actualités » de son application mais peut aussi cliquer dessus et accède aux annonces déposées par les particuliers autour de lui.
ACTEUR	Utilisateur de l'application
Conditions et résultats	
PRE-REQUIS	L'utilisateur doit installer l'application sur son smartphone
RESULTAT	L'utilisateur obtient les coordonnées de contact et peut donc choisir d'appeler ou de contacter le particulier à propos de l'annonce
Description du déroulement	
FONCTIONNEMENT	1. L'utilisateur ouvre l'application
	2. L'utilisateur arrive ou clique sur l'onglet « actualités »
	3. Les coordonnées s'affichent sur l'écran de l'utilisateur
	4. L'utilisateur choisit la solution qui lui convient le mieux afin de contacter le particulier

FONCTION 1.2 : APPEL	
NOM	PAGE D'ACCUEIL
OBJECTIF	Pouvoir connaître les annonces disponibles des particuliers avec l'horodatage
FONCTION	L'utilisateur arrive sur l'onglet « actualités » de son application mais peut aussi cliquer dessus et accède aux annonces déposées par les particuliers autour de lui.
ACTEUR	Utilisateur de l'application
Conditions et résultats	
PRE-REQUIS	L'utilisateur doit installer l'application sur son smartphone
RESULTAT	L'utilisateur obtient les coordonnées de contact et peut donc choisir d'appeler ou de contacter le particulier à propos de l'annonce
Description du déroulement	
FONCTIONNEMENT	1. L'utilisateur ouvre l'application
	2. L'utilisateur arrive ou clique sur l'onglet « actualités »
	3. Les coordonnées s'affichent sur l'écran de l'utilisateur
	4. L'utilisateur choisit la solution qui lui convient le mieux afin de contacter le particulier

1.5 Envisager les évolutions de votre application mobile

L'application commencera sur un cadre dont l'objectif d'échanger avec de nouvelles personnes autour d'un plat, comme le simple fait d'inviter quelqu'un à manger, en échange de bonnes discussions.

Par la suite, il y aura un intérêt économique, les gens pourront vendre leurs plats et créer une affaire autour de la vente de plat.

Ce qui entraînera livraison donc appels à des tiers etc. Selon les résultats, nous renforcerons l'effet réseaux social, (profil, pseudo, photo, note par les autres utilisateurs, messagerie), nous évoquerons avec les consommateurs, car il sera alimenté et rendu vivant grâce à eux.

1.6 Contexte Technique

- Nous hébergerons l'app sur AMAZON S3 (Tarif avantageux et connu pour héberger les solutions créées à partir d'Electron)
- Nous pourrons faire la maintenance par nous-même grâce à la simplicité d'utilisation de la solution d'hébergement choisie.
- Un didacticiel de première visite permettra à qui que ce soit de prendre en main la gestion de l'application sans problèmes.
- La connexion ou l'intégration à des outils tiers : CRM
- Les solutions utilisées avec l'application : Electron JS (Framework permettant la création d'application web)
- Le projet implique que nous ne fassions pas d'interface de paiement liée à l'application, de ce fait il n'y en aura pas.
- Un système de connexion sera cependant mis en place, nous utiliserons l'API REST WordPress pour gérer celui-ci.

1.7 - Décrire les contraintes de votre application mobile

Techniques : si Amazon à des problèmes intérieur lié à leur serveur alors notre site risque d'être indisponible le temps que le problème soit résolu

Humaines : Sanitaires (Covid-19), Si une personne a de mauvaises intention

Réglementaires : La CGU et Le règlement général sur la protection des données (RGPD)

Financières : manque de partenariat donc problèmes de revenu pour la maintenance de l'application et la publicité

