Cahier des charges  
pour une application iphone

[nom du projet]

Vous trouverez dans ce modèle de cahier des charges les éléments généralement nécessaires pour une application iphone. Chaque entreprise étant unique, il vous appartient donc de modifier, proposer ou supprimer des parties en fonction de vos besoins.

Dernière version sur <http://cahier-des-charges.net/>

**Date de rédaction : ……………………………………………………………………………**

**Le client** **:………………………………………………………………………………………**

**Contacts technique :**

Nom :…………………………………………………………………………………………..

Fonction :………………………………………………………………………………………

Adresse :……………………………………………………………………………………….

Téléphone :……………………………………………………………………………………..

E-mail :………………………………………………………………………………………….

## **Sommaire**

1. [Avant propos 4](file:///C:\Users\saadia\Desktop\Nouveau%20cahier%20de%20charge\application%20mobile\cdc_application_iPhone.docx#_Toc436392846)

[1.1. Application iphone 4](#_Toc436392840)

[1.2. Mise en garde 4](#_Toc436392842)

2. [Présentation de l’entreprise et du projet 4](file:///C:\Users\saadia\Desktop\Nouveau%20cahier%20de%20charge\application%20mobile\cdc_application_iPhone.docx#_Toc436392847)

[2.1 Description de l'entreprise 4](#_Toc436392843)

[2.2 Image de l'entreprise 5](#_Toc436392844)

[2.3 Exemple de description 5](#_Toc436392845)

[2.4 Contexte 5](#_Toc436392848)

[2.5 Présentation du projet 6](#_Toc436392850)

[2.5.1 Objectifs 6](#_Toc436392851)

[2.5.2 Cibles et caractéristiques 6](#_Toc436392852)

[2.5.3 Existant 7](#_Toc436392853)

[2.5.4 Les bénéfices attendus 7](#_Toc436392854)

[2.6 Les acteurs du projet 7](#_Toc436392855)

[2.6.1 Le rôle de l'entreprise XXXX, maître d'ouvrage 7](#_Toc436392856)

[2.6.2 Le rôle de Cahier-des-charges.net 7](#_Toc436392857)

[2.6.3 Le rôle du prestataire 8](#_Toc436392858)

[2.7 Planning 8](#_Toc436392859)

3. [Environnement matériel et logiciel 9](file:///C:\Users\saadia\Desktop\Nouveau%20cahier%20de%20charge\application%20mobile\cdc_application_iPhone.docx#_Toc436392860)

4. [Exigences fonctionnelles 9](file:///C:\Users\saadia\Desktop\Nouveau%20cahier%20de%20charge\application%20mobile\cdc_application_iPhone.docx#_Toc436392864)

[4.1 Fonctionnalités 9](#_Toc436392861)

[4.2 Exigences spécifiques à l'iPhone 9](#_Toc436392862)

[4.3 Impératifs Techniques / Reprise de l'existant 10](#_Toc436392863)

5. [Prestations attendues 10](file:///C:\Users\saadia\Desktop\Nouveau%20cahier%20de%20charge\application%20mobile\cdc_application_iPhone.docx#_Toc436392868)

[5.1 Interface 10](#_Toc436392865)

[5.1.1. Langue 10](#_Toc436392866)

[5.1.2. Description de l'interface 10](#_Toc436392867)

[5.1.3. Éléments de l'interface 11](#_Toc436392869)

[5.2 Charte graphique 12](#_Toc436392870)

[5.2.1 Définition de la charte graphique 12](#_Toc436392871)

[5.3 Ergonomie / Charte éditoriale 12](#_Toc436392872)

[5.4 Intégrations de fichiers 13](#_Toc436392873)

[5.5 Données utilisateur 13](#_Toc436392874)

[5.6 Développement 14](#_Toc436392875)

[5.6.1. Langage 14](#_Toc436392876)

[5.6.2. Environnement de développement 14](#_Toc436392877)

[5.7 Maquette fonctionnelle 14](#_Toc436392878)

[5.8 Maintenance / Mise à jour 14](#_Toc436392879)

[5.9 Accompagnement 15](#_Toc436392880)

6. [Propriétés et droits 15](file:///C:\Users\saadia\Desktop\Nouveau%20cahier%20de%20charge\application%20mobile\cdc_application_iPhone.docx#_Toc436392881)

