

PROJET SITE ASSOCIATIF

Préparé pour : Webacademie

Préparé par : Mégane Ahmed, Michaël Meunier, Manorie Kam-oon, Boris Stanic

27 août 2015

SOMMAIRE

I - PRÉSENTATION DU DOCUMENT

INTRODUCTION

II - PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE

III - ANALYSE DU BESOIN

CONTEXTE

OBJECTIFS

COMMUNICATION / MARKETING

UTILISATEURS VISÉS / CIBLES

MARCHÉ

IV - SOLUTION PROPOSÉE

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

ERGONOMIE

DESIGN

CHOIX TECHNIQUES

V – ANALYSE FONCTIONNELLE

VI – LIENS UTILES

I - PRESENTATION DU DOCUMENT

Ce document présente le cahier des charges du projet PUSSEEKER, une application mobile permettant de mettre en relation des propriétaires d'animaux de compagnie ayant perdu leur compagnon.

Il intervient entre l'établissement de la spécification de l'interface graphique et le début du développement.

Ce document est une réponse aux besoins évoqués par des centaines d'utilisateurs à travers le monde, n'ayant pas trouvés de moyen concrets, rapide et simple pour rechercher leur animal de compagnie. Il indique principalement l'analyse des besoins, les solutions proposées et le planning.

II - PRESENTATION DE L'ÉQUIPE

Notre équipe est constituée de 5 personnes :

- Mégane Ahmed
- Manorie Kam-oon
- Michael Meunier
- Boris Stanic

La répartition des tâches sera définie par la structure du projet. Ce dernier étant séparé en trois grandes parties : l'API, le site web et l'appli mobile.

Boris s'occupera de l'API qui sera le backend commun à l'appli et au site. Mickaël et Mégane s'occuperont du front respectivement pour l'appli et pour le site. Et enfin Manorie s'occupera du design du front pour les deux clients.

III - ANALYSE DU BESOIN

CONTEXTE

Dans un quotidien où les pancartes d'animaux disparus n'attirent plus l'oeil du citoyen lambda planté dans son smartphone, dans un monde où plus personne ne consulte les sites référençant des compagnons à quatre pattes égarés, trop occupé à tweeter à propos du dernier TPMP.

Notre équipe de développeurs a décidé de s'arracher les poils de la feignantise et de révolutionner l'ingénierie sociale de la recherche d'animaux.

OBJECTIFS

Nos objectifs sont de sensibiliser une population de plus en plus saoulée et je-m'en-foutiste, de responsabiliser la génération de jeunes smartphoneurs.

Les animaux ont des sentiments et des émotions comme nous autres humains. Il est important que le monde en prenne conscience.

Par voie de conséquence, nous proposons d'apporter une solution concrète, pratique et facile d'utilisation, en offrant une plus forte possibilité de retrouver son compagnon à poils ou à plumes.

COMMUNICATION / MARKETING

Charte éditoriale

Pour Pusseeker, nous utiliseront un langage courant, sans vulgarité et sans ton professionnel pour s'adresser aux utilisateurs. En effet, le site doit être accessible à tout public.

Se faire connaître du public.

C'est un public en recherche (que cela soit d'un animal ou de son propriétaire), qui donc de nos jours se tourne vers son vétérinaire dans le cas dans la perte de son animal, ou de nos jours majoritairement sur les réseaux sociaux. La publicité devrait donc se faire chez les professionnels de la santé (leur proposer de le faire connaître aux personnes ayant trouvé ou perdu un animal), et de proposer via les réseaux sociaux de consulter l'application.

UTILISATEURS VISÉS / CIBLES

Les utilisateurs ciblés sont des personnes ayant un attrait particulier pour les animaux de compagnie et les animaux en general. Le projet est une application mobile, la possession d'un smartphone est donc indispensable. Par conséquence, les personnes visées seront plutôt des jeunes adultes, entre 18 et 45 ans.