1.8 : réfléchir aux impacts de notre application mobile

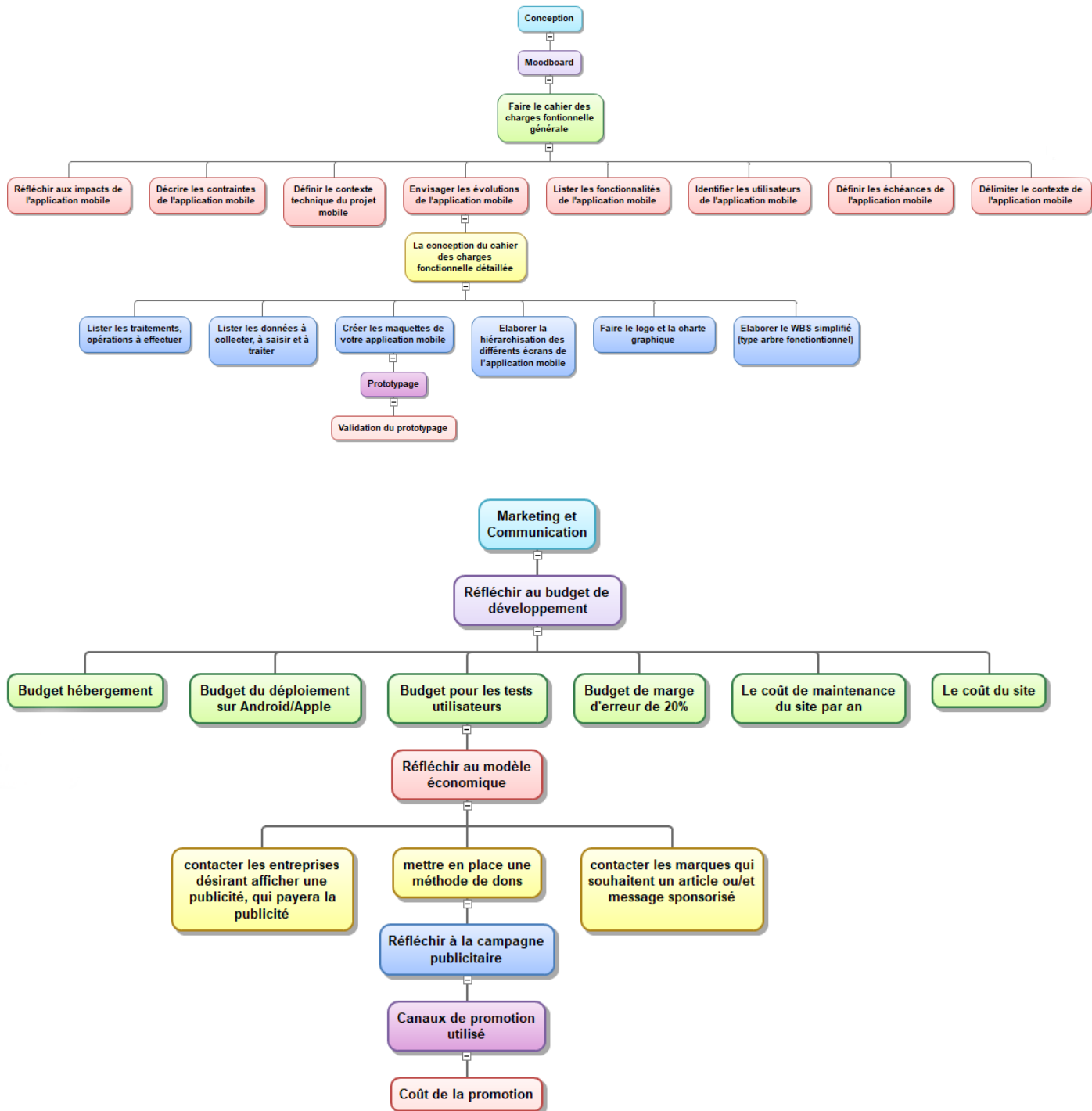
Seul un guide d'utilisation est nécessaire, comme chaque application mobile. L'objectif est de prévenir dans les grandes lignes, en plus de présenter.