7. [Cadre de réponse 15](file:///C:\Users\saadia\Desktop\Nouveau%20cahier%20de%20charge\application%20mobile\cdc_application_iPhone.docx#_Toc436392882)

8. [Interlocuteur du projet 16](file:///C:\Users\saadia\Desktop\Nouveau%20cahier%20de%20charge\application%20mobile\cdc_application_iPhone.docx#_Toc436392883)

9. [Annexes 18](file:///C:\Users\saadia\Desktop\Nouveau%20cahier%20de%20charge\application%20mobile\cdc_application_iPhone.docx#_Toc436392884)

Avant propos

* 1. Application iphone

Une application iphone est une application logicielle dédiée aux mobiles iPhone da la marque Apple. Elle a les caractéristiques communes à toutes les applications pour mobile et des spécifications propres au matériel et au système de la marque. Elle doit notamment répondre à une certaines de contraintes et caractéristiques préconisées par la marque au risque de ne pouvoir pas être admise au sein de l’App Store.

* 1. Mise en garde

En l’état, ce modèle de cahier des charges n’est pas exploitable par un prestataire. Il est destiné à vous servir de guide pour la rédaction de votre propre document. Il propose diverses orientations et exemples qui vous importe de lire avec attention et au sein des quels vous devez spécifier vos propres informations et spécifications.

Présentation de l’entreprise et du projet

## Présentez rapidement votre l’entreprise ainsi que votre projet pour permettre au prestataire de mieux comprendre les problématiques liées à votre entreprise.

* 1. Description de l'entreprise

La société XXXX a été créée en xxxx par xxxx. Elle regroupe xxxx succursales et xxxx collaborateurs.

L'entreprise XXXX est spécialisée dans xxxx. Elle se concentre dans le développement de xxxx. Son rayon d'action est étendu au secteur xxxx

* 1. Image de l'entreprise

L'entreprise XXXX véhicule son image autour des idées suivantes :

* Xxxx
* Etc.
  1. Exemple de description

C’est en 1962 que Guillaume Tonnelier, entraîneur d’athlétisme à l’université de

Montpellier, et Philippe Chevalier, étudiant en droit et joggeur, ont l’idée de commercialiser des chaussures d’athlétisme technique et bon marché. Ce sont alors les marques allemandes Adadis et Mapu qui dominent le marché de la chaussure de sport. Ils créent alors **Ruban Bleu Sport** et revendent les chaussures fabriquées par Mitsu Hirato.

En 1968, ils sont rejoints par Jean-François Jeannot qui est leur premier représentant : il fait le tour des stades d’athlétisme. En 1970, Jean-François Jeannot ouvre le premier magasin à Saint-Étienne. Cependant, Tonnelier veut améliorer l’aspect des Hirato et Chevalier veut faire plus que vendre les chaussures d’autres compagnies. Jeannot rebaptise l’entreprise **Kine** et Tonnelier s’occupe du design.

Ils conçoivent alors le logo en forme de point-virgule caractéristique de la marque, le célèbre « DotSwoosh ». La marque **Kine** est créée en 1972 par Philippe Chevalier et Guillaume Tonnelier. Elle est aujourd'hui le leader mondial de sa catégorie et accompagne de nombreux sportifs de haut niveau.

* 1. Contexte

Dans le cadre du développement de sa stratégie Internet, l'entreprise XXXX souhaite renforcer sa communication auprès de sa clientèle et améliorer les fonctionnalités liés aux spécificités de ses produits.

La marque ressent le besoin d'augmenter le catalogue d'applications mis à disposition par elle sur l'App Store et d'en améliorer la qualité et les fonctionnalités.

Cette application permettra de toucher un plus large public pour l'entreprise XXXX et d'augmenter sa présence dans un secteur en pointe.

Bien que ce type d'application soit disponible sous d'autres marques, l'entreprise a décidé de créer sa propre solution afin de renfoncer son image.