MARCHÉ

Nos concurrents sont :

Global Pet alert : est une application mobile qui permet de faire à peu près ce que nous proposons, à l'exception de la fonctionnalité qui permet de signaler un animal « vagabond ». En résumé , seulement les propriétaires des animaux peuvent signaler leur propre animal perdu.

D'autres concurrents pourraient être la pléthore pages facebook locales de Global Pet Alert où des personnes ajoutent des annonces concernant leurs animaux perdus.

Fonctionnalité	Pet Alert	Pusseeker
Géolocalisation	oui	oui
Connection via Facebook	non	oui
Tous les animaux domestiques	non	oui
Animaux à adopter	non	oui
Recherche par ID	non	oui
Filtres de recherche avancés	non	oui
Systeme de notification	oui	oui
Support toutes plateformes	non	oui

IV - SOLUTION PROPOSÉE

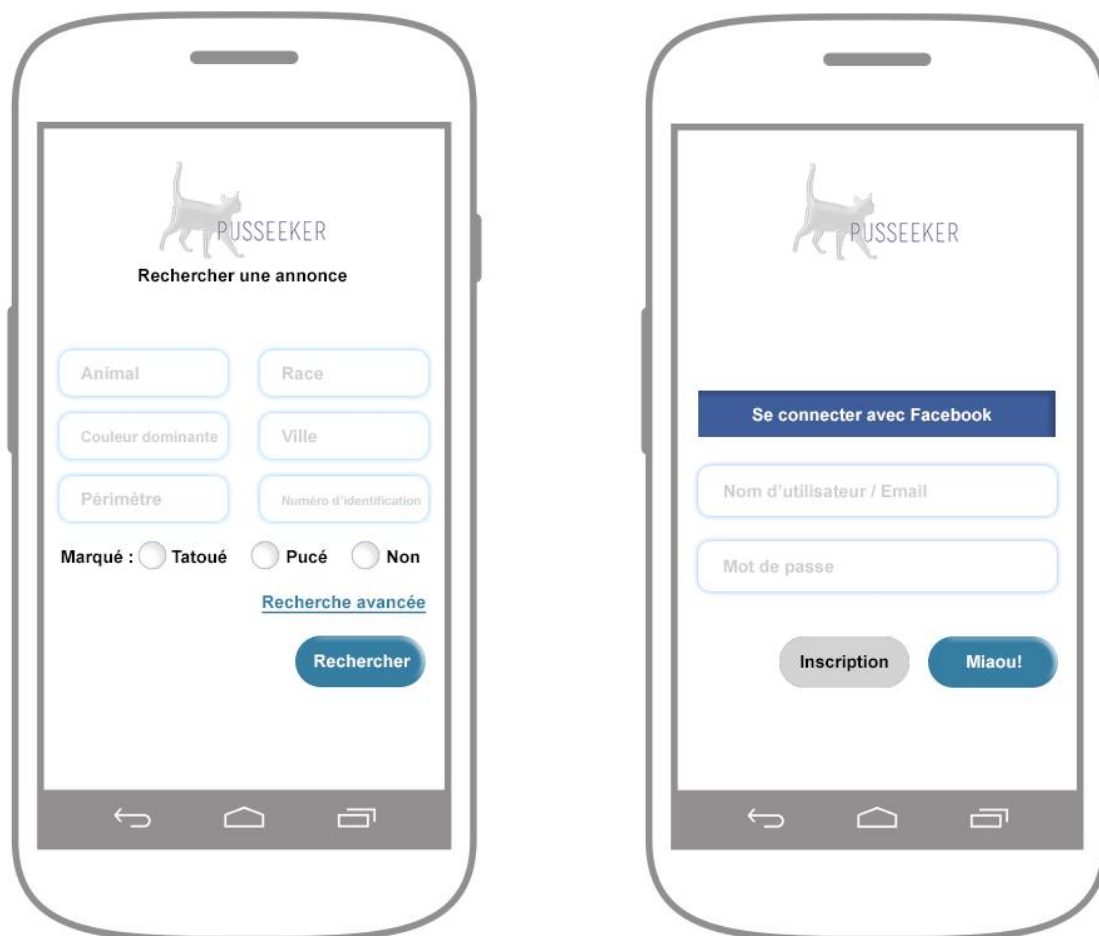
PRÉSENTATION GÉNÉRALE


Pusseeker est une application mobile permettant à tout un chacun de :

- Mettre des annonces concernant des animaux perdus
- Signaler un animal « vagabond »
- Recevoir des notifications par rapport à un périmètre défini
- Referencer des animaux adoptables

Cette application innovante a pour vocation de répondre à une nécessité sociale.