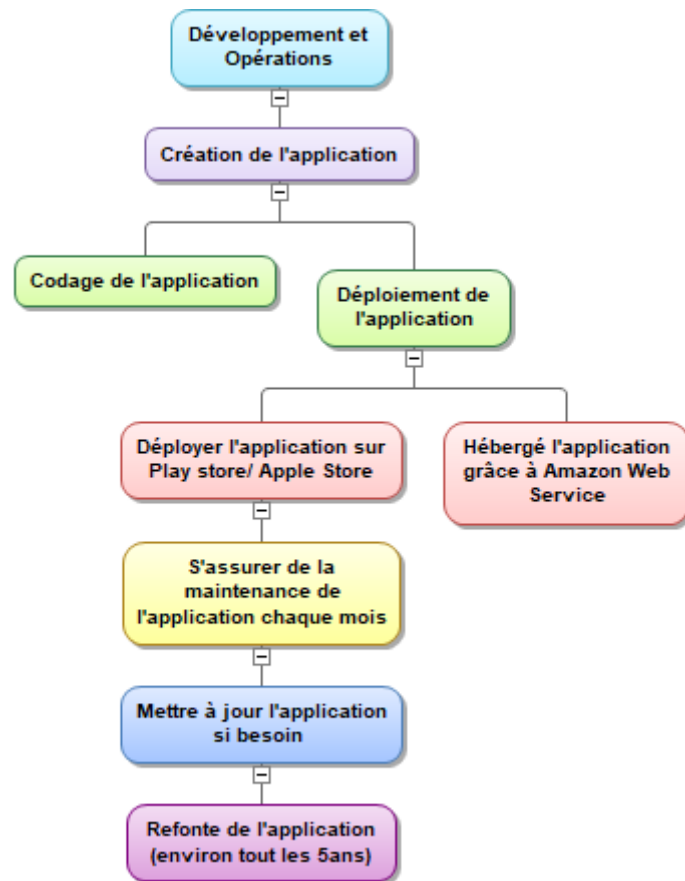
Précisément, c'est au travers de communication classique sur les réseaux sociaux et une chaine YouTube que nous prévoyons notre communication web. L'objectif est de donner envie, tout en étant très clair, précis, et transparent.

Nous comptons nous introduire dans ce marché spécifique sans faire d'ombre aux autres géants tel Uber Eats. Notre objectif est de proposer quelque chose de nouveau, d'intrigant, et d'assez transparent. Tout ça pour faire comprendre aux gens que des alternatives au gaspillages sont possible, et sont à porte de main.

A part une politique de confidentialité et la possibilité de contacter par mail le service technique pour des rapports de bug et de problèmes de comptes, rien d'autre n'est prévu. En effet, une application mobile n'a pas besoin de plus, quelle qu'elle soit

2.1 – Elaborer le WBS simplifié (type arbre fonctiontionnel)





2.2 - logo et une charte graphique

1. Logo



Un logo doit être simple et accessible. En allant à l'essentiel, il sera plus reconnaissable. Il doit être aussi unique, et si possible original afin de rester en mémoire, car c'est ce logo qui va véhiculer l'image de l'entreprise. C'est avec ces acquis en tête que nous avons décidé de créer le logo CornerEat. Notre objectif était de retranscrire un univers autour de nos mots clés : chaleur, complicité, modernité, cohésion.

Nous avons décidé de concevoir notre logo avec des formes et des couleurs organiques.

En effet, un logo doit pouvoir s'adapter sur différents supports, et le notre ne fait pas exception. Que ce soit une icône sur smartphone, un panneau d'affichage, il sera reconnaissable même décliné en une seule couleur.

Notre logo est ainsi en adéquation avec notre projet, et la vision que nous avons de celui-ci.



2. Palette de couleurs

Nous avons décidé d'opter pour des claires et apaisantes.

Les couleurs froides sont caractérisées par la fraîcheur contrairement aux couleurs chaudes qui font ressentir l'effet de chaleur. Les couleurs froides procurent un effet très doux et elles sont généralement considérées comme les couleurs de la nuit. Les couleurs froides sont les couleurs relatives à la nature, à l'eau et elles inspirent la sobriété, le calme ainsi que le relax. Les couleurs froides dans le design donnent un aspect professionnel et calme. Parmi les couleurs froides, la seule couleur primaire est le bleu, les autres couleurs froides sont obtenues à travers le mélange du bleu et d'une couleur chaude. Les couleurs froides sont donc principalement le bleu, le vert et le jaune ainsi que toutes variations dérivées de ces trois couleurs.



HEX : #00BCD4

RGB : rgb (0, 188, 212)

La couleur bleue est liée à l'eau, aux océans et à la Terre (appelée « la planète bleue »), qui inspire la tranquillité et la sérénité.

Elle est connue pour être l'une des couleurs préférées de nombreuses personnes, pour son attitude positive et la tranquillité qu'elle transmet.