* 1. Présentation du projet

2.5.1 Objectifs

L'objectif est de mettre à disposition des joggeurs et utilisateurs d'iPhone une application d'aide à l'entraînement. Gérer ses propres parcours, suivre ses progrès et trouver la motivation pour aller encore plus loin. Le capteur de chaussure Kine+ n'est pas nécessaire pour ce projet. Seuls seront exploités le GPS et l'accéléromètre de l'iPhone afin d'offrir

tout ce dont l'utilisateur a besoin au creux de sa main. Ce projet vise à :

* Créer une application iPhone dédiée aux joggeurs adeptes de la marque ou pas afin d’accroître l'impact de la marque sur sa clientèle
* Permettre la gestion de tracés des parcours, générer des encouragements vocaux au, gérer l'historique des parcours, partager les parcours, échanger avec d'autres utilisateurs, etc.
* Convaincre les cibles

2.5.2 Cibles et caractéristiques

* **Exemple de cible :**

Le projet doit viser le grand public constitué en principal de :

* sportifs ou non adeptes des nouvelles technologies
* public majoritairement masculin de 15 à 49 ans
* fans de la marque
* détenteurs d'iPhone à la recherche d'une application originale
* **description de cibles hiérarchisées**

Le projet doit viser les cibles suivantes :

* Cible principale et description : ...
* Cœur de cible et description : ...
* Cible secondaire et description: …

2.5.3 Existant

**Si application inexistante**

Il s'agit d'une nouvelle application de la marque.

**Sinon, description de l'existant**

La marque a déjà développé une telle application baptisée XXXX et elle souhaite effectuer une refonte totale de l'application afin de …

La marque souhaite améliorer l'application existante en intégrant... L'application originale a été réalisée par XXXX.

Elle comporte les caractéristiques suivantes :

Objectifs :

* xxx

Liste des fonctions principales :

* xxxxx

2.5.4 Les bénéfices attendus

L'entreprise XXXX souhaite :

* Améliorer sa présence au sein des utilisateurs de produits modernes
* Entretenir une image « acteur de l’innovation
* Faire montre de sa collaboration avec les firmes majeures des nouvelles technologies
* Améliorer la qualité des services qu'elle propose;
* Dynamiser les échanges avec sa clientèle potentielle
* Améliorer l'impact de ses services auprès de sa clientèle
  1. Les acteurs du projet

2.6.1 Le rôle de l'entreprise XXXX, maître d'ouvrage

L'entreprise a pour rôle de :

* Valider les phases de choix
* Valider le respect du cahier des charges
* Veiller au respect des délais
* Fournir les contenus de base dans les délais requis (textes, plaquettes, logos, images, photos, identifiants divers nécessaires à la mise en œuvre des travaux, etc.)

2.6.2 Le rôle de Cahier-des-charges.net

* **si accompagnement standard**
* Mettre en place la consultation des entreprises en ligne sur la plate-forme <http://smart-techno.org/devis/>
* Mettre en relation le prestataire et le donneur d'ordres en ligne
* Suivre la réalisation du projet en ligne;
* **si accompagnement par expertise**
* Accompagner le donneur d’ordres lors de la phase d’analyse des besoins
* Mettre en place la consultation des entreprises
* Analyser et participer aux rencontres avec les prestataires
* Évaluer et valider les choix avec le donneur d’ordres
* Suivre la réalisation du projet (suivi téléphonique et physique)
* Faire respecter le cahier des charges et le planning
* Évaluer la prestation et la mission dans son ensemble
  + 1. Le rôle du prestataire
* Proposer des solutions graphiques, ergonomiques, techniques
* Concevoir ou adapter l'identité visuelle de l’application
* Reprendre les informations fournies
* Concevoir et réaliser l’application
* Assurer la parfaite intégration de l’application
* Respecter la philosophie et le style iPhone
* Procéder aux tests de bon fonctionnement sur les diverses versions d'iPhone en circulation
* Soumission de l'application sur l'App Store jusqu'à totale acceptation
* Assurer un support technique
* Assurer la maintenance et l'évolution de l'application après lancement
* Respecter les délais
* Proposer un planning de réalisation en accord avec le client
  1. Planning

Préciser le planning avec éventuellement les dates butoirs demandées

**Étape 1** : réunion de démarrage le XX/XX/XXXX

* Définition des actions
* Définition du calendrier définitif

**Étape 2** : Analyse complémentaire

* Point d’avancement du projet
* Définition des objectifs intermédiaires

**Étape 3** : Réalisation

* Point d’avancement charte graphique
* Point d’avancement technique
* Définition des objectifs intermédiaires.

**Étape 4** : Points d'avancement du projet

* Fréquence des points d’étapes tous les 15 jours au sein de l’entreprise
* Réunion à mi projet et à la livraison finale.