ERGONOMIE





Poster une annonce

Animal	Race
Couleur dominante	Ville
Périmètre	Numéro d'identification

Titre de l'annonce

Description

Poster



Nom d'utilisateur

Email

Mot de passe

Retaper Mot de passe

S'inscrire

DESIGN



CHOIX TECHNIQUES

Les techno utilisés sont :

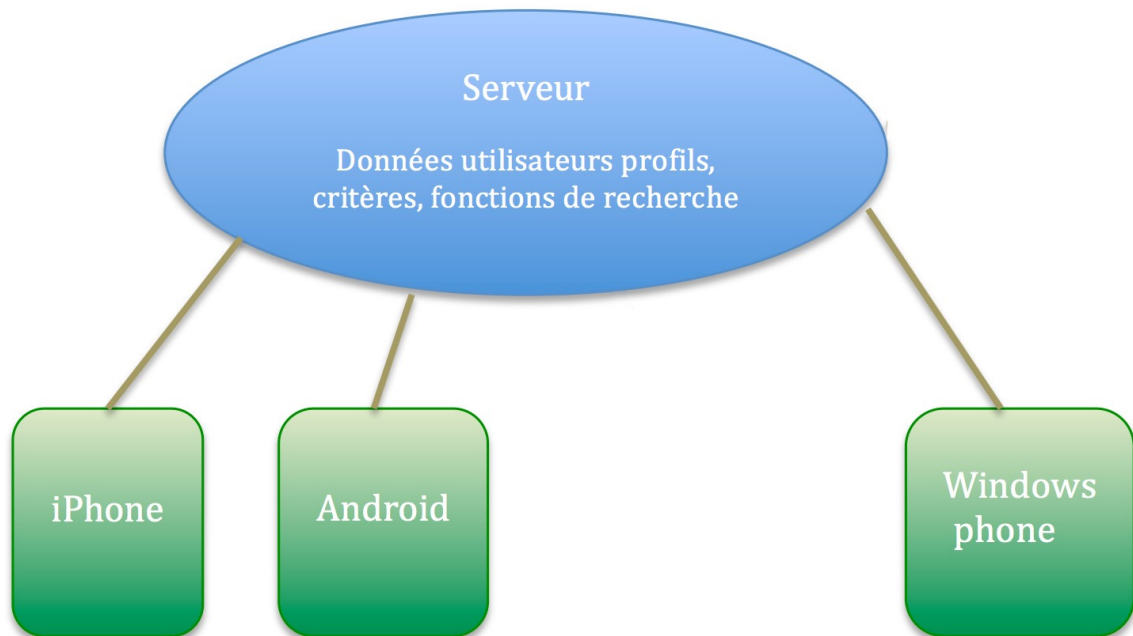
Pour l'api, sailsjs. Cette api sera commune à l'appli mobile et au site.

Mongodb sera utilisé pour la base de donnée.

Website : Angular js.

appli mobile : Ionic, qui est un framework angularjs pour mobile, avec cordova.

V - ANALYSE FONCTIONNELLE



VI - LIENS UTILES

<https://github.com/darthmaul9/pusseeker>

trello

Ut vehicula nunc mattis pede

Curabitur labore. Ac augue donec, sed a dolor luctus, congue arcu id diam praesent, pretium ac, ullamcorper non hac in quisque hac. Magna amet libero maecenas justo.

Description	Quantité	Prix à l'unité	Coût
Élément 1	55	€ 100	€ 5 500
Élément 2	13	€ 90	€ 1 170
Élément 3	25	€ 50	€ 1 250
Total			€ 7 920