Bien que sacré, le bleu est une couleur froide, presque passive. Par rapport au vert qui symbolise la nature et la vie exubérante, le bleu semble dénué de principe vital, peut-être parce qu'il se situe au-delà de la vie, dans le domaine de l'immortalité.



RGB : rgb (255, 255, 255)

La couleur blanche représente la pureté, le calme, la sérénité, la fraîcheur, l'innocence, la paix, la lumière mais aussi l'équilibre.

Le blanc est obtenu par le mélange de toutes les couleurs en synthèse additive (lumière), dans ce cas l'absence de couleur est représentée par le noir.

Pour la synthèse soustractive (peinture, encre), il n'est pas considéré comme une couleur puisqu'il représente l'absence de couleur, le blanc étant considéré comme la couleur du support.

La couleur blanche est une couleur neutre qui peut être froide ou chaude selon sa nuance.

Le blanc nous permet d'éclaircir toutes les autres couleurs, à dosage différents il nous permet d'obtenir différentes nuances.

3. Typographie



L'Arial est l'archétype de la lignée classique. Il est étroitement lié à deux lignées célèbres : l'Helvetica et l'Univers. Elle s'en distingue par de subtiles différences dans la conception de nombre de ses lettres.

L'Arial est une police de caractères simple et fonctionnelle avec une remarquable unité graphique. Conçu pour Microsoft par

C'est simple et l'équipe de conception de Monotype, Arial est devenue aussi célèbre que le Times New Roman grâce à Windows.

L'Arial symbolise la simplicité, l'efficacité, et la compréhension. En effet, c'est la police la plus simple à retenir et observer. Notre objectif est de plaire à tous, cette police nous correspond donc parfaitement.

4. Hiérarchie

Abordons maintenant la hiérarchie visuelle. Celle-ci communique à tous l'organisation de notre contenu sur nos différents supports de communication.

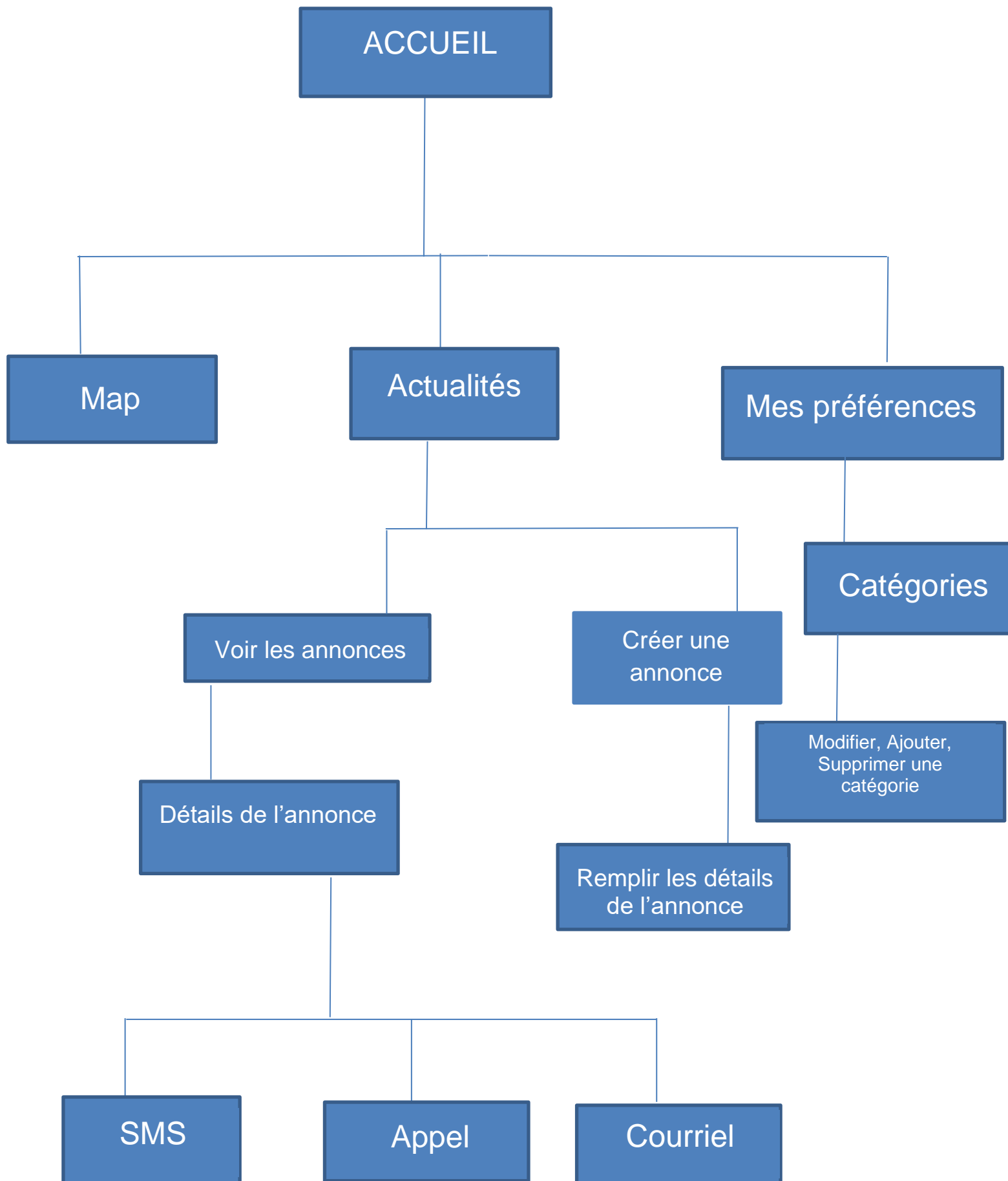
Nous avons décidé notamment pour notre logo et typographie de mettre en avant notre nom, ainsi qu'une flèche d'expédition. Cette flèche, au même niveau hiérarchique que CornerEat et sa police, est mise en avant pour symboliser l'échange et la rapidité. Que ce soit entre êtres humains ou produits, tout s'opère efficacement, avec passion et avec appétence.