**Étape 5** : Installation / Mise en œuvre semaine du XX/XX/XXXX

**Étape 6** : Période de tests et formation

**Étape 7** : Mise en production au plus tard le XX/XX/XXXX

Environnement matériel et logiciel

L'application doit respecter les contraintes logicielles du système ainsi que l'interaction avec les autres applications présentes sur l'iPhone.

* Le matériel recevant l'application est l’iPhone
* Le système d'exploitation hôte est **iOS**
* L'application devra interagir avec les modules GPS et accéléromètre de l'iPhone ;

Exigences fonctionnelles

* 1. Fonctionnalités

L'application doit présenter les fonctionnalités suivantes :

* Gestion de parcours
* Gestion de l’historique
* Suivi des progrès
* Partage avec d'autres utilisateurs
* Enregistrement de commentaires
* Paramétrages de l’application
  1. Exigences spécifiques à l'iPhone

Ces critères correspondent au cahier des charges défini par la firme Apple concernant l'iPhone.

Le démarrage de l'application doit être rapide :

* Après l'installation, il ne sera pas nécessaire d'effectuer un « reboot »
* Lors du premier démarrage il ne sera pas demandé à l'utilisateur d'effectuer un « setup ». Il sera simplement informé du moyen de régler ses préférence
* Il n'y aura pas de « splash screen » ou autre copyright, le premier écran sera directement le premier onglet de l'application.

L'application devra être prête à s'arrêter à tout instant si l'utilisateur appuie sur « Home » pour ouvrir une autre application ou bien utilise une fonction de l'appareil comme le téléphone. Il sera donc nécessaire de gérer aussi les interruptions audio.

Par conséquent, les données seront enregistrées souvent dans une mesure raisonnable et l’application conservera l'état du moment de l'arrêt le plus détaillé possible afin que l'utilisateur le retrouve naturellement comme s'il n'avait pas quitté l'application.

Il ne sera pas programmé d'arrêt de l'application.

Un accord de licence et de responsabilité sera fourni dans la description de l'application visible dans l'App Store.

* 1. Impératifs Techniques / Reprise de l'existant
* **Si reprise de l'application existante**

Le prestataire doit conserver l'application existante et effectuer une amélioration des modules suivants :………………………………………….

Le prestataire devra ajouter les modules suivants :…………………….

Le prestataire devra modifier le module XXX afin qu'il permette de :

Le prestataire devra améliorer les visuels afin d'homogénéiser leur aspect et de les personnaliser aux couleurs de la marque.

Les sources ont été développées en ………..et seront fournis par......... (Voir annexe)

Prestations attendues

5.1 Interface

5.1.1. Langue

Préciser la langue principale de l'application et les langues secondaires éventuelles.

L'application proposera une interface dans les langues suivantes :

* Français en principal
* Anglais

5.1.2. Description de l'interface

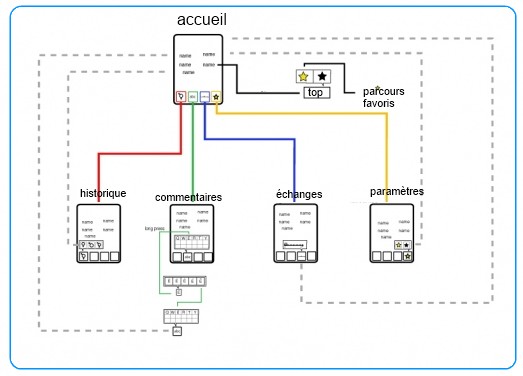
L'interface respectera les concepts généraux et le GUI (Guide of User Interface) des applications iPhone. Elle doit être attrayante, intuitive et esthétique et doit inspirer un attachement émotif positif.

Sur un plan esthétique, l'application doit présenter les éléments décoratifs de façon discrète afin de conserver la prédominance de la tâche avec des commandes et comportements standard.

L'interface sera cohérente : elle doit tirer parti des normes afin de permettre aux utilisateurs de transférer leurs connaissances et compétences acquises avec d'autres applications. Sa cohérence sera aussi intrinsèque :

* Terminologie et style des textes constants
* Icônes ayant toujours le même sens
* L'utilisateur devra pressentir les conséquences d'une même action dans des endroits différents
* L'application devra rester dans le droit fil de ses versions antérieures. Sur le plan organisationnel des écrans un soin sera apporté à ce que
* Le focus soit porté sur la tâche principale de chaque écran
* La partie la plus importante sera toujours placée en haut d’écran
* Le nombre de commandes sera minimisé;

Le prestataire devra respecter l'arborescence des écrans principaux et les liens tels que décrits dans le schéma ci-dessous.



