



# CAHIER DES CHARGES DE L'APPLICATION - V1

MASTER 2 MIAGe 2026 (Intervenant : Nicolas MERCEREAU)

« Processus de développement » -> LE PROJET

<b>0. Mise en situation : jeu de rôle</b>	<b>1</b>
<b>1. Description des besoins</b>	<b>2</b>
1.1. Page d'accueil / Identification	2
1.2. Page de signalements citoyens	2
1.3. Page de sondages & consultations publiques	2
1.4. Agenda participatif	2
1.5. Discussion citoyenne	3
1.6. Back-office (profil élu/agent municipal)	3
1.7. Contraintes et attentes pédagogiques	3
<b>2. Le livrable attendu</b>	<b>4</b>
<b>3. Annexe</b>	<b>4</b>
3.1. Fichier exemple	4

## 0. Mise en situation : jeu de rôle

La société TALENTIA, cabinet de conseil en innovation numérique et partenaire des collectivités locales, souhaite recruter de nouveaux talents pour renforcer son équipe "Smart Digital City".

Pour cela, TALENTIA organise un challenge auprès d'équipes d'experts, composées de 3 à 4 étudiants.

Chaque équipe devra répondre à une commande réelle : développer une application citoyenne pour la ville de Novaville (25 000 habitants), destinée à renforcer la participation citoyenne et améliorer la communication entre habitants, associations et élus.

Les équipes devront démontrer leur capacité à :

- Répondre à un cahier des charges
- Proposer des évolutions innovantes
- Mettre en œuvre une solution web ergonomique et accessible

Le cahier des charges pourra évoluer en cours de projet, selon les demandes de la ville.

À certains moments clés, chaque équipe présentera ses travaux devant :

- La direction de TALENTIA
- La mairie de Novaville
- Un panel d'habitants et d'associations

Ces rôles seront joués par le professeur (Nicolas Mercereau : [nicolas.mercereau3@gmail.com](mailto:nicolas.mercereau3@gmail.com)), et/ou les étudiants.



## 1. Description des besoins

L'application "UniCity" doit être accessible sur PC, tablette et smartphone.

Elle doit être composée des pages ci-dessous.

### 1.1. Page d'accueil / Identification

Logo, nom et slogan personnalisables (pour chaque ville cliente).

Authentification avec deux profils :

- Citoyen : accès aux services de base
- Élu/agent municipal : accès back-office simplifié

Tableau de bord avec accès rapide aux modules principaux.

### 1.2. Page de signalements citoyens

Les habitants peuvent signaler un problème dans la ville (voirie, éclairage, propreté).

Formulaire de signalement (description, photo, localisation GPS ou carte).

Suivi de l'état du signalement : enregistré, en cours, résolu.

Historique des signalements consultables par le citoyen.

### 1.3. Page de sondages & consultations publiques

La mairie peut publier un sondage ou une consultation.

Les citoyens répondent et voient les résultats agrégés.

Possibilité de limiter un sondage à un quartier (filtrage par adresse) ou une catégorie de citoyens.

### 1.4. Agenda participatif

Affichage des événements de la ville et des associations locales.



# CAHIER DES CHARGES DE L'APPLICATION - V1

MASTER 2 MIAGe 2026 (Intervenant : Nicolas MERCEREAU)

« Processus de développement » -> LE PROJET

Filtrage par date, par thématique (sport, culture, citoyenneté, environnement...).

Option "ajouter à mon calendrier personnel".

## 1.5. Discussion citoyenne

Affichage des actualités de la page réseaux sociaux de la mairie (ex : facebook).

Boutons d'accès aux différents réseaux sociaux.

## 1.6. Back-office (profil élu/agent municipal)

Consultation des signalements citoyens.

Lancement et gestion de sondages.

Publication d'événements dans l'agenda.

## 1.7. Contraintes et attentes pédagogiques

L'application doit être déployée sur un serveur web (type OVH).

Elle doit être responsive et utilisable sur smartphone, tablette et PC.

Points d'attention spécifiques :

- Ergonomie : interface simple, accessible à tous publics (personnes âgées incluses).
- Sécurité & RGPD : gestion basique des données personnelles et authentification.
- Évolutivité : prévoir qu'une V2 intègre d'autres fonctionnalités



# CAHIER DES CHARGES DE L'APPLICATION - V1

MASTER 2 MIAGe 2026 (Intervenant : Nicolas MERCEREAU)

« Processus de développement » -> LE PROJET

## 2. Le livrable attendu

Les documents utiles à ce projet sont les suivants.

### Documents de référence :

- le planning qui sera vu en détail lors du cours

### Documents en entrée :

- le présent cahier des charges

### Documents en sortie (livrables) :

- les programmes sources de l'application
- les documents internes qui permettront à une autre équipe de reprendre le développement de l'application pour y ajouter de nouvelles fonctionnalités (nouvelles itérations de type RUP)
  - les consignes et procédures d'installation de l'environnement de développement
  - un document décrivant les premières étapes pour commencer une modification des programmes
    - avec des exemples pour aller modifier par exemple l'ergonomie de la première page
  - une procédure décrivant les étapes pour déployer l'application pour un nouveau client
- le manuel utilisateur (profil citoyen + élu)
- une présentation de l'application (brochure et/ou vidéo et/ou autre support de présentation ...) qui mette en avant votre application
- journal de bord du projet (difficultés rencontrées, arbitrages, décisions)
- plan de test complété

## 3. Annexe

### 3.1. Fichier exemple

Ci-dessous un plan de tests à compléter pour réaliser vos tests et présenter 1 maquette au client :

- [Plan de tests - Gestion Projet MIAGe 2026](#)