Notre choix de blanc et de bleu n'est pas anodin ; en effet, ces couleurs permettent une bien meilleure répartition hiérarchique, et permettent de laisser de la place et de l'envergure à chacun des messages, à chacune des écritures.

Nos notions s'induisent ainsi dans :

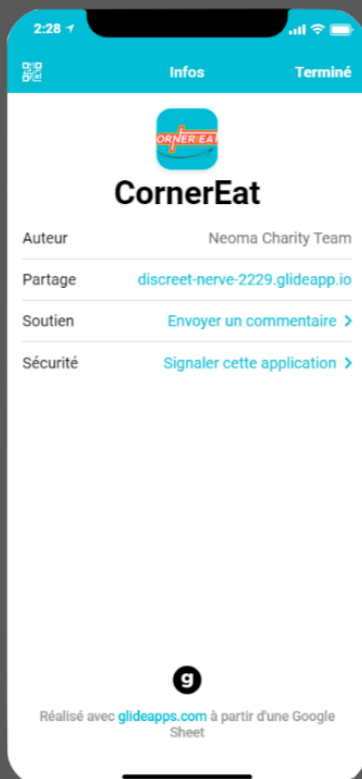
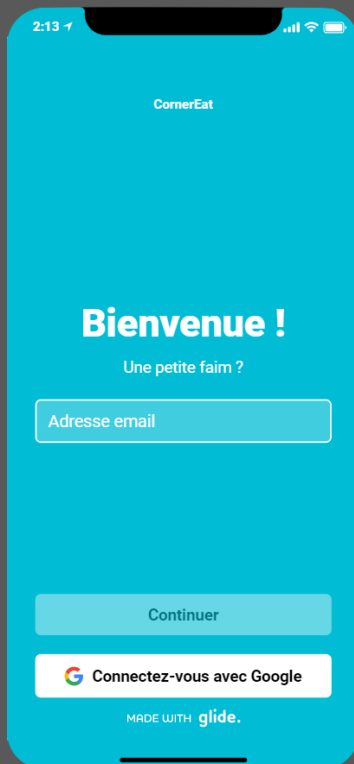
- L'alignement
- Le contraste
- La répétition
- La proximité
- La densité