5.1.3. Éléments de l'interface

* **Exemple de description des éléments**

Les écrans principaux de l'application seront accessibles par des icônes et des onglets

(4 onglets par écran au maximum).

Une zone située en bas d'écran et au-dessus des onglets, d'une dimension de 480 x 32 points, sera réservée pour recevoir les bannières publicitaires de la marque.

Le prestataire aura en charge la création des éléments graphiques suivants :

* fond d’écrans
* icônes
* Boutons de commandes;

Il devra intégrer les éléments graphiques fournis et mentionnés au paragraphe mentionnant les fichiers à intégrer sans autre adaptation que la taille et dans le strict respect des proportions et mesures minimum qui lui seront indiquées en annexe.

* 1. Charte graphique

5.2.1 Définition de la charte graphique

La charte graphique doit poser les règles de présentation et définir l’aspect graphique de l'application. Elle doit assurer la lisibilité globale des informations, valoriser les points importants, faciliter la navigation et rendre l'application attractive. Dans ce but, on utilisera notamment les effets graphiques de fading.

* **Si la charte graphique est à fournir par le prestataire**

Le prestataire doit être en mesure de proposer une charte graphique tout en respectant l'identité visuelle de la société (logo, couleurs et formes).

La charte graphique à fournir doit contenir :

* les illustrations et les images: schémas, croquis explicatifs, dessins, photos, boutons, icônes, etc.
* le ou les logos
* un document de référence décrivant les grands principes graphiques
* choix typographiques
* utilisation de la couleur
* **si la charte graphique est fournie par le donneur d'ordres**

Le prestataire devra réaliser les éléments graphiques du site tout en respectant la charte graphique fournie par le donneur d'ordre.

* 1. Ergonomie / Charte éditoriale
* **Si ergonomie à la charge du prestataire**

Le prestataire doit s'attacher à rendre l'application attrayante tout en conservant la sobriété et la légèreté des pages.

Le langage sera accessible à l'utilisateur en évitant tout jargon technologique.

* **Exemple de contraintes ergonomiques ajoutées par le donneur d'ordres**

En plus des normes ci-dessus, le prestataire doit respecter les points suivants :

* l'orientation des écrans sera toujours le mode portrait
* le logo de la marque apparaîtra en haut à droite de chaque écran
* **Charte éditable**
* La charte éditoriale doit décrire le schéma général des écrans. Elle détermine l’ensemble des règles visant à produire un contenu de qualité sur une application iPhone. Elle doit définir l’orientation et la qualité du contenu de l'application et assurer l’homogénéité rédactionnelle des textes.
* Si charte éditoriale fournie par le prestataire
* Il n’y a pas de contrainte précise concernant la charte éditoriale. Le prestataire doit être en mesure de proposer une charte éditoriale adapté aux exigences du projet.
* Exemple de charte éditoriale
* Le prestataire veillera à respecter les règles usuelles orthographiques, grammaticales et typographiques. Il évitera autant que faire se peut l'usage des abréviations et préférera toujours des équivalences en langue française aux termes étrangers.
  1. Intégrations de fichiers
* Description des éléments visuels et audio à intégrer.

L'application doit comporter les éléments graphiques ou sonores suivants :

* Images
* Sons
* **Si éléments non fournis / Conception et intégration à la charge du prestataire**

Aucune contrainte particulière n'est faite sur la réalisation des éléments visuels et audio. Le prestataire doit être en mesure de proposer ces éléments et de les concevoir.

* **Si éléments fournis / Intégration à la charge du prestataire**
* L'intégralité ou une partie des éléments visuels et sonores à intégrer sera fournie par le donneur d'ordre. Le prestataire doit prendre en charge leur intégration dans le projet.
  1. Données utilisateur

L'application devra enregistrer les données des parcours gérés par l'utilisateur.

Ces données seront transférées sur le serveur de la société au format XML et seront exploitées par le site Internet dédié à l'application.

Liste et structure détaillée des informations à enregistrer

* 1. Développement

5.6.1. Langage

L'application sera développée avec le langage **Objective C**.

5.6.2. Environnement de développement

Le prestataire est contraint d'utiliser l'environnement de développement fourni par Apple. L'application sera développée exclusivement à partir du SDK d'Apple **iOS SDK 4**.

