



## CAHIER DES CHARGES

**Nom de l'agence :** Waymaedia

**Nom du projet :** Fixsou

**Personne référente du projet :** Mayssa Rouibah

**Email :** 12306497@edu.sorbonne-paris-nord.fr

# SOMMAIRE

## A. Présentation

1. Les objectifs de l'application
2. Les cibles
3. Les objectifs quantitatifs
4. Le type d'application
5. L'équipement de vos cibles
6. Périmètre du projet
- 7 Modèle économique

## B. Graphisme et ergonomie

1. La charte graphique
2. Wireframe et Maquettage

## C. Spécificités techniques

1. Le contenu de votre application
2. Contraintes techniques

## D. Livrables

1. Les livrables
2. Le planning

## A. PRÉSENTATION

### Présentation de l'agence

Date de création : 01/02/2024

Nombre de salariés : 6

Chiffre d'affaires : 150 000 €

Activité principale : Conception de site web et gestion de la communication qui les accompagne.

Secteurs d'activité :

- Communication
- Développement Site Web / Application
- Web design
- Infographie
- Marketing

Site Web : <https://waymaediaa.wordpress.com/>

### A. 1. Les objectifs de l'application

L'objectif de Fixsou est de diminuer l'empreinte environnementale du numérique. Pour ce faire, l'application tente de prolonger la durée de vie des appareils en facilitant leur réparation ou en incitant à trier les déchets électroniques.

De plus, Fixsou souhaite lutter contre la fracture du numérique de premier degré en proposant des prix abordables aux adolescents et aux jeunes adultes. L'organisation considère qu'il est crucial de garantir à tous un accès au numérique dès 13 ans afin d'améliorer leurs conditions d'apprentissage, de travail, et de faciliter leur insertion professionnelle.

L'application vise également à garantir aux plus jeunes un bon usage du numérique en mettant à disposition des tutoriels et cours sur divers sujets importants : la sécurité en ligne, l'utilisation de certains logiciels (Powerpoint, Excel), les différents raccourcis clavier, des pistes pour réparer un appareil soi même, une introduction à la programmation... Le tout dans le but de garantir une meilleure connaissance des outils informatiques.

## **A. 2. Les cibles**

La communication de Fixsou s'adresse aux collégiens, lycéens et étudiants. Plus généralement, il s'agit de personnes de 15 à 25 ans, souvent issus de la classe populaire car ils sont ceux pour lesquels l'accès aux technologies est le plus difficile. La cible comprend également les individus de classe moyenne qui pourraient être attirés par les prix proposés. Le but de la communication est également de sensibiliser quant à la pollution produite par le numérique et d'encourager la solidarité et l'entraide chez les plus jeunes.

## **A. 3. Les objectifs quantitatifs**

1 an après la mise en ligne de l'application, nous espérons atteindre les résultats suivant :

Nombre de téléchargements par mois : 5 000

Nombre d'inscriptions quotidiennes : 150

Nombre d'utilisateurs actifs : 30 000

Durée moyenne des sessions : 10 minutes

Chiffre d'affaires : 200 000 €

## **A. 4. Le type d'application**

Fixsou est une application d'e-commerce, de vente et d'e-learning. Additionnellement, il s'agit d'une plateforme de mise en relation avec des réparateurs.

## **A. 5. L'équipement de vos cibles**

Les cibles doivent être équipées d'un smartphone ou être en mesure d'utiliser le smartphone d'un proche. L'application sera disponible sur iOS et Android.

## **A. 6. Périmètre du projet**

Les services proposés par Fixsou seront disponibles dans l'ensemble de la France métropolitaine. Les langues proposées pour naviguer sur l'application seront le Français et l'Anglais. Les affiches seront visibles dans les couloirs de métro de grandes villes. Elles seront également distribuées à des librairies, bibliothèques, écoles et universités.

## **A. 7. Modèle économique**

Fixsou est une application freemium. Les utilisateurs pourront accéder à ses fonctionnalités gratuitement à condition d'accepter que des publicités apparaissent sur l'application (de manière modérée afin de ne pas gêner l'expérience utilisateur). S'ils souhaitent désactiver celles-ci, il leur sera possible de souscrire à un abonnement premium. Ils bénéficieront alors également de livraisons gratuites et d'un accès illimité aux ressources numériques, normalement limitées à un cours par jour.

La publicité par affiliation sera également utilisée pour les membres qui ne souscrivent pas à l'abonnement premium.

Enfin, Fixsou étant une application d'e-commerce, une part des revenus sera évidemment générée par son activité commerciale.

Sont également envisagés des partenariats avec des services publics, des collectivités et des entreprises privées afin de proposer des offres (par exemple des forfaits de téléphone à prix réduits...)

## B. GRAPHISME ET ERGONOMIE

### B. 1. La charte graphique

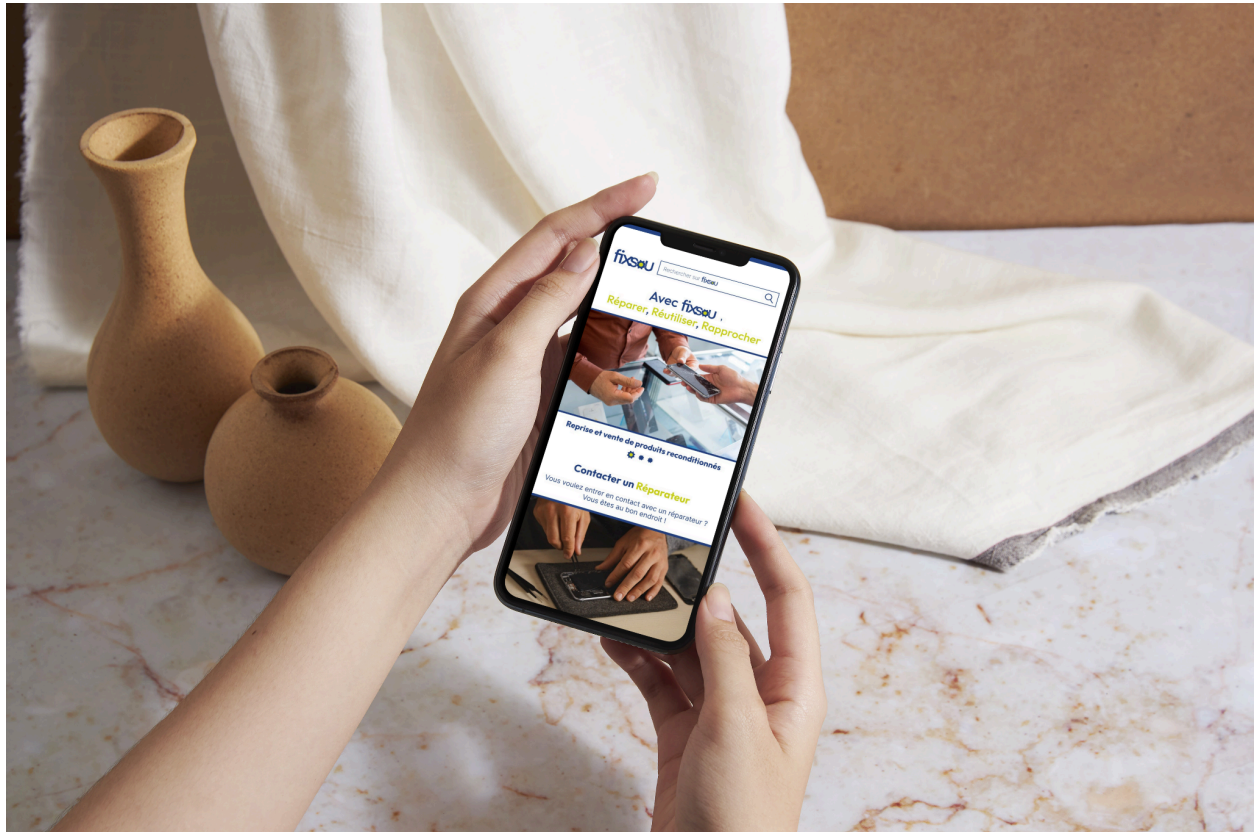
---



fixsou



## B. 2. Wireframe et Maquettage



Maquettes et wireframes

## **C. SPÉCIFICITÉS TECHNIQUES**

### **C. 1. Le contenu de votre application**

Fixsou propose 3 services principaux.

- Le rachat de produits électroniques & électroménagers fonctionnels,
- La mise en contact avec des réparateurs,
- Et l'achat puis le recyclage d'appareils hors service.

À cela s'ajoute :

- Une section "cours" où les utilisateurs bénéficieront d'enseignement sur l'informatique et les mesures nécessaires à la bonne utilisation de ces outils,
- Possibilité de recevoir des notifications afin d'être informés sur des promotions,
- Géolocalisation (pour les services de réparation),
- Transactions

### **C. 2. Contraintes techniques**

- Hébergement et maintenance continus de l'application, des mises à jour pourront être nécessaires à l'avenir ;
- Besoin d'une base de donnée fonctionnelle afin de répertorier les informations des utilisateurs et celles portant sur les objets en vente ;
- Assurer une cybersécurité afin de protéger les informations des utilisateurs.



# D. Livrables

## D. 1. Les livrables

Les livrables offline seront :

- 2 affiches 200×150
- Un film publicitaire d'environ 1min30

Les livrables online seront :

- Une application
- Site Vitrine pour l'application
- Deux posts publicitaires sur Instagram
- Deux posts publicitaires sur X

## D. 2. Le planning