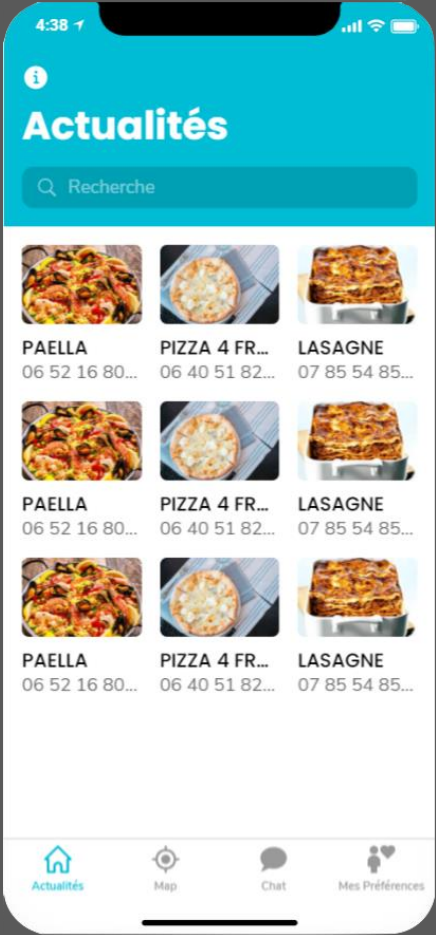
2.3 – Elaborer la hiérarchisation des différents écrans de l'application mobile

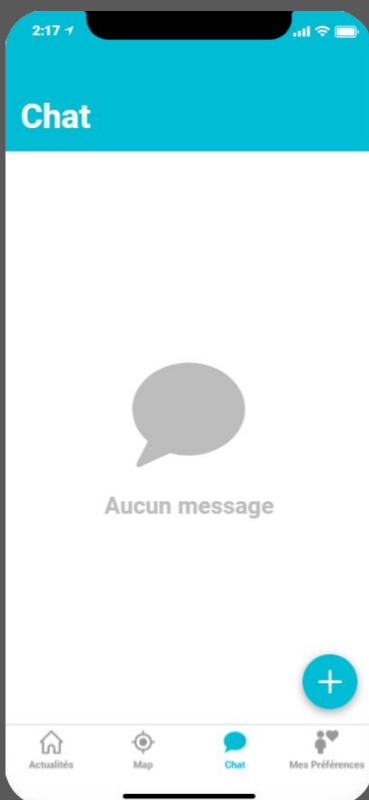
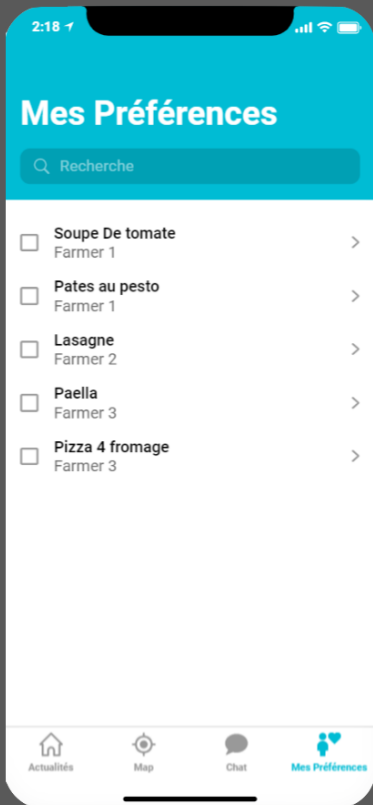


;

2.4 – Créer les maquettes de votre application mobile









2.5 – Lister les données à collecter, à saisir et à traiter

A collecter :

- Location
- Numéro de téléphone
- Informations professionnelles (si fournisseur)
- Certification (si fournisseur)

A saisir :

- Nom
- Prénom
- Age
- Sexe
- Préférences alimentaires
- Informations professionnelles (si fournisseur)
- Adresse de livraison ou adresse de pickup
- Allergies

A traiter :

- Photos nourriture/plats
- Adresse (vérification)
- Allergies

2.6 – Lister les traitements, opérations à effectuer

- Se connecter ou s'inscrire
- Enregistrer ses informations personnelles
- Enregistrer ses informations de livraisons
- Enregistrer ses préférences alimentaires
- Naviguer sur le feed d'actualité
- Sélectionner une offre qui nous intéresse
- Payer le montant indiqué
- Noter la transaction
- Noter l'application
- Mettre en ligne une annonce
- Répondre aux éventuelles demandes