

Cahier des Charges - Application Mobile StreamIO Discussion

1. Présentation du projet

1.1 Contexte

StreamIO est une startup créée en 2020, spécialisée dans la production audiovisuelle sur Internet. Basée aux Ulis (91) dans des locaux de 600 m², elle emploie 5 personnes et prévoit de recruter une vingtaine de collaborateurs. Après un financement de 500 000 € en 2021, StreamIO développe une plateforme web reliant vidéastes (créateurs de contenu) et entreprises. Une application mobile est nécessaire pour permettre aux créateurs et entreprises de discuter après l'acceptation d'une offre de collaboration sur le site web.

1.2 Objectifs

- Offrir une application mobile simple pour des discussions sécurisées entre créateurs et entreprises.
- Permettre la poursuite des collaborations initiées sur le site web.
- Utiliser la même base de données que la plateforme web pour synchroniser utilisateurs et offres.
- Proposer une interface facile à utiliser sur smartphones (iOS et Android).
- Soutenir la croissance de StreamIO en facilitant les échanges professionnels.

1.3 Périmètre

Le projet concerne le développement d'une application mobile avec :

- Une interface de discussion pour créateurs et entreprises.
- Une connexion sécurisée basée sur les comptes de la plateforme web.
- Une synchronisation avec la base de données existante pour utilisateurs et offres acceptées.

2. Besoins fonctionnels

2.1 Gestion des utilisateurs

- Connexion :

- Se connecter avec le même email et mot de passe que sur la plateforme web.
- Redirection vers un espace personnalisé (créateur ou entreprise).
- Affichage de messages clairs en cas d'erreur (ex. : mot de passe incorrect).
- **Gestion du compte :**
 - Consulter ses informations (nom, email, pseudo pour créateurs ; nom, SIRET pour entreprises).
 - Modifier son mot de passe.
 - Déconnexion sécurisée.

2.2 Fonctionnalités de discussion

- **Accès aux discussions :**
 - Afficher la liste des offres acceptées (initiées sur le site web).
 - Chaque offre acceptée ouvre une discussion entre le créateur et l'entreprise concernée.
 - Exemple : une entreprise propose une campagne publicitaire, le créateur accepte sur le site, puis ils discutent des détails dans l'application.
- **Envoi et réception de messages :**
 - Échanger des messages textuels en temps réel.
 - Envoyer des images (ex. : maquettes, logos) avec une limite de 10 Mo.
 - Afficher les messages dans une interface claire, avec l'historique des échanges.
- **Notifications :**
 - Recevoir une notification push pour les nouveaux messages.
 - Indiquer visuellement les messages non lus.

2.3 Synchronisation avec la plateforme web

- Utiliser la même base de données pour :
 - Récupérer les informations des utilisateurs.
 - Accéder aux offres acceptées (ex. : ID de l'offre, créateur, entreprise).
 - Stocker les messages de discussion.
- Assurer la cohérence des actions (ex. : un message envoyé sur l'application est visible sur le site).

3. Besoins non fonctionnels

3.1 Sécurité

- Protection des comptes avec des mots de passe sécurisés.
- Confidentialité des discussions et fichiers envoyés.
- Contrôle des images uploadées (JPEG, PNG, 10 Mo max).

3.2 Facilité d'utilisation

- Interface intuitive avec navigation simple (liste des discussions, fenêtre de chat).

- Messages d'erreur clairs (ex. : « Fichier trop volumineux »).
- Design adapté aux écrans iOS et Android.

3.3 Performance

- Chargement rapide des discussions et messages.
- Gestion de 10 000 utilisateurs.
- Envoi/réception des messages en temps réel ou avec un délai minimal.

3.4 Disponibilité

- Application accessible en continu, sauf maintenances annoncées.
- Notifications push fiables.

4. Contraintes

- Utilisation de la même base de données que la plateforme web.
- Respect des règles de sécurité pour les échanges et données.
- Limite des fichiers à 10 Mo (JPEG, PNG).
- Compatibilité iOS (version récente) et Android (version récente).
- Budget à définir, tenant compte du financement de 500 000 €.

5. Livrables

- Application mobile fonctionnelle pour iOS et Android.
- Interface de discussion synchronisée avec le site web.
- Système de notifications push.
- Guide d'utilisation pour créateurs et entreprises.
- Tests pour vérifier le fonctionnement.

6. Organisation

- **Client (StreamIO)** : valide les besoins et teste l'application.
- **Équipe de développement** : conçoit et développe l'application.
- **Réunions** : régulières avec le client.
-