Le prestataire devra obligatoirement disposer d'un compte « Developer Apple » en cours de validité.

* 1. Maquette fonctionnelle
* **Si le prestataire doit fournir une maquette**

Le prestataire doit fournir une maquette fonctionnelle de l'application dans le but de vérifier qu'elle est conforme aux objectifs.

Elle permet également de vérifier le bon respect des normes exprimées, entre autres :

* le contenu graphique ;
* l’ergonomie
* les processus fonctionnels
* la bonne intégration au système ;
* **Si le prestataire ne doit pas fournir une maquette**

Aucune maquette n’est demandée pour la réalisation de l’application

* 1. Maintenance / Mise à jour

Le prestataire devra fournir des prestations de maintenance concernant le bon fonctionnement de l'application et son évolution. Les mises à jour doivent porter sur :

* L'évolution des standards et des normes;
* L'ajout de composants, de modules ou d'extensions permettant d'améliorer les fonctionnalités de l’application

Le prestataire devra proposer une maintenance :

* Évolutive: amélioration des fonctionnalités; adaptation à de nouveaux matériels, adaptation à une nouvelle version du système d’exploitation; etc.
* Corrective: assurer la correction des dysfonctionnements; prise en compte des commentaires des utilisateurs sur l'App Store; etc.;
* **Conditions de prestation**

Dans le cadre des mises à jour et des maintenances, le prestataire devra spécifier les prestations inclues dans l'offre et indiquer les conditions et tarifications dans lesquelles seront réalisées ces prestations.

Dans le cas où les prestations de maintenance et de mise à jour ne sont pas inclues dans l'offre ou ont dépassé la durée accordée, le prestataire précisera les conditions et les tarifications appliquées.

5.9 Accompagnement

Le prestataire assurera :

* les démarches pour la mise en œuvre du projet
* le pilotage et la coordination des opérations
* les tests de l’application
* l'intégration de l’application
* la soumission de l'application sur l'App Store jusqu'à totale acceptation
* la correction des dysfonctionnements
* la maintenance et l'évolution de l'application après lancement

Propriétés et droits

Au terme de la prestation, le prestataire léguera les droits d’exploitation de l’application et du contenu (visuels).

Le prestataire définira dans sa proposition les aspects juridiques suivants :

* Les droits de propriété
* Les limites d’interventions du prestataire
* Les limites de responsabilité du prestataire;

Cadre de réponse

Tous les coûts engagés dans la préparation des réponses à cet appel d'offres sont à la seule charge des candidats et ne peuvent en aucun cas être facturés au donneur d’ordres.

Le donneur d’ordres se réserve le droit de lancer le projet ou non après prise en compte des réponses à l’appel d’offres.

La proposition du candidat comprendra :

1. Présentation de sa solution

2. Caractéristiques techniques de sa solution.

3. Propositions graphiques :

Le candidat proposera, dans le format de son choix, une ou plusieurs propositions graphiques et ergonomiques de chacun des écrans principaux.

4. Proposition financière :

Le prestataire doit fournir un tableau récapitulatif du budget nécessaire pour le projet au sein duquel il détaillera la nature et le tarif de chaque prestation et de la maintenance de l'application.

5. Délai et planning de réalisation

Le prestataire fera une proposition détaillée de planning avec propositions des phases et des rencontres intermédiaires qu'il juge nécessaires. Son planning doit intégrer le planning défini dans ce document en première partie.

6. Présentation de l'entreprise et références

* Présentation générale de l'entreprise et de ses éventuels partenaires;
* Présentation financière;
* Ses références;
* Exemples de prestations similaires;

Interlocuteur du projet

Dans le cadre de la réponse à cet appel d'offre vous pouvez faire appel à votre interlocuteur projet suivant :

Renseigner les coordonnées du contact au sein de l'entreprise donneur d'ordres

Entreprise : Contact : Adresse : Téléphone : Mobile :

Fax : Email :

**Aide à la maîtrise d'ouvrage**

Cahier-des-charges.net

Contact :

Téléphone :

Mobile : Email :

Annexes

* **Critères d'évaluation de l'offre**

Le choix du prestataire repose sur les éléments suivants :

* compétences et références du prestataire
* disponibilité / réactivité
* ergonomie
* design
* planning
* analyse objective des offres commerciales
* réalisme des réponses fournies
* clarté des réponses fournies
* respect du cahier des charges
* respect du pouvoir de décision
* respect du budget et des délai