



# **RÉSUMÉ DU CAHIER DES CHARGES**

**Magali OLIVIER**

**Promotion Sinbad**

**2021**

## CONTEXTUALISATION

D'après une étude de l'INSEE, 4% des ménages ne possèdent pas de machine à laver. Ces personnes sont principalement des étudiants et des jeunes actifs. En effet, ils n'ont pas le budget, manquent de place, ou ne meublent pas leur logement de façon permanente.

L'environnement prend de plus en plus de place dans notre quotidien. Une partie croissante de la population souhaite consommer mieux, être minimaliste, ne plus acheter d'équipements superflus. La consommation collaborative est en pleine expansion.

Les laveries sont généralement la seule solution pour ces personnes. Cependant les utiliser comporte des problèmes qui sont l'attente pendant le cycle du lavage et le manque d'hygiène. De plus, il n'y a pas forcément de laverie dans un lieu proche de son domicile, et cela peut s'avérer difficile au quotidien, s'il faut utiliser la voiture, le bus, le métro etc....

## OBJECTIF DE L'APPLICATION

Wash@Home est une application permettant aux détenteurs de machines à laver de proposer un service de nettoyage du linge sale. Avec Wash@Home nous "uberisons" le nettoyage des vêtements et proposons de mutualiser une machine à laver. Cela permet d'économiser de l'espace, de l'énergie, de l'eau, des déchets et du temps et de l'argent.

Nos analyses de la concurrence ont permis de démontrer que les concurrents principaux ne proposent pas d'offres permettant à la fois de laver son linge au poids dans un rayon proche de chez soi, de particulier à particulier, à un prix abordable.

### Les cibles principales :

**Les Bringers:** Les utilisateurs de machines à laver :

- les étudiants
- ceux qui ne peuvent/souhaitent pas investir dans l'achat d'une machine à laver
- ceux dont la machine à laver est tombée en panne
- ceux qui n'ont pas l'espace ou de branchements pour mettre une machine chez eux
- ceux qui ne souhaitent pas aller dans une laverie automatique et attendre 2h que la machine soit finie.
- les minimalistes
- ceux qui souhaitent être écolo et préfèrent louer plutôt que d'acheter ( consommation collaborative)
- les voyageurs qui n'ont pas de machine à laver dans leur location

**Les Washers :** fournisseurs de machines à laver

- N'importe quelle personne qui souhaite un complément de revenu et possède une machine à laver
- ceux qui souhaitent rencontrer des voisins
- des personnes à la retraite

### Le cœur de cible :

- les étudiants, les jeunes actifs, les consommateurs collaboratifs qui souhaitent laver leur linge et ne possèdent pas de machine.

## LES FONCTIONNALITES DE L'APPLICATION

Dans la première version du projet, le washer pourra s'inscrire sur le site via un formulaire et enregistrer son lave-linge. Il aura également la possibilité de mettre une photo de sa machine, un descriptif, de déterminer son prix et indiquer ses options. Le bringer qui arrive sur l'application peut quant à lui effectuer une recherche en indiquant une ville ou un code postale. Il verra sur la carte les machines les plus proches du lieu souhaité ainsi qu'un service de géolocalisation. Si il souhaite réserver un lave-linge il lui faudra créer son compte et se connecter. Il pourra dès lors proposer ses disponibilités au washer et choisir si il le souhaite une option. (Lessive spéciale, lingette anti décoloration, repassage, séchage au sèche-linge...)

L'utilisation de Wash@Home se décompose de six étapes :

- En attente de réservation
- Dépôt du linge
- En cours de lavage
- Lavage effectué
- Linge récupéré
- Annulé

Un bringer peut également devenir washer et vice et versa . L'un et l'autre ont la possibilité de modifier ou supprimer leur compte.

## LES TECHNOLOGIES UTILISEES

### Front

- HTML
- SCSS pour le style
- Javascript / ReactJS : pour les vues, appointment-picker pour le date picker
- Redux : pour la gestion des states et des actions
- APIs : google map, stripe, paypal
- socket.io pour le chat
- openCage

### Back

- NodeJS pour le serveur
- SQL pour la base de donnée
- PostGres
- Sqitch
- ORM
- JSdoc
- JWTOKEN : Token d'